

MODEL NARATOLOGI ARSITEKTUR MUSEUM SEBAGAI STRATEGI PERANCANGAN MUSEUM WAKARE

THE ARCHITECTURAL NARRATOLOGY MODEL OF MUSEUM AS A DESIGN STRATEGY FOR THE WAKARE MUSEUM

Andreas Y. Wibisono¹

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: andreas.wibisono@uph.edu¹

Diterima: Juni, 2023 | Disetujui: Oktober, 2023 | Dipublikasi: Oktober, 2023

Abstrak

Museum Wakare merupakan perwujudan modal sosial yang dimiliki oleh warga Kampung Wates, Jatiwangi. Museum tersebut adalah translasi dari sejarah yang dimiliki warga dari tahun 1902 menjadi narasi spasial. Museum Wakare juga menjadi perwakilan arsitektur terakota pertama dalam rencana Visi Pengembangan Kawasan Terakota Jatiwangi 2018-2023. Tulisan ini mengurai bagaimana dua keadaan tersebut diceritakan pada museum menggunakan model naratologi arsitektur museum. Tulisan ini merupakan kelanjutan dari perancangan model naratologi arsitektur museum sebagai model analisis. Dalam tulisan ini diuraikan bagaimana model naratologi arsitektur museum yang memiliki empat lapis abstraksi (*history*, *story*, *narrative*, dan *narration*) digunakan sebagai model perancangan. Kesimpulan dari tulisan ini adalah model naratologi arsitektur museum sebagai strategi perancangan dapat membuat proses perancangan narasi Museum Wakare menjadi fleksibel karena memungkinkan berbagai aplikasi strategi ruang yang bisa dipilih dalam peralihan antar lapis *story* dengan lapis *narrative* dan keberagaman perwujudan cerita melalui kombinasi medium pada lapis narasi. Model naratologi arsitektur museum dapat digunakan sebagai strategi perancangan museum dengan bergerak dari lapis abstrak (*history*) ke lapis yang paling konkret (*narration*).

Kata Kunci: Museum Wakare, Naratologi Arsitektur, Strategi Desain, Narasi Spasial, Arsitektur Terakota

Abstract

The Wakare Museum is a manifestation of social capital owned by the Kampung Wates residents. The museum translates the history of the residents from 1902 into a spatial narrative. Additionally, the Wakare Museum represents the first terracotta

architecture in the Vision for the Development of the Jatiwangi Terracotta Area 2018-2023. This paper explores how these two conditions can be conveyed in the museum using the architectural narratology model. This paper continues the research on the architectural narratology model of museum as an analytical tool. It elaborates on how the architectural narratology model of museum, consisting of four layers of abstraction (history, story, narrative, and narration), is employed as a design model. This paper concludes that the architectural narratology model of museum, as a design strategy, allows for a flexible design process in creating the narrative of the Wakare Museum. It enables the selection of various spatial strategy applications during the transition between story layers and the diversity of storytelling through a combination of media in the narrative layer. The architectural narratology model of museum can be employed as a design strategy progressing from the abstract layer (history) to the most concrete layer (narration)

Keywords: *Wakare Museum, Architectural narratology, design strategy, spatial narrative, terracotta architecture*

PENDAHULUAN

Pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Majalengka Tahun 2018-2023, Jatiwangi ditetapkan menjadi kawasan strategis pengembangan kawasan terakota (Peraturan Daerah Kabupaten Majalengka, 2022). Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil merespon dengan baik gagasan tersebut dan menetapkan bahwa terakota dapat menjadi identitas Kota Majalengka ("Seminar Kota Terakota," 2019). Museum Wakare yang terletak di Kampung Wates, Jatiwangi, menjadi arsitektur terakota pertama di Majalengka (Bona, 2019). Museum tersebut mengaplikasikan beberapa teknik pengolahan tanah sebagai konstruksinya yaitu *rammed-earth* dan *catenary dome* menggunakan batu bata (Thiodore & Wibisono, 2020)

Selain menyampaikan pesan tentang Visi Kota Terakota melalui konstruksinya, Museum Wakare merupakan translasi dari sejarah yang dimiliki oleh warga Kampung Wates dari tahun 1902 menjadi cerita yang meruangs. Ginggi S.H., sebagai Kepala Jatiwangi art Factory, menyatakan bahwa kata wakare diambil dari bahasa Jepang yang berarti selamat tinggal (Ismail, 2019). Wakare juga berarti festival Gotong Rumah yang diadakan setahun sekali oleh warga Kampung Wates ("Tradisi Menandu Rumah di Kampung Wates Majalengka," 2019). Pada 16 Agustus 2019, Museum Wakare diresmikan dalam festival tersebut sekaligus menjadi *landmark* baru sebagai tempat berlangsungnya perayaan.

Museum Wakare merupakan karya kolaborasi antara Prodi Arsitektur UPH dengan Jatiwangi art Factory (JaF) sebagai bagian dari Indonesia Contemporary Ceramic Biennale (ICCB) ke 5 untuk mewujudkan visi Kota Terakota (Siagian, 2019). Wildan (2021) menyatakan bahwa Museum Wakare, sebagai hasil seni dan budaya merupakan salah satu modal sosial Kampung Wates sebagai strategi dalam mempertahankan tanah sengketa leluhur.



Gambar 1 Museum Wakare, Kampung Wates, Jatiwangi. (Sumber: Arsitektur UPH, 2019)

Sebagai modal sosial, Museum Wakare memiliki tugas untuk menyimpan dan menghidupkan cerita-cerita yang dimiliki oleh warga. Untuk dapat menyampaikannya, penulis yang sekaligus menjadi tim perancang menggunakan model naratologi arsitektur museum sebagai strategi perancangan.

Model naratologi arsitektur museum digunakan karena pada model tersebut terdapat lapisan abstraksi yang jelas dari mulai lapis sejarah (*history*), cerita (*story*), naratif (*narrative*), dan narasi (*narration*). Selain itu, model tersebut memberikan keleluasaan aplikasi antar lapisan dari lapis yang paling abstrak (lapis sejarah) hingga lapis yang paling kongrit (lapis narasi) yang memiliki tujuh medium bercerita yaitu lokasi, bangunan, organisasi ruang, bentuk-ruang, objek, label, dan manusia. Tulisan ini merupakan kelanjutan dari usaha penulis dalam studi terkait peran naratologi dalam arsitektur museum. Pada tulisan sebelumnya penulis telah mentranslasi model naratologi dari sastra ke dalam model naratologi pada arsitektur museum (Trisno, Wibisono, Lianto, & Sularko, 2020) setelah itu penulis menggunakannya untuk membaca Museum Fatahillah (Trisno, Wibisono, Lianto, & Sularko, 2022). Pada tulisan ini penulis akan menjabarkan bagaimana menggunakan model naratologi arsitektur museum untuk merancang Museum Wakare (Gambar 1).

Tulisan ini akan menjawab apa pertimbangan yang diperlukan saat ingin mentranslasi sejarah menjadi sebuah museum berdasarkan model naratologi arsitektur museum dan bagaimana tahap yang dilakukan dari awal hingga rancangan final.

Hasil dari tulisan ini penting untuk melihat sejauh mana model naratologi arsitektur museum dapat digunakan sebagai strategi untuk mentranslasi sejarah sebuah komunitas yang merupakan modal sosial menjadi pengalaman meruang.

KAJIAN TEORI

Ada beberapa model translasi narasi untuk membaca arsitektur museum. Masing-masing peneliti menggunakan beberapa elemen yang berbeda dalam aplikasinya. Prastowo, Hartanti, & Rahmah (2019) menggunakan dua elemen; Samantha, Adhitama, & Ahmad (2018) menggunakan enam elemen; Hidayat (2018) menggunakan enam elemen, dan Hidajat (2017) menggunakan tujuh elemen. Pada tulisan ini, translasi yang digunakan sebagai strategi perancangan adalah translasi dari naratologi strukturalis yang memiliki tiga lapis abstraksi dengan elemennya masing-masing.

Naratologi adalah ilmu untuk menganalisis sebuah cerita (karya fiksi dalam bentuk teks). Berdasarkan paradigma strukturalis sebuah cerita memiliki lapisan abstraksi berdasarkan apa yang dijumpai pada teks (konkret) hingga cerita lengkap yang dibuat oleh pengarang atau dikonstruksi oleh pembaca (abstrak).

Ada tiga lapis abstraksi pada naratologi strukturalis (Bal, 1985) (Genette, 1972) (Rimmon-Kenan, 2005). Herman & Vervaeck,(2005) merangkum perbedaan terminologi ketiga teoritis tersebut yaitu *story* untuk lapis paling abstrak, *narrative* sebagai lapis penghubung, dan *narration* sebagai lapisan paling konkret.

Naratologi pada umumnya digunakan untuk menganalisis struktur cerita fiksi dalam medium teks. Pada medium ini, lapis paling konkret adalah teks yang dibaca (*narration*) dan lapis paling abstrak adalah cerita utuh (*story*) yang hanya diketahui oleh pengarang atau dikonstruksi oleh pembaca. Lapis perantara (*narrative*) adalah strategi pengarang untuk menyampaikan cerita kepada pembaca.

Pada tulisan *Translation of Narratology Model in Literature into Narrative Museum Architecture* (Trisno et al., 2020), tiga lapis abstraksi tersebut ditranslasi menjadi empat lapis. Aspek yang mempengaruhi perbedaan lapis abstraksi pada karya fiksi melalui medium teks dan museum melalui medium arsitektural terletak pada tujuan utamanya.

Pada karya fiksi (teks), tujuan utamanya adalah menyampaikan cerita yang dibuat oleh pengarang sedangkan tujuan utama dari museum adalah merawat dan menyampaikan sejarah. Secara umum, sejarah adalah kumpulan peristiwa yang cakupannya sangat luas. Namun sebuah museum biasanya hanya memiliki segi penceritaan tertentu dalam menceritakan sejarah. Dalam naratologi arsitektur museum, sejarah (*history*) menjadi lapis paling abstrak sedangkan segi penceritaan tertentu dalam museum menjadi lapis cerita (*story*).

Model naratologi untuk arsitektur museum naratif akhirnya memiliki empat lapis abstraksi dan pada setiap lapis tersebut terdiri dari elemen pembentuknya (gambar

2). Lapis sejarah (*history*) adalah kumpulan peristiwa di masa lalu. Kumpulan peristiwa ini rentang waktunya sangat panjang. Peristiwa paling awal dan peristiwa paling akhir yang akhirnya dipilih dalam sebuah museum dan cakupan wilayahnya menjadi tema yang diangkat dalam sebuah museum. Elemen dalam lapis ini adalah peristiwa-peristiwa di masa lalu dalam tema tertentu.

Lapis cerita (*story*) dalam arsitektur museum naratif adalah kumpulan peristiwa yang dipilih dari sebuah tema pada lapis sejarah. Kumpulan peristiwa pada lapis ini bisa dikenali secara kronologis. Lapis ini tidak selalu dapat diketahui oleh pengunjung karena yang ditemui oleh pengunjung adalah *display* peristiwa pada museum dan *display* tersebut tidak selalu disusun secara kronologis. Pengunjung harus menyusunnya untuk dapat mengetahui keseluruhan cerita pada lapis ini. Elemen pada lapis ini adalah peristiwa-peristiwa terpilih dan lokasi terjadinya.

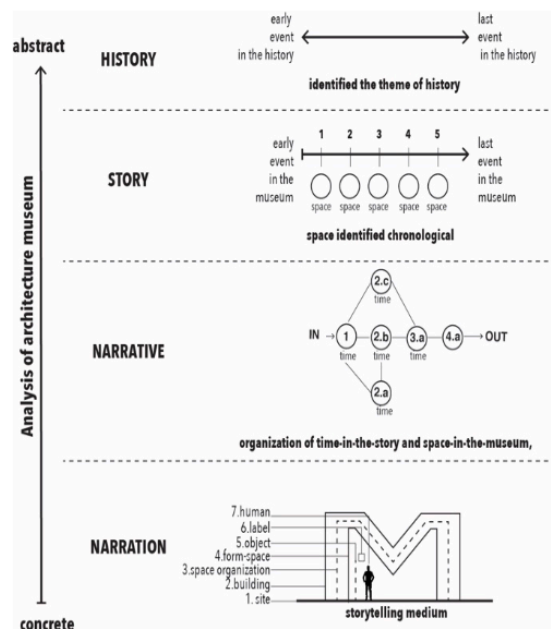
Lapis naratif (*narrative*) dalam arsitektur museum naratif adalah organisasi waktu dan lokasi yang melekat pada peristiwa dengan ruang yang ada pada museum. Peristiwa kronologis pada lapis cerita dapat disusun secara kronologis juga pada museum dengan organisasi spasial yang linear. Namun peristiwa tersebut dapat disusun dengan berbagai urutan yang akan berhubungan dengan organisasi spasial di dalam museum. Bagaimana peristiwa-peristiwa disusun dalam organisasi spasial tertentu disebut dengan strategi naratif arsitektur museum. Elemen dalam lapis ini adalah organisasi ruang.

Lapis narasi (*narration*) dalam arsitektur museum naratif adalah medium yang digunakan dalam arsitektur museum naratif untuk menyampaikan cerita. Lapis ini adalah lapis paling konkret karena pengunjung berhadapan langsung dengan mediumnya. Ada tujuh medium yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan cerita. Ketujuh medium tersebut dapat dikategorikan berdasarkan jenis yang paling sulit diubah hingga yang paling mudah diubah. Tujuh medium berdasarkan urutan tersebut adalah:

1. Lokasi (*site*): Memanfaatkan lokasi museum tersebut sebagai medium bercerita. Umumnya museum yang memanfaatkan medium ini dibangun di lokasi tempat peristiwa yang ingin diceritakan terjadi. Contohnya adalah museum Lubang Buaya/Museum Peristiwa G30S
2. Bangunan (*building*): Memanfaatkan bentuk bangunan sebagai medium bercerita. Bentuk bangunan ini bisa dimanfaatkan sebagai metafor cerita tertentu atau bentuk bangunan itu sendiri sebagai bagian dari cerita sebenarnya karena memang ceritanya terkandung dalam bentuk bangunan. Contohnya adalah bentuk Museum Fatahillah yang masih orisinal menceritakan peristiwa pada masa kolonial.
3. Organisasi ruang (*space organization*): Memanfaatkan organisasi spasial sebagai medium bercerita. Organisasi spasial ini dapat disusun linear untuk menceritakan peristiwa yang berurutan atau dapat dimodifikasi agar pengunjung dapat mengikuti peristiwa dari berbagai urutan waktu. Contohnya adalah *Şanlıurfa Archaeology and Mosaic Museums* yang

menceritakan peradaban secara kronologis dengan ruang yang linear atau Jewish museum yang memiliki 3 aksis ruang dengan peristiwa yang berbeda-beda di setiap aksis.

4. Bentuk-ruang (*form-space*): Memanfaatkan bentuk-ruang sebagai atmosfer atau simbol untuk bercerita. Contohnya adalah ruangan *Holocaust Tower* di *Jewish Museum Berlin*. Pada ruang ini pengunjung mengetahui cerita tentang kecemasan pada peristiwa *holocaust* melalui atmosfer yang diciptakan bentuk-ruangnya.
5. Objek (*object*): Memanfaatkan objek asli sebagai medium untuk bercerita. Objek asli menjadi medium paling umum di museum. Contohnya adalah ketika sebuah museum memajang lukisan, patung, atau peninggalan-peninggalan tertentu dari suatu masa.
6. Label (*label*): Memanfaatkan teks deskripsi sebagai medium untuk bercerita. Label ini dapat berdiri sendiri tanpa medium lainnya jika ia ditampilkan sebagai poster/infografis/rekaman suara/video, dll. Salah satu contohnya adalah pada Museum *Casa Battlo* dimana pengunjung diberikan perangkat untuk mendengarkan cerita di setiap ruang dan melihat animasi *augmented reality* pada perangkat tersebut.
7. Manusia: Memanfaatkan pemandu sebagai medium untuk bercerita kepada pengunjung. Ada beberapa medium yang dapat diketahui ceritanya tanpa pemandu dan ada medium yang hanya dapat dimengerti jika diceritakan oleh pemandu. Pemandu biasanya ada pada setiap museum namun derajat ketergantungan kepada pemandu berbeda-beda.



Gambar 2 Diagram Empat Lapis Abstraksi dan Masing-masing elemennya pada Model Naratologi Arsitektur Museum. (Sumber: Trisno et al., 2020)

Ketujuh medium di atas adalah apa yang penunjang jumpai dalam setiap museum. Dari tujuh medium tersebutlah pengunjung dapat melakukan abstraksi untuk mengetahui strategi naratif, cerita utuh, dan sejarah yang menaunginya.

Proses menganalisis museum dari lapis konkret ke lapis yang paling abstrak berguna untuk mengetahui strategi narasi arsitektur museum. Sebaliknya, gerak dari lapis abstrak (sejarah) ke lapis konkret (narasi) berguna untuk merancang. Proses analisis dengan model naratologi arsitektur museum naratif sudah diuji pada Museum Fatahillah. Pada tulisan ini, model naratologi diuraikan sebagai strategi merancang Museum Wakare. Bagaimana tahap dan pertimbangan dalam setiap tahapnya menjadi dimensi aplikatif dari model ini.

METODOLOGI

Perancangan Museum Wakare merupakan gabungan dari dua proyek yaitu proyek perancangan *catenary dome* menggunakan material terakota dan *rammed-earth*, bagian dari Mata Kuliah (MK) Studi Tektonik Material dan proyek perancangan narasi meruang pada konstruksi tersebut, bagian dari Mata Kuliah (MK) Arsitektur dan Narasi).

Kedua MK yang diadakan pada Prodi Arsitektur UPH ini dilakukan secara paralel pada bulan Mei-Juli 2019. Pada MK Studi Tektonik Material 16 mahasiswa dan dosen menciptakan berbagai alternatif *catenary dome*. Pada tahap ini MK tersebut fokus pada pemahaman material dan eksperimen bentuk-struktur. Ada dua alternatif yang dihasilkan oleh MK tersebut. Dua alternatif tersebut belum memiliki muatan narasi. Pada saat bersamaan 18 mahasiswa dan dosen pada MK Arsitektur dan Narasi menjalankan dua tahap perancangan yaitu:

1. Analisis Preseden

Pada tahap ini mahasiswa memahami model naratologi arsitektur museum lalu menggunakannya untuk menganalisis 18 museum. Hasil dari analisis ini adalah berbagai strategi *narrative* beserta medium ceritanya (*narration*).

2. Perancangan narasi meruang

Pada tahap ini mahasiswa dibagi menjadi 3 kelompok untuk menghasilkan 3 narasi meruang. Modal dari perancangan tersebut adalah informasi yang dimiliki oleh warga Kampung Wates dan pengetahuan akan strategi yang didapat dari tahap analisis preseden. Pada tahap ini, konstruksi dari MK Studi Tektonik dan Material belum disatukan dengan narasi.

Setelah UTS, kedua MK ini berdiskusi untuk menggabungkan konstruksi dan narasi. Acuan pertama yang ditentukan adalah memilih konstruksi yang akan digunakan berdasarkan aspek keterbangunan. Dalam tahap ini, masalah yang ingin diselesaikan adalah bagaimana memanfaatkan dan mengembangkan konstruksi yang disepakati sebagai modal untuk mewujudkan strategi arsitektur museum.

Setelah konstruksi tersebut dipilih, 3 alternatif narasi meruang dikombinasikan

agar sesuai dengan konstruksinya. Beberapa cerita yang harus disampaikan namun tidak dapat diwadahi oleh konstruksi yang sudah ada diwujudkan dengan konstruksi sekunder.

Untuk melakukan hal tersebut MK Arsitektur dan Narasi menggunakan draft model naratologi arsitektur museum agar cerita tetap dapat disampaikan sesuai konstruksi. Penyesuaian dilakukan dengan gerak bolak-balik antara lapis yang konkret dan abstrak pada model. Pada saat itu model tersebut belum sepenuhnya dirumuskan. Model naratologi arsitektur museum selesai dirumuskan sebagai alat analisis pada penelitian translasi model naratologi (Trisno et al., 2020) dan diaplikasikan untuk menganalisis Museum Fatahilah (Trisno et al., 2022).

Museum Wakare selesai dibangun pada tahun 2019. Tulisan ini merupakan pembacaan ulang proses pembuatan strategi arsitektur Museum Wakare menggunakan model naratologi arsitektur museum.

PEMBAHASAN

Lapis Sejarah dan Cerita

Berdasarkan aspek waktu pada lapis sejarah, Museum Wakare berada dalam sejarah konteks waktu sebelum kemerdekaan Indonesia hingga masa ini. Berdasarkan aspek lokasi, Museum Wakare bercerita terkait Jatiwangi. Batas waktu dan lokasi tersebut menjadi lapis sejarah dalam naratologi arsitektur Museum Wakare.

Pada lapis cerita, Museum Wakare mengandung peristiwa dari awal abad 20 (1902) hingga saat ini. Batasan peristiwa masa lalu yang dipilih pada lapis cerita ditentukan berdasarkan pada data yang masih bisa ditemukan. Badan Kajian Pertanahan, yang merupakan bagian dari komunitas Jatiwangi Art Factory, menemukan makam H. Nur sebagai keturunan pertama dari Buyut Ripuh dan menelusuri silsilah keluarga sebagai dasar dari sejarah Dusun (kampung) Wates. Data itulah yang menjadi peristiwa paling awal di Museum Wakare.

Dari proses perancangan awal Museum Wakare sebagai modal sosial suatu wilayah, cerita dan artefak yang tertinggal atau dimiliki warga menjadi penentu rentang kronologis pada lapis cerita.

Peristiwa akhir yang dikandung oleh Museum Wakare adalah peristiwa Deklarasi Wakare di tahun 2019. Pada peristiwa tersebut, perwakilan warga dari 8 desa membuat dan menandatangani Deklarasi Wakare sebagai komitmen bersama mengawal dan menyelesaikan kasus sengketa tanah antara warga 8 desa dengan TNI-AU Lanud Sugiri Sukani, terutama terkait dengan Reforma Agraria yang harus segera dilaksanakan oleh pemerintah daerah dan pemerintah pusat ("Seminar Kota Terakota," 2019).

Berdasarkan dokumen Riwayat Penguasaan Tanah oleh Warga Dusun Wates yang dibuat oleh Badan Kajian Pertanahan (2019), ada 45 peristiwa penting sepanjang

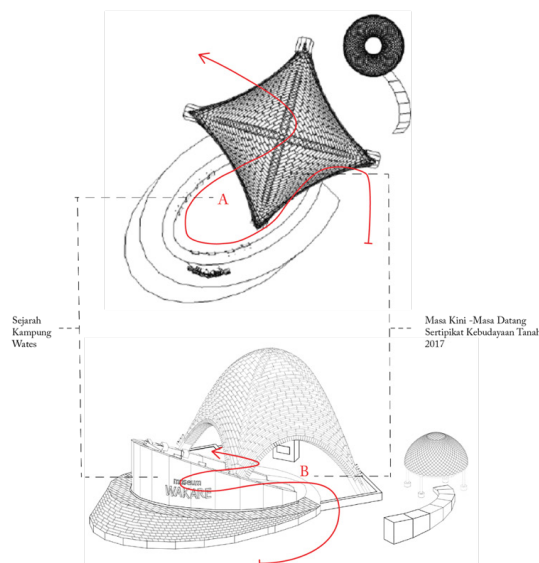
1902 – 2019. Dari seluruh peristiwa tersebut ada 4 kemasan cerita yang akan dijadikan bahan membuat narasi yaitu:

1. Riwayat penguasaan tanah oleh warga dusun wates
2. Peristiwa gotong rumah di masa penjajahan Jepang
3. Silsilah warga Kampung Wates
4. Peristiwa Deklarasi Wakare

Lapis Naratif

Lapis naratif adalah strategi organisasi ruang yang berhubungan dengan urutan peristiwa dan lokasi pada cerita. Pada Museum Wakare, organisasi ruang dibagi menjadi dua bagian besar yaitu area masa lalu atau sejarah Kampung Wates dan area masa kini-masa datang yang ditandai oleh peristiwa Deklarasi Wakare (Gambar 3). Area masa lalu atau sejarah, mengandung tiga kemasan cerita yaitu riwayat penguasaan tanah oleh warga Dusun Wates, peristiwa gotong rumah di masa penjajahan Jepang, dan silsilah warga Kampung Wates. Pembagian dua area ini didasarkan pada konstruksi yang sudah ada dan pesan simbolik. Pada awalnya sudah dirancang dua konstruksi sebagai modal menanamkan strategi naratif yaitu area elips yang dibentuk oleh konstruksi *rammed-earth* dan konstruksi *catenary dome* dengan material batu bata. Dengan batasan dan peristiwa-peristiwa yang dimiliki pada lapis cerita, bagaimana menanamkan cerita ke dalamnya?

Hal tersebut dilakukan dengan mengelompokkan secara garis besar mana saja peristiwa masa lalu dan mana saja peristiwa di masa kini. Dengan pembagian tersebut maka 3 peristiwa awal menjadi kategori masa lalu dan 1 peristiwa akhir menjadi kategori masa kini. Dengan begitu, konstruksi *catenary dome* yang satu kakinya menapak di area konstruksi elips dapat menyimbolkan masa kini dan masa mendatang yang menjejak pada peristiwa masa lalu atau sejarahnya sendiri. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa penerapan dari lapis cerita ke lapis naratif bisa fleksibel untuk menyesuaikan konstruksi yang sudah ada terlebih dahulu.



Gambar 3 Implementasi Lapis Narrative pada Museum Wakare. (Sumber: Penulis, 2023)

Lapis Narasi

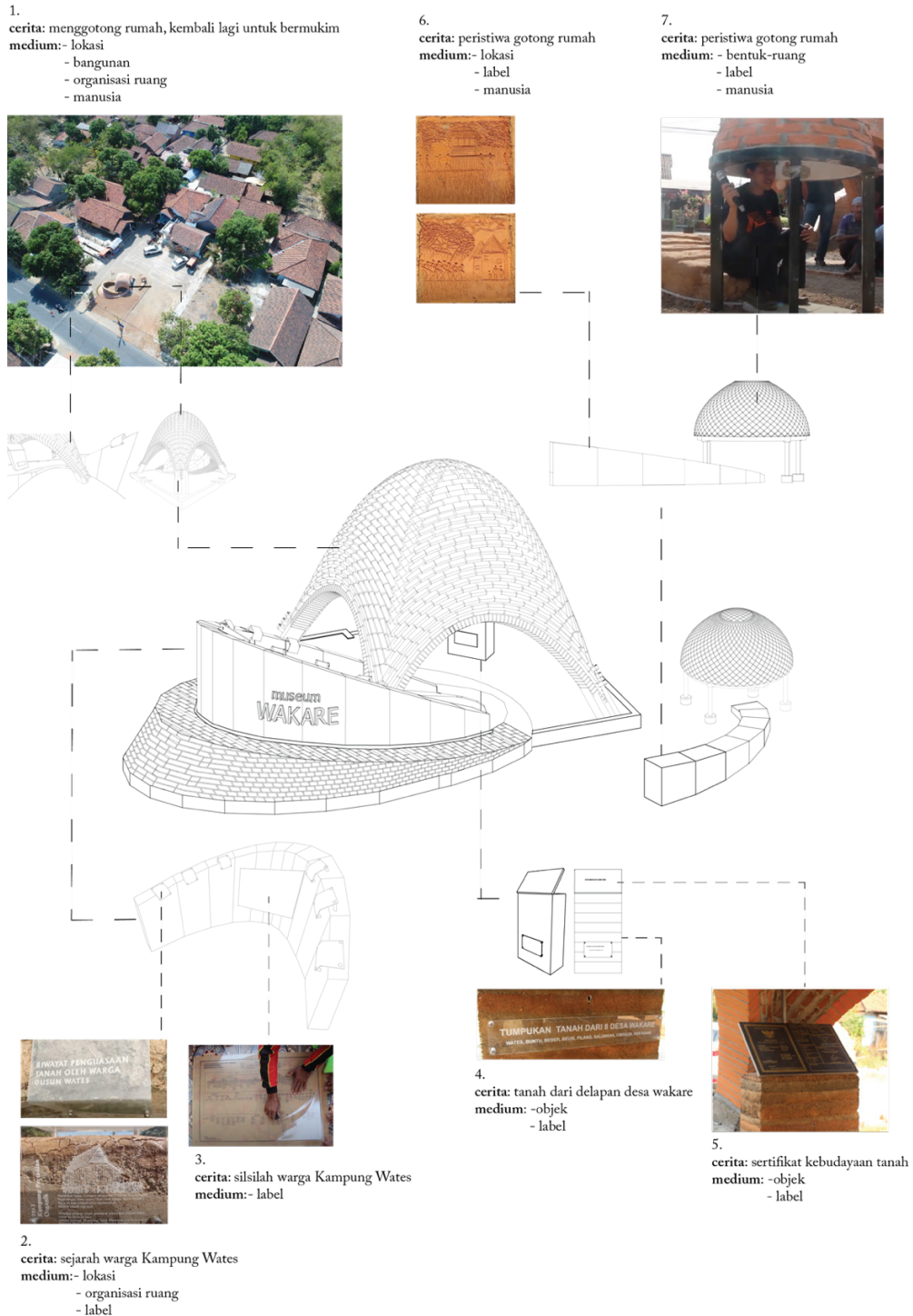
Lapis narasi adalah strategi penyampaian cerita pada medium tertentu. Ada 7 jenis medium yang dapat dimanfaatkan. Satu cerita dapat disampaikan melalui kombinasi dari berbagai medium. Pada museum Wakare ada 7 cerita yang disampaikan melalui 7 spot medium (lihat Gambar 4).

Tabel 1 Jenis medium yang digunakan pada setoap cerita di Museum Wakare. (Sumber: Penulis, 2023)

No.	Cerita	Medium	Keterangan
1	Menggotong rumah untuk kembali bermukim di Kampung Wates setelah mengungsi.	Lokasi	Bertempat di lokasi yang ingin diceritakan
		Bangunan	Bentuk bangunan catenary dome adalah simbol dari rumah yang digotong.
		Organisasi ruang	Ruang di bawah dome melambangkan rumah, ruang elips melambangkan kampung.
		Manusia	Untuk mendapatkan makna simbolis, dibutuhkan pemandu yang bercerita.
2	Sejarah warga Kampung Wates	Lokasi	Bertempat di lokasi yang ingin diceritakan
		Label	Peristiwa-peristiwa secara kronologis diceritakan melalui text dan ilustrasi pada akrilik.
3	Silsilah warga Kampung Wates	Label	Silsilah diceritakan melalui skema silsilah pada akrilik
4	Tanah dari delapan Desa Wakare (delapan kampung yang tergabung pada Deklarasi Wakare)	Objek	Tatakan sertifikat yang terbuat dari tanah 8 Kampung (metode rammed earth)
		Label	Teks keterangan tanah dan
5	Sertifikat Kebudayaan Tanah (Hasil Deklarasi Wakare)	Objek	Batu piagam deklarasi
		Label	Teks Deklarasi Wakare
6	Peristiwa Gotong Rumah	Lokasi	Bertempat di lokasi yang ingin diceritakan
		Label	Ilustrasi peristiwa pada tanah liat
		Manusia	Untuk mendapatkan cerita sebenarnya, dibutuhkan pemandu yang bercerita.
7	Peristiwa Gotong Rumah (lagu)	Bentuk-ruang	Bentuk dome kecil sebagai medium menggaungkan lagu
		Label	Lirik pada lagu sebagai penyampai cerita
		Manusia	Untuk mendapatkan cerita dari lagu, dibutuhkan pemandu yang bercerita

Dari seluruh medium yang digunakan (Tabel 1), label adalah medium yang paling banyak digunakan (6 dari 7). Hal ini menandai masih perlu penjelasan (*tell*) dalam menyampaikan cerita. Hanya ada 1 cerita yang tidak memiliki label yaitu simbol dari bentuk bangunan. Medium ini mengandalkan tafsir (*show*)

dan penjelasan dari pemandu. Medium dominan lainnya adalah lokasi. Lokasi menjadi medium yang banyak digunakan karena museum tersebut ditempatkan di lokasi tempat cerita sebenarnya terjadi. Maka lokasi memiliki potensi yang besar sebagai medium penyampaian cerita.



Gambar 4 Medium Pada Setiap Cerita di Museum Wakare. (Sumber: Penulis, 2023)

Dari modal konstruksi yang ada (*catenary dome* dan elips *rammed earth*), ada tambahan konstruksi kecil di sampingnya untuk menyampaikan cerita spesifik peristiwa gotong rumah dan lagu wakare sebagai simbol dari peristiwa tersebut. Penambahan ini menandakan bahwa strategi naratologi arsitektur museum memiliki fleksibilitas di lapis narasi.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Model naratologi arsitektur museum dapat digunakan untuk dua tujuan. Untuk tujuan analisis, model tersebut digunakan dari observasi pada lapis paling konkret (lapis narasi) menuju ke lapis paling abstrak (lapis sejarah) (Trisno 2022). Tulisan ini memaparkan tujuan kedua yaitu sebagai strategi perancangan yang bergerak dari lapis paling abstrak (lapis sejarah) menuju lapis paling konkret (lapis narasi).

Pada lapis sejarah, Museum Wakare menempatkan diri pada sejarah sebelum kemerdekaan Indonesia hingga masa kini (aspek waktu) dan pada wilayah Jatiwangi (aspek lokasi). Pada lapis cerita, peristiwa pada Museum Wakare berawal dari tahun 1902 hingga 2019 dengan total 45 peristiwa penting. Semua peristiwa tersebut merupakan potensi modal sosial yang akan dinarasikan melalui museum. Penentuan rentang peristiwa ditentukan berdasarkan ketersediaan data peristiwa. Pada lapis ini ditentukan 4 kategori atau kemasan cerita yang digunakan sebagai modal strategi ruang pada lapis naratif.

Pada lapis naratif, 4 kemasan cerita tersebut ditanamkan pada konstruksi yang sudah dirancang terlebih dahulu (konstruksi elips *rammed-earth* dan *catenary dome*). Dari potensi ruang yang ada maka cerita dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu cerita yang memuat masa lalu (2 kemasan di area elips – 1 kemasan konstruksi baru) dan cerita yang memuat masa kini (di area *catenary dome*). Tahap ini menyediakan ruang bagi proses penyesuaian atau pengembangan dari lapis cerita ke lapis naratif.

Setelah pembagian ruang ditentukan, pada lapis narasi cerita dikelompokkan menjadi 7 cerita yang lebih spesifik. Masing-masing cerita disampaikan berdasarkan kombinasi medium yang cocok dengan modal data dan artefak peristiwa dari lapis cerita. Tahap ini menyediakan ruang bagi proses penambahan medium agar tujuan dari cerita dapat tersampaikan.

Dari proses penerapan model naratologi arsitektur museum sebagai strategi narasi ruang pada Museum Wakare dapat disimpulkan bahwa model tersebut dapat membuat proses perancangan narasi Museum Wakare menjadi fleksibel karena memungkinkan berbagai aplikasi strategi ruang yang bisa dipilih dalam peralihan antar lapis cerita dengan lapis naratif dan keberagaman perwujudan cerita melalui kombinasi medium pada lapis narasi. Pembagian lapis pada model ini memberikan ruang untuk menciptakan berbagai alternatif penerjemahan cerita dari lapis yang abstrak hingga konkret.

Secara umum, fleksibilitas tersebut berguna untuk menyesuaikan cerita yang ingin disampaikan dengan konstruksi yang sudah ada atau mengembangkan konstruksi yang sudah ada sesuai cerita.

Agar dapat menemukan potensi dan batasan lain dari model naratologi arsitektur museum, pada penelitian selanjutnya dapat dicoba untuk museum yang skalanya lebih besar dengan cerita yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Bal, M. (1985). *Narratology : Introduction to The Theory of Narrative* (4th ed.). London: University of Toronto Press.
- Bona, M. F. (2019). Prodi Arsitektur UPH Terlibat dalam Pembangunan Museum Wakare. Retrieved April 20, 2023, from <https://www.beritasatu.com/nasional/570573/prodi-arsitektur-uph-terlibat-dalam-pembangunan-museum-wakare>
- Genette, G. (1972). *Narrative Discourse*. New York: Cornell University Press.
- Herman, L., & Vervaeck, B. (2005). *Handbook of Narrative Analysis*. London: University of Nebraska Press.
- Hidajat, H. (2017). Kajian Naratologi pada Tata Pameran Tetap Museum Perjuangan Kemerdekaan di Jakarta. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 5(1), 7–27.
- Hidayat, J. (2018). Creating an Inclusive Museum with A Narrative Design Approach. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 207, 153–159.
- Ismail, T. (2019). Ingin Lihat Terakota, Datang Saja ke Museum Wakare di Majalengka. Retrieved April 20, 2023, from <https://jabar.tribunnews.com/2019/07/19/ingin-lihat-terakota-datang-saja-ke-museum-wakare-di-majalengka>
- Peraturan Daerah Kabupaten Majalengka. (2022). Peraturan Daerah Kabupaten Majalengka Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 1 tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Majalengka Tahun 2018-2023.
- Prastowo, R. M., Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum. In *Seminar Nasional Pakar ke 2* (pp. 1.8.1-1.8.7).
- Rimmon-Kenan, S. (2005). *Narrative Fiction* (2nd ed.). New York: Taylor & Francis e-Library.
- Samantha, F., Adhitama, G. P., & Ahmad, H. A. (2018). Penerapan Sistem Naratif pada Interior Ruang Pamer Museum Bahari Jakarta untuk Mencapai Komunikasi Edutainment (Edukasi dan Entertainment). In *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2018* (pp. 1–9). Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia.
- Seminar Kota Terakota. (2019). Retrieved April 20, 2023, from <https://badankajianpertanahan.org/seminar-terakota/>

- Siagian, B. (2019). *Kota Terakota*. Jatiwangi: Yayasan Daun Salambar.
- Thiodore, J., & Wibisono, A. Y. (Eds.). (2020). *Museum Wakare*. Jakarta: Publication Unit Architecture UPH.
- Tradisi Menandu Rumah di Kampung Wates Majalengka. (2019). Retrieved April 20, 2023, from <https://news.republika.co.id/berita/nasional/daerah/19/08/16/pwbvye18000-tradisi-menandu-rumah-di-kampung-wates-majalengka?>
- Trisno, R., Wibisono, A., Lianto, F., & Sularko, V. (2020). Translation of Narratology Model in Literature into Narrative Museum Architecture. In *The 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020)* (pp. 1141–1146). Atlantis Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.181>
- Trisno, R., Wibisono, A. Y., Lianto, F., & Sularko, V. (2022). The Narration Layer of Fatahillah Museum Based on Narratology Model Analysis. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 12(2), 854–860. <https://doi.org/DOI:10.18517/ijaseit.12.2.13853>
- Wildan, M. (2021). *Pendekatan Modal Sosial Sebagai Strategi dalam Mempertahankan Tanah Sengketa Leluhur Kampung Wates Kabupaten Majalengka*. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/71492/>