KOLABORASI Jurnal Arsitektur – Vol. 6 No. 2 November 2026
p-ISSN 2808-2435; e-ISSN 2808-2427

INTEGRASI DRAMATURGI SPASIAL DALAM PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF PADA MUSEUM GUNUNG MERAPI YOGYAKARTA

Adinda Thalia Salsabila[1*], Muchlisiniyati Safeyah[2]
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur[1, 2]
E-mail: 23051010108@student.upnjatim.ac.id[1], muchlisiniyati.ar@upnjatim.ac.id[2]

Abstract

Disaster museums serve not only as educational spaces but also as a medium for shaping emotional experiences and the interpretation of events through spatial design that creates spatial dramaturgy. Holistic studies on the interrelationship between narrative structure, spatial flow, and visitors' emotional experiences remain limited and have not yet been fully integrated. This study analyzes the formation of spatial dramaturgy at the Mount Merapi Museum through the integration of narrative structure, spatial flow, and their influence on users' emotional responses. A descriptive qualitative method with a case study approach was applied through spatial observation, analysis of circulation and spatial sequences, and in-depth interviews to identify emotional responses. The main variables include narrative structure and spatial flow as the shapers of spatial dramaturgy, as well as users' emotional experiences as the resulting responses. The results of this study indicate that the integration of these three variables will be realized through the themes of space, spatial sequence, transitions in the meaning of space, spatial hierarchy, and the direction of visitor movement. The spatial dramaturgy of the Mount Merapi Museum is formed through the integration of narrative structure and spatial flow, which serve to enhance visitors emotional engagement, immersion, and understanding of the disaster narrative conveyed through space.
Keywords: *Spatial Dramaturgy, Disaster Museum, Emotional Experience, Narrative Structure, Spatial Sequence*

Abstrak

Museum bencana tidak hanya berfungsi sebagai ruang edukasi, tetapi juga sebagai media pembentuk pengalaman emosional dan pemaknaan peristiwa melalui pengolahan ruang yang membentuk dramaturgi spasial. Kajian holistik mengenai keterkaitan antara struktur naratif, alur spasial, dan pengalaman emosional pengguna masih terbatas dan belum terintegrasi. Penelitian ini mengalisis pembentukan dramaturgi spasial di Museum Gunung Merapi melalui integrasi struktur naratif, alur spasial, serta pengaruhnya terhadap respon emosional pengguna. Metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus diterapkan melalui observasi ruang, analisis sirkulasi dan *spatial sequence*, serta wawancara mendalam untuk mengidentifikasi respon emosional. Variabel utama meliputi struktur naratif dan alur spasial sebagai pembentuk dramaturgi spasial, serta pengalaman emosional pengguana sebagai respon yang dihasilkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi ketiga variabel tersebut, akan diwujudkan melalui tema ruang, urutan ruang, transisi makna ruang, hierarki ruang, dan arah gerak pengguna. Dramaturgi spasial Museum Gunung Merapi terbentuk melalui integrasi struktur naratif dan alur spasial yang mampu memperkuat keterlibatan emosional, *immersion*, serta pemahaman pengunjung terhadap narasi kebencanaan yang disampaikan melalui ruang.
Kata Kunci: Dramaturgi Spasial, Museum Bencana, Pengalaman Emosional, Struktur Naratif, Urutan Ruang

Info Artikel :
Diterima : 2026-06-17
Revisi : 2026-09-05
Disetujui : 2026-09-02

PENDAHULUAN

Keberadaan ruang edukasi untuk masyarakat luas bukan untuk media pembelajaran saja, tetapi juga digunakan sebagai ruang refleksi terhadap suatu peristiwa. Museum menjadi salah satu ruang edukatif yang mudah dijangkau oleh semua orang. Namun,

ada kalanya pandangan masyarakat terhadap museum hanya sebatas penyimpanan barang tua, menyeramkan, dan dianggap tidak memberikan manfaat terhadap kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik, (Usman & Husin, 2022). Museum bencana menjadi objek dalam kajian ini karena mempunyai fungsi sebagai medium arsitektural dinamis yang secara efektif membangun pengalaman emosional mendalam, serta proses pemaknaan kolektif terhadap peristiwa traumatis yang dihadirkan. Arsitektur museum bencana berevolusi menjadi naratif spasial yang memiliki tujuan untuk menyampaikan cerita, memori kolektif, dan respon emosional melalui integrasi struktur naratif, *spatial sequence*, serta hierarki ruang. Konsep *event*-space pada museum yang menekankan pada interaksi tubuh dengan lingkungan, dapat dijadikan sebagai narasi yang dapat diwujudkan melalui keterkaitan erat antara narasi ruang itu sendiri, urutan spasial yang terstruktur, serta hubungan dinamis antara ruang dan pergerakan pengguna yang memungkinkan pengalaman secara langsung (Kadang & Hadiwono, 2024).

Pendekatan arsitektur naratif yang berorientasi pada pengalaman pengguna sebagai respon terhadap kritik modernisme yang kaku, kini muncul sebagai strategi inovatif dalam membangun keterlibatan emosional yang berkelanjutan terhadap ruang, terutama di museum dengan narasi historis yang mengharuskan kesan hidup melalui desain (Angelia & Gandha, 2023). Narasi dalam arsitektur tidak hanya hadir sebagai simbol statis atau elemen dekoratif, melainkan terbentuk melalui pengolahan urutan ruang, pengaturan hierarki spasial, serta hubungan antarruang yang dirancang untuk membangun pengalaman pengguna secara bertahap. Melalui susunan ruang tersebut, pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami cerita yang disampaikan (Nathania & Wahid, 2022; Aguspriyanti et al., 2024).

Histori dari peristiwa dapat dijelaskan melalui narasi dalam desain arsitektur. Pengalaman ruang dibentuk melalui interaksi kompleks antara elemen spasial, gerak fisik pengunjung, dan peristiwa naratif yang dialami secara bertahap sebagai dramaturgi spasial pada ruang yang tersusun menyerupai alur dramatik (Purba & Arfianti, 2025). Pendekatan ini menjadi sangat relevan dalam konteks museum bencana, karena ruang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi faktual tentang mitigasi dan sejarah, tetapi juga sebagai medium imersif yang mampu membangun empati mendalam, refleksi pribadi, serta kesadaran kolektif terhadap kerentanan manusia terhadap bencana alam. Melalui dramaturgi spasial, arsitektur museum bencana dapat mentransformasikan pengalaman traumatis menjadi narasi yang mendorong refleksi, pembelajaran, dan pemaknaan. Adanya peran tersebut sejalan dengan pandangan Kementerian Ekonomi Kreatif yang menegaskan bahwa arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga memiliki kontribusi strategis dalam mitigasi bencana dan penguatan ketahanan nasional (Kementerian Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2026).

Namun demikian, dalam praktik desain dan kajian akademis arsitektur saat ini, hubungan antara struktur naratif, alur spasial, dan pengalaman emosional pengguna masih cenderung dipahami secara terpisah dan fragmentaris, tanpa integrasi antara ketiganya. Penelitian yang secara spesifik mengkaji integrasi ketiga aspek tersebut dalam satu model yang meneyluruh. Untuk memperkuat analisis tersebut, penelitian ini juga menggunakan Museum Tsunami Aceh sebagai objek studi komparasi. Pemilihan Museum Tsunami Aceh didasarkan pada kesamaan karakter sebagai museum bencana yang menggunakan ruang dan urutan pengalaman sebagai bagian dari penyampaian narasi kebencanaan. Studi komparasi digunakan untuk melihat persamaan dan perbedaan strategi pembentukan pengalaman ruang, khususnya dalam penerapan struktur naratif, alur spasial, dan elemen pembentuk pengalaman emosional, sehingga dapat memperkuat interpretasi terhadap dramaturgi spasial yang ditemukan pada Museum Gunung Merapi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini merumuskan dua permasalahan utama, yaitu: (1) keterkaitan struktur naratif dan alur spasial yang diterapkan dalam membentuk dramaturgi spasial pada Museum Gunung Merapi; dan (2) integrasi aspek dramaturgi spasial yang berkaitan dengan pengalaman emosional pengguna selama proses kunjungan pada Museum Gunung Merapi, dengan Museum Tsunami Aceh sebagai objek komparasi untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian.

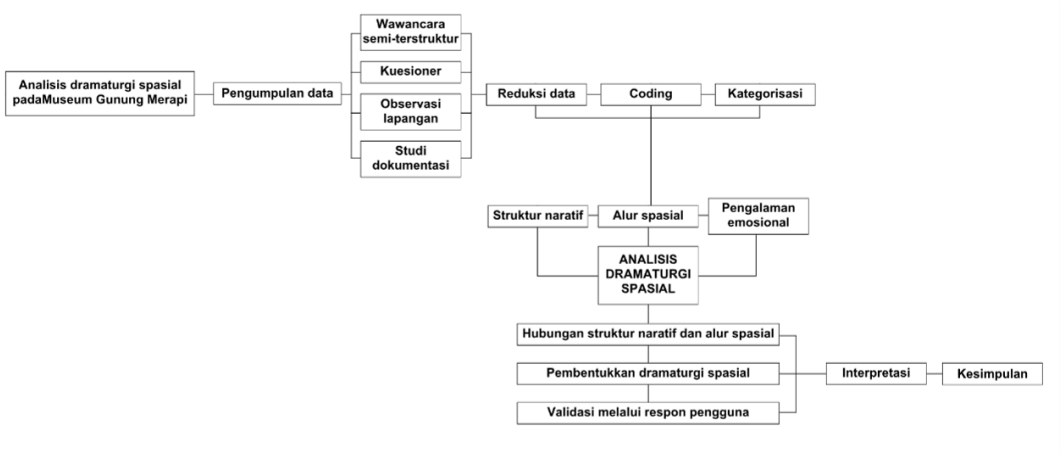
Penelitian ini secara khusus dilakukan untuk menganalisis integrasi antara struktur naratif dan alur spasial dalam membentuk dramaturgi spasial yang efektif, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap pengalaman emosional pengguna di Museum Gunung Merapi, dengan tujuan mengisi kesenjangan literatur yang ada. Studi komparasi dengan Museum Tsunami Aceh digunakan sebagai pendekatan pendukung untuk melihat persamaan dan perbedaan strategi pembentukan pengalaman ruang pada museum bencana. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan aplikatif mengenai peran arsitektur sebagai media naratif dalam konteks mitigasi bencana, juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang emosional, reflektif, dan bermakna bagi pengunjung dari berbagai latar belakang, sehingga berpengaruh terhadap desain museum resiliensi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam bagaimana pengalaman ruang, makna, serta respon emosional pengguna terbentuk dalam suatu lingkungan arsitektural. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian tidak hanya pada aspek fisik ruang, tetapi juga pada pengalaman subjektif pengguna yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Melalui metode deskriptif, penelitian ini berupaya menggambarkan secara sistematis keterkaitan antara struktur naratif, alur spasial, dan pengalaman emosional dalam membentuk dramaturgi spasial.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi. Observasi lapangan dilakukan secara langsung dengan mengikuti alur kunjungan untuk mengidentifikasi urutan ruang, pola sirkulasi, hierarki ruang, serta elemen pembentuk suasana ruang. Selain itu, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada pengunjung dan staf atau pemandu museum untuk menggali persepsi terhadap alur ruang, pemahaman terhadap narasi yang disampaikan, serta respon emosional yang dirasakan selama berada di dalam ruang. Untuk memperkuat data, kuesioner juga disebarkan kepada pengunjung melalui media digital guna memperoleh gambaran umum mengenai pengalaman ruang sebagai data pendukung dari wawancara semi-terstruktur. Di samping itu, studi dokumen dilakukan melalui analisis gambar teknis dan dokumentasi visual untuk mendukung data yang telah diperoleh.

Variabel penelitian ini meliputi struktur naratif dan alur spasial sebagai aspek pembentuk dramaturgi spasial, serta pengalaman emosional pengguna sebagai respon yang dihasilkan dari interaksi dengan ruang. Struktur naratif mencakup tema ruang, urutan cerita, dan penyusunan alur narasi, sedangkan alur spasial mencakup pola sirkulasi, sequence ruang, hierarki ruang, serta arah gerak pengguna. Sementara itu, pengalaman emosional pengguna diidentifikasi melalui respon yang dialami pengunjung secara langsung saat terlibat dengan ruang.



Gambar 1. Bagan Alur Metode Penelitian
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, coding, analisis spasial, dan interpretasi. Reduksi data dilakukan dengan menyaring data yang relevan. Selanjutnya, data dikodekan berdasarkan kategori yang sesuai dengan variabel penelitian, sehingga memudahkan dalam mengidentifikasi pola keterkaitan antar-data. Analisis spasial dilakukan dengan mengaitkan hasil temuan dengan gambar teknis untuk memahami hubungan antara ruang dan pengalaman pengguna. Tahap akhir berupa interpretasi dilakukan untuk menjelaskan bagaimana integrasi antara struktur naratif dan alur spasial membentuk dramaturgi spasial, serta pengaruhnya terhadap pengalaman emosional pengguna.

Responden penelitian dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan teknik pengumpulan data, yaitu responden wawancara dan responden kuesioner. Masing-masing kelompok terdiri atas 10 responden yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pemilihan responden didasarkan pada kriteria bahwa responden telah melakukan kunjungan dan mengalami secara langsung rangkaian ruang serta alur pamer yang menjadi objek penelitian. Responden terdiri atas pengunjung dengan karakteristik yang beragam berdasarkan usia, jenis kelamin, dan latar belakang kunjungan untuk memperoleh variasi persepsi terhadap pengalaman ruang museum. Data dari responden diperoleh melalui wawancara dan kuesioner yang digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman emosional, pemahaman terhadap narasi, kesan terhadap ruang, serta kemudahan dalam mengikuti alur kunjungan.

Tabel 1. Kode Variabel

Variabel	Kode	Indikator
Alur Spasial	AS-1	Kemudahan mengikuti alur ruang
	AS-2	Kejelasan sirkulasi
	AS-3	Pemahaman urutan ruang
Struktur Naratif (Dramaturgi)	DS-1	Pemahaman urutan cerita
	DS-2	Immersion
Pengalaman Emosional	VPE-1	Pengalaman personal pengguna
	VPE-2	Kesan reflektif
	VPE-3	Keterlibatan emosional terhadap ruang

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Untuk memperoleh data mengenai persepsi dan pengalaman pengunjung, penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan kuesioner yang disusun berdasarkan skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan (Joshi et al., 2015). Pernyataan tersebut berkaitan dengan pengalaman ruang, kondisi spasial ruang, serta keterlibatan emosional selama

berada di Museum Gunung Merapi. Adapun kategori penilaian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada (Tabel 2).

Tabel 2. Skala Likert

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Likert (1932), Diolah Penulis (2026)

Data yang diperoleh melalui wawancara dan kuesioner selanjutnya dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif berupa perhitungan nilai rata-rata (mean) untuk mengetahui kecenderungan persepsi responden pada setiap indikator penelitian. Nilai rata-rata tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan rentang kategori yang telah ditetapkan sebagaimana ditunjukkan pada (Tabel 3).

Tabel 3. Pembagian Kategori Rentang Mean

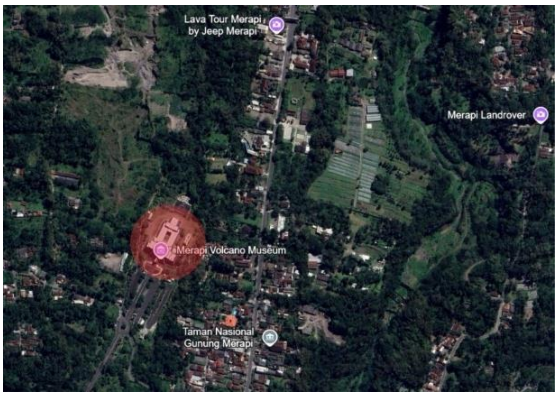
Rentang Mean	Ketearangan
1,00 – 1,80	Sangat Rendah
1,81 – 2,60	Rendah
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Analisis Penulis Berdasarkan Metode Interval Kelas, 2026

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan kuesioner, serta studi dokumen. Dalam hal ini, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat validitas yang tinggi dan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Gunung Merapi berlokasi di Jalan Kaliurang Km 22, Hargobinangun, Kapanewon Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasinya berada di kawasan lereng selatan Gunung Merapi yang merupakan salah satu wilayah terdampak langsung aktivitas vulkanik gunung tersebut. Pemilihan lokasi ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan tema museum karena memungkinkan pengunjung memperoleh pemahaman yang lebih kontekstual mengenai fenomena erupsi, kondisi geografis kawasan, serta kehidupan masyarakat yang hidup berdampingan dengan ancaman bencana vulkanik.



Gambar 2. Lokasi Museum Gunung Merapi
Sumber: Google Earth, 2026

Museum Gunung Merapi yang diresmikan pada tahun 2009 merupakan salah satu contoh representatif museum bencana sebagai bagian dari upaya edukasi kebencanaan dan pengembangan wisata edukatif di kawasan lereng Gunung Merapi. Pembangunan museum ini dilatarbelakangi oleh tingginya aktivitas vulkanik Gunung Merapi serta pentingnya penyebaran informasi mengenai mitigasi bencana kepada masyarakat yang disampaikan melalui koleksi artefak, multimedia, dan rekonstruksi visual. Secara arsitektural, Museum Gunung Merapi memiliki bentuk massa bangunan yang monumental dan merepresentasikan karakter visual Gunung Merapi melalui pendekatan geometris yang menyerupai siluet gunung.



Gambar 3. Bentuk Massa Bangunan Museum
Sumber: Website MGM (https://mgm.slemankab.go.id/), 2026

Sebagai objek penelitian, Museum Gunung Merapi memiliki susunan ruang yang menunjukkan adanya korelasi narasi berupaa peristiwa yang terjadi dengan pengalaman pengguna selama proses kunjungan. Korelasi tersebut dapat diamati melalui tema ruang, urutan cerita, serta pembagian zona ruang yang dapat membentu alur naratif. Oleh karena itu, analisis struktur naratif dilakukan untuk memahami bagaimana cerita mengenai peristiwa erupsi Gunung Merapi diterjemahkan ke dalam susunan ruang sebagai dasar pembentukan dramaturgi spasial.

Struktur Naratif pada Museum Gunung Merapi

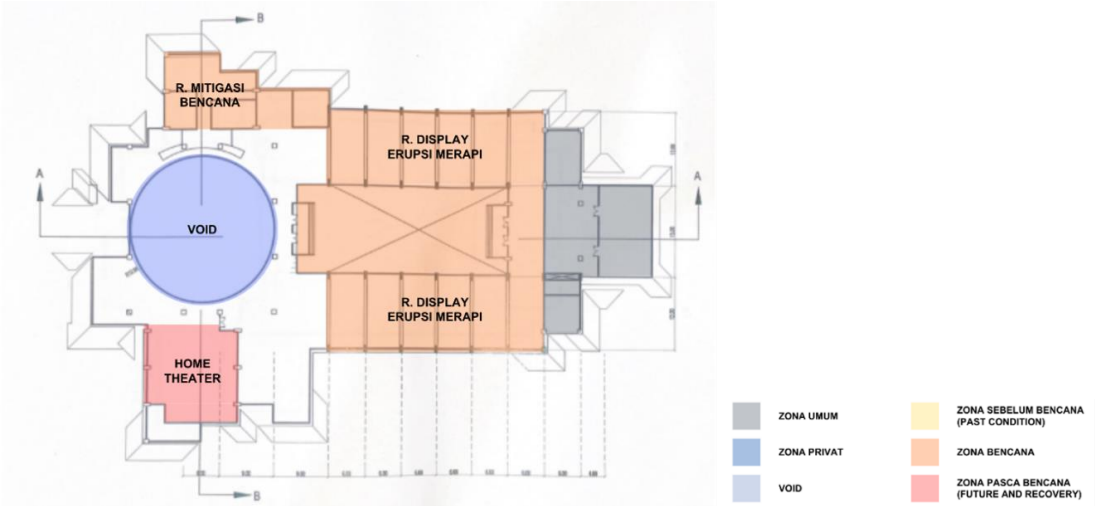
Struktur naratif merupakan susunan cerita yang dibangun melalui rangkaian ruang, peristiwa, dan informasi. Dalam pendekatan arsitektur naratif, selain berfungsi sebagai wadah aktivitas, ruang juga digunakan sebagai media penyampaian cerita yang mampu mengarahkan persepsi dan pengalaman pengguna secara bertahap. Penyusunan ruang tersebut memungkinkan pengguna memahami suatu peristiwa atau sejarah secara bertahap melalui pengalaman langsung selama proses kunjungan (Natawibawa & Anggraini, 2022). Pada lingkungan museum, keterlibatan emosional pengguna melalui pengalaman spasial dapat dibangun melalui narasi ruang. Hal ini dapat menjadi pengalaman pengunjung agar tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami cerita yang disampaikan melalui ruang (Yaufik & Kusuma, 2024). Oleh karena itu, struktur naratif pada Museum Gunung Merapi dapat dianalisis melalui tema ruang, urutan cerita, pembagian zona naratif, serta klimaks narasi.

Museum Gunung Merapi mengusung tema yang terhubung antara fenomena vulkanisme, kebencanaan, dan kehidupan masyarakat di kawasan lereng Gunung Merapi. Tema tersebut diwujudkan melalui penyajian informasi mengenai aktivitas vulkanik, sejarah erupsi, dampak bencana, hingga upaya mitigasi yang dilakukan masyarakat dan pemerintah. Dalam hal ini, peran arsitektur naratif dapat dijadikan sebagai dasar pembentukan cerita yang menghubungkan seluruh narasi ruang yang ingin disampaikan. Narasi yang disajikan melalui ruang museum ini diketahui mampu memperkuat proses penyampaian informasi karena secara tidak langsung, pengguna mengalami cerita melalui pengalaman ruang yang terstruktur (Aguspriyanti et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi, struktur naratif Museum Gunung Merapi terbagi ke dalam beberapa zona yang memiliki fokus cerita yang berbeda. (1) Zona awal berfungsi sebagai ruang pengantar yang memberikan informasi dasar mengenai Gunung Merapi dan kondisi geografis disekitarnya. (2) Zona berikutnya disajikan proses vulkanisme dan sejarah aktivitas erupsi, serta menampilkan beberapa dampak bencana terhadap kehidupan masyarakat. (3) Pada zona akhir, pengunjung akan diarahkan menuju ruang edukasi terkait mitigasi terhadap bencana yang terjadi. Pembagian zona ini menunjukkan adanya hierarki cerita melalui ruang sehingga setiap zona memiliki peran tertentu dalam membentuk alur pengalaman pengunjung. Adanya pengelompokan ruang ini, mampu membantu pengguna memahami cerita secara lebih sistematis dan berkesinambungan (Kadang & Hadiwono, 2024).



Gambar 4. Pembagian Zona di Lantai 1
Sumber: Analisis Penulis, 2026



Gambar 5. Pembagian Zona di Lantai 2
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Urutan cerita pada Museum Gunung Merapi disusun secara bertahap mengikuti alur pemahaman pengunjung terhadap fenomena Gunung Merapi. Narasi dimulai dari pengenalan mengenai karakteristik Gunung Merapi dan proses vulkanisme, kemudian berkembang menuju dokumentasi erupsi, dampak bencana terhadap masyarakat, hingga upaya mitigasi yang dilakukan masyarakat. Dalam lingkungan naratif, urutan ruang berperan penting dalam membangun hubungan antara waktu, peristiwa, dan pengalaman pengguna sehingga cerita dapat dipahami secara lebih mendalam (Nathania & Wahid, 2022).

Museum Gunung Merapi bukan lagi fokus menyampaikan aspek ilmiah yang terjadi. Narasi klimaks yang ingin disampaikan lebih menekankan pada pengalaman manusia dalam menghadapi bencana melalui film dokumenter tentang erupsi Gunung Merapi yang ditayangkan pada ruang teater di lantai 2.

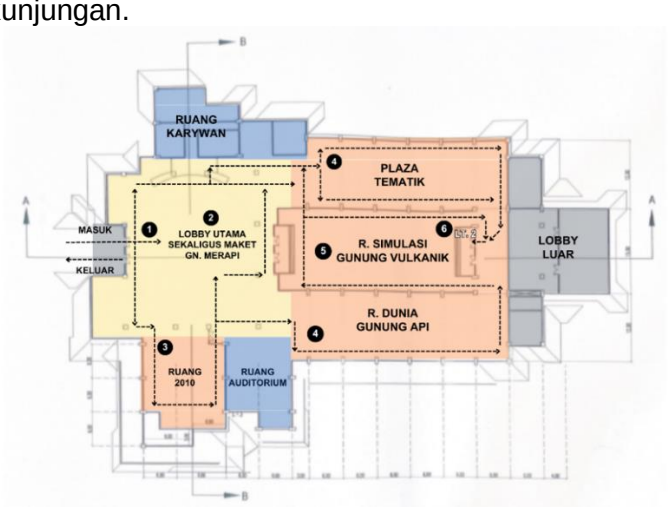


Gambar 6. *Home Theater*
Sumber: Website MGM (https://mgm.slemankab.go.id/), 2026

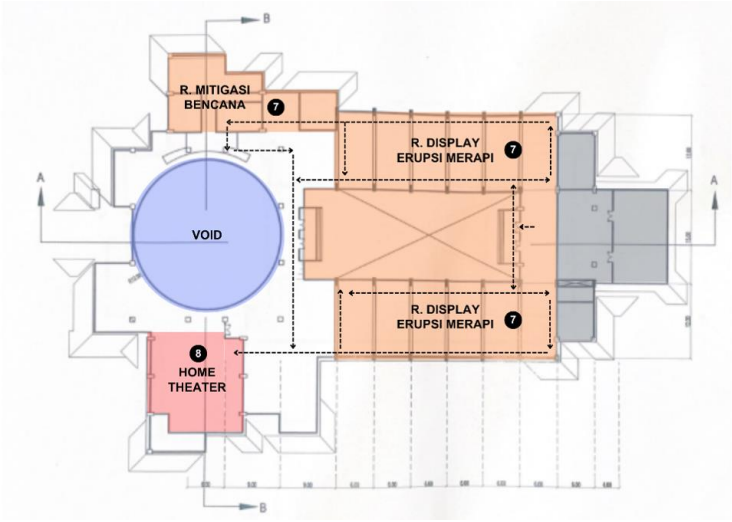
Kehadiran dokumentasi visual ini, turut lebih intens dalam membentuk pengalaman emosional yang lebih kuat dan menggenapkan pemahaman pengunjung terhadap fenomena Gunung Merapi yang pernah terjadi. Dalam konteks museum, titik klimaks naratif berperan sebagai bagian yang mampu menghasilkan intensitas pengalaman emosional tertinggi, sehingga mampu memperkuat proses pemahaman dan pemaknaan terhadap narasi yang disampaikan (Zakiah & Santosa, 2025).

Alur Spasial dan Urutan Ruang

Alur spasial merupakan susunan hubungan ruang yang membentuk pola pergerakan pengguna. Dalam konteks museum, alur spasial berperan sebagai elemen yang mengarahkan pengguna untuk mengalami dan memahami narasi secara bertahap melalui urutan ruang yang telah dirancang. Hubungan antara pola sirkulasi, urutan ruang, dan hierarki ruang menjadi aspek utama dalam membangun pengalaman pengguna. Hal ini untuk menentukan bagaimana narasi dapat diterima dan dipahami selama proses kunjungan.



Gambar 7. Alur Sirkulasi di Lantai 1
Sumber: Analisis Penulis, 2026



Gambar 8. Alur Sirkulasi di Lantai 2
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Pada Museum Gunung Merapi, alur spasial tidak hanya berfungsi sebagai jalur pergerakan, tetapi juga sebagai media yang menghubungkan setiap bagian narasi. Pengaturan hubungan ruang dan pola sirkulasi pada museum diketahui memiliki pengaruh terhadap keterbacaan ruang serta pengalaman pengguna dalam memahami informasi yang disajikan (Rinaldo & Schiffer, 2024).

Berdasarkan hasil observasi, pola sirkulasi pada Museum Gunung Merapi cenderung menggunakan pola linear yang mengarahkan pengunjung mengikuti urutan ruang secara berkelanjutan dari area awal hingga akhir kunjungan. Pola tersebut memungkinkan pengguna mengalami setiap ruang sesuai alur cerita yang telah dibangun sehingga informasi dapat diterima secara bertahap dan terstruktur. Dalam konteks museum, pola sirkulasi linear dinilai efektif dalam mendukung penyampaian narasi karena mampu menghubungkan ruang berdasarkan urutan informasi dan pengalaman yang ingin dibangun (Rinaldo & Schiffer, 2024). Selain berfungsi sebagai pengarah gerak, sirkulasi juga berperan dalam membentuk ritme pengalaman pengguna terhadap ruang museum.

Tabel 4. Pembagian Area pada Museum Gunung Merapi

Lantai	Zona	Area	Keterangan
1	Z-1.1	Miniatur gunung api	Replika gunung merapi dan filosofi kegunungan-apian
	Z-1.2	Area *display* dan interaktif	Alat peraga yang terkait gunung api dan kegempaan, serta display informasi gunung merapi
	Z-1.3	Area *display*	Informasi terkait mitigasi terhadap bencana yang terjadi
2	Z-2.1	Area *display*	Display letusan gunung Merapi dan alat peraga tsunami
	Z-2.2	Ruang teater	Ruang pemutaran film tentang kegunungapian

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Urutan ruang pada Museum Gunung Merapi terbentuk melalui rangkaian ruang yang disusun berdasarkan perkembangan informasi dan pengalaman yang ingin disampaikan kepada pengguna. Urutan ruang dimulai dari ruang pengenalan mengenai Gunung Merapi, dilanjutkan menuju ruang yang menjelaskan aktivitas vulkanik, dokumentasi erupsi, dampak bencana, hingga ruang mitigasi kebencanaan. Penyusunan sequence tersebut menunjukkan adanya hubungan antara ruang dan waktu naratif yang memungkinkan pengguna mengalami narasi secara bertahap.

Dalam pendekatan arsitektur naratif, urutan ruang berfungsi sebagai media yang membangun pengalaman melalui urutan peristiwa, tempo ruang, serta keterhubungan antar-ruang sehingga pengguna tidak hanya melihat informasi, tetapi juga mengalami perjalanan cerita secara langsung (Nathania & Wahid, 2022). Dengan demikian, urutan ruang pada museum berperan sebagai struktur yang menghubungkan narasi dengan pengalaman spasial pengguna.

Hierarki ruang pada Museum Gunung Merapi terlihat melalui perbedaan tingkat dominasi ruang berdasarkan fungsi, ukuran, intensitas informasi, serta pengalaman yang dihadirkan kepada pengguna. Beberapa ruang dirancang dengan memiliki peran yang lebih dominan karena menjadi pusat penyampaian informasi atau titik penting dalam alur narasi museum.



Gambar 9. Display Kolelsi Barang Asli
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 10. Display Ruang Erupsi 2010
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Misalnya, ruang yang menampilkan dokumentasi erupsi dan dampak bencana seperti Gambar 4 memiliki intensitas pengalaman yang lebih kuat dibandingkan ruang pengantar yang berisi informasi umum mengenai gunung berapi. Hal ini berfungsi sebagai bagian utama dalam penyampaian pesan pada museum tersebut. Hierarki ruang membantu mengarahkan fokus perhatian pengguna terhadap ruang yang dianggap penting dalam keseluruhan alur pengalaman. Dalam arsitektur museum, pengaturan hierarki ruang diketahui berperan dalam membangun orientasi pengguna, memperjelas struktur narasi, serta memperkuat pengalaman spasial yang ingin disampaikan melalui ruang (Aguspriyanti et al., 2024). Selain itu, hubungan antara ruang dominan dan ruang transisi juga membentuk dinamika pengalaman yang mendukung keterlibatan pengguna terhadap narasi museum secara intens.

Tabel 5. Hasil Penilaian Responden terhadap Alur Spasial

Kode	Indikator	Mean	Kategori
AS-1	Alur perjalanan di dalam museum mudah dipahami	3,7	Tinggi

Kode	Indikator	Mean	Kategori
AS-2	Sirkulasi mampu mengarahkan pengguna saat berpindah dari satu ruang ke ruang lainnya	3,9	Tinggi
AS-3	Urutan ruang terasa runtut dan tidak membingungkan	3,5	Tinggi

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Pembentukan Dramaturgi Spasial

Dramaturgi spasial merupakan kondisi ketika ruang tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas atau penyampaian informasi, tetapi juga sebagai medium yang mampu membangun pengalaman emosional melalui hubungan antara cerita, ruang, dan pergerakan pengguna. Desain ruang museum turut memengaruhi pengalaman spasial dan keterlibatan emosiaonal pengunujung. Oleh sebab itu, terdapat penelitian terbaru yang mengemukakan adanya interaksi antara ruang, objek, cahaya, suara, narasi, dan pergerakan mampu membangun respon emosional pengunjung (Aguspriyanti et al., 2024; Zakiah & Santosa, 2025).

Pada Museum Gunung Merapi, cerita mengenai aktivitas vulkanik, bencana, dan kehidupan masyarakat diterjemahkan melalui pengaturan ruang dengan narasi yang bertahap dan terhubung. Informasi tidak disajikan secara acak, melainkan ditempatkan dalam urutan ruang yang membentuk alur pemahaman pengunjung. Selain berfungsi sebagai media penyampaian informasi, beberapa ruang dalam Museum Gunung Merapi memiliki karakter yang mendorong pengunjung untuk melakukan refleksi terhadap peristiwa yang disajikan. Ruang reflektif umumnya muncul setelah pengunjung melewati bagian narasi yang memiliki intensitas informasi dan emosional tinggi.

Keberadaan ruang reflektif memiliki peran penting dalam dramaturgi spasial karena menjadi titik jeda yang memungkinkan pengguna mengolah pengalaman yang telah diterima sebelumnya. Penelitian mengenai museum dan pengalaman ruang menunjukkan bahwa ruang reflektif mampu memperkuat keterikatan emosional serta meningkatkan pemahaman pengguna terhadap narasi yang disampaikan melalui ruang (Nathania & Wahid, 2022).

Selain keberadaan ruang reflektif yang disajikan, adanya immersion atau keterlibatan mendalam merupakan kondisi ketika pengguna merasa terlibat secara penuh dalam pengalaman ruang yang sedang dialami. Budhiyanto & Kuntjoro, (2023) menjelaskan bahwa pengalaman imersif dalam museum tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi terbentuk melalui keterpaduan narasi, interaksi tubuh, desain sensorik, dan ruang. Pengalaman tersebut dapat diperkuat melalui pengaturan alur atau *sequence*, zonasi, sirkulasi, serta suasana ruang yang melibatkan elemen visual, pencahayaan, tekstur, dan akustik. Pada Museum Gunung Merapi, immersion terbentuk melalui kombinasi antara alur narasi, urutan ruang, elemen visual, artefak, efek pencahayaan ruang serta suasana ruang mampu meningkatkan keterlibatan emosional pengguna dalam memahami narasi (Ilhamsyah & Paryoko, 2026).



Gambar 11. Elemen Visual
Sumber: Dok. Penulis, 2026



Gambar 12. Artefak
Sumber: Web. MGM, 2026



Gambar 13. Efek Cahaya
Sumber: Dok. Penulis, 2026

Berdasarkan kajian mengenai *immersive experience* pada lingkungan museum, immersion terbentuk melalui keterpaduan antara informasi yang disampaikan, karakter ruang, elemen sensorik, serta interaksi pengguna dengan lingkungan pamer. Keselarasan berbagai elemen tersebut memungkinkan pengunjung merasakan keterlibatan yang lebih mendalam terhadap narasi yang disajikan sehingga pengalaman kunjungan menjadi lebih berkesan (Zahra et al., 2024).

Tabel 6. Hasil Penilaian Responden terhadap Pembentukan Dramaturgi Spasial

Kode	Indikator	Mean	Kategori
DS-1	Pengguna mampu memahami cerita yang disampaikan oleh museum	4,3	Sangat Tinggi
DS-2	Klimaks cerita mampu dirasakan oleh pengguna	3,9	Tinggi

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Berdasarkan analisis tersebut, pembentukan dramaturgi spasial pada Museum Gunung Merapi terjadi melalui integrasi antara struktur naratif dan alur spasial yang saling mendukung dalam membangun pengalaman pengguna. Narasi yang diterjemahkan ke dalam urutan ruang, keberadaan ruang reflektif, serta terciptanya immersion menunjukkan bahwa pengalaman museum tidak hanya dibentuk oleh informasi yang disampaikan, tetapi juga oleh cara ruang mengarahkan, memengaruhi, dan membangun keterlibatan emosional pengguna terhadap peristiwa yang dihadirkan.

Sebagai studi komparasi, Museum Tsunami Aceh dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan Museum Gunung Merapi, yaitu sama-sama mengangkat isu kebencanaan dan menggunakan ruang sebagai bagian dari proses penyampaian narasi. Museum Tsunami Aceh tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan penyampaian informasi mengenai peristiwa tsunami 2004, tetapi juga dirancang sebagai ruang memorial, edukasi kebencanaan, dan pengalaman reflektif. Pengolahan ruang pada museum dilakukan melalui sequence yang mengarahkan pengunjung melewati rangkaian ruang dengan karakter dan suasana yang berbeda. Penelitian Nazhar, (2023) menunjukkan bahwa konfigurasi ruang Museum Tsunami Aceh dirancang untuk membangun dampak psikologis terhadap persepsi dan emosi pengunjung, salah satunya melalui pembagian pengalaman ke dalam *spaces of memory, spaces of hope,* dan *spaces of relief*.

Pada Museum Tsunami Aceh, pembentukan pengalaman dilakukan melalui sequence ruang yang disusun secara bertahap untuk menghasilkan perubahan persepsi dan emosi pengunjung. Salah satu ruang yang paling kuat dalam membangun pengalaman tersebut adalah Tsunami Alley, yang termasuk dalam *spaces of memory*. Ruang ini berupa lorong yang panjang, sempit, gelap, dan memiliki dinding tinggi dengan elemen air serta suara gemuruh, sehingga pengunjung tidak hanya menerima informasi mengenai tsunami secara visual, tetapi juga mengalami stimulasi melalui pendengaran, penglihatan, sentuhan, dan pergerakan tubuh. Integrasi berbagai rangsangan sensorik tersebut dapat membangkitkan respons emosional seperti kesedihan, ketakutan, dan keterkejutan serta memperkuat ingatan terhadap pesan yang disampaikan (Nazhar, 2023).



Gambar 14. Tsunami Alley
Sumber: Instagram @bandaaceh_skyscapercity
(https://www.instagram.com/p/DO3MSAJARKX/?img_index=2), 2026

Perbedaan utama terletak pada strategi pembentukan intensitas pengalaman. Museum Tsunami Aceh lebih kuat menggunakan stimulasi multisensori dan atmosfer ruang untuk menghadirkan kembali suasana emosional bencana. Sementara itu, Museum Gunung Merapi lebih menekankan alur naratif kronologis dan keterhubungan antarruang pamer dalam membangun pemahaman pengunjung terhadap fenomena vulkanik dan bencana.

Tabel 7. Perbandingan Dramaturgi Spasial pada Museum Gunung Merapi dan Museum Tsunami Aceh

Aspek	Museum Gunung Merapi	Museum Tsunami Aceh
Tema narasi	Narasi tentang vulkanisme, erupsi, kebencanaan, kehidupan masyarakat	Narasi tentang tsunami 2004, memori bencana, pemulihan, mitigasi
Urutan cerita	Bermula dari Fenomena Merapi, proses erupsi, dampak yang terjadi, hingga mitigasi yang dilakukan	Mengenai kronologi pengalaman bencana, memori, harapan, serta proses pemulihan
Sequence	Bertahap dan kronologis	Bertahap dengan perubahan karakter dan atmosfer ruang
Sirkulasi	Linear dan terarah	Terarah melalui rangkaian ruang dengan intensitas berbeda
Elemen atmosfer	Visual erupsi, artefak, pencahayaan, suasana ruang	Pencahayaan, warna, audiovisual, serta diorama
Pendekatan sensorik	Dominan visual dan spasial	Multisensori: visual, auditori, taktil, dan kinestetik
Ruang emosional	Ruang pamer dan titik refleksi terhadap erupsi	*Tsunami Alley* dan *Memorial Hall*
Karakter pengalaman	Pemahaman terhadap kesadaran, refleksi, dan mitigasi	Ketegangan mengenai empati dan kesedihan/ketakutan, hingga refleksi
Dramaturgi spasial	Dimulai dari fenomena, peristiwa, dampak, hingga refleksi/mitigasi	Dimulai dari bencana, memori, harapan, hingga proses pemulihan

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Validasi Pengalaman Emosional Pengguna

Validasi pengalaman emosional pengguna dilakukan untuk mengonfirmasi sejauh mana integrasi struktur naratif dan alur spasial yang telah dianalisis sebelumnya mampu membentuk dramaturgi spasial sebagaimana dirasakan oleh pengunjung. Yang berfokus pada pengalaman ruang, respon emosional, serta kesan yang muncul selama proses kunjungan. Hasil analsis dari validasi pengalaman emosional pengguna menjadi dasar dalam mengidentifikasi perasaan yang dominan dialami pengguna serta ruang yang paling berkesan, sehingga dapat diketahui keterkaitan antara temuan analisis spasial dengan pengalaman nyata yang dirasakan pengunjung.

Tabel 8. Hasil Penilaian Responden terhadap Validasi Pengalaman Emosional Pengguna

Kode	Indikator	Mean	Kategori
VPE-1	Pengalaman emosional mengenai perasaan pengguna selama berada di museum	4,2	Tinggi
VPE-2	Beberapa ruang mampu memberikan kesan yang kuat bagi pengguna	4,0	Tinggi
VPE-3	Desain ruang mendukung cerita yang disampaikan	3,6	Tinggi

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa pengalaman pengunjung terhadap Museum Gunung Merapi bukan hanya terbentuk melalui informasi yang disampaikan, tetapi juga melalui pengalaman ruang yang dialami selama proses kunjungan. Beragam respon emosional yang ditunjukkan oleh pengunjung terhadap ruang-ruang tertentu, mulai dari kesan emosional yang tinggi, hingga persepsi kemudahan mengikuti alur cerita yang disajikan. Temuan-temuan tersebut kemudian dianalisis lebih dalam untuk mengidentifikasi pola pengalaman yang muncul secara berulang pada setiap responden.

Tabel 9. Frekuensi Unit Analisis Per Responden (Kuesioner *Online*)

Kode	Responden										Total	Hasil
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10		
AS-1	4	3	5	1	4	5	5	4	4	2	37	T
AS-2	5	3	5	1	4	3	5	5	4	4	39	T
AS-3	4	3	5	1	4	3	5	2	4	4	35	T
DS-1	5	3	4	2	5	5	5	5	5	4	43	ST
DS-2	5	3	4	3	3	4	5	5	4	3	39	T
VPE-1	5	3	5	3	3	4	5	5	4	5	42	T
VPE-2	5	3	5	1	3	5	5	5	4	4	40	T
VPE-3	5	3	4	2	4	3	5	5	4	3	36	T

Sumber: Kuesioner oleh Penulis, 2026

Tabel 10. Frekuensi Unit Analisis Per Responden (Wawancara Lapangan)

Kode	Responden										Total	Hasil
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10		
AS-1	1	5	3	3	3	2	5	2	4	3	31	T
AS-2	3	5	4	3	2	2	4	5	4	4	36	T
AS-3	1	4	3	4	3	2	4	3	3	3	30	T
DS-1	3	4	2	4	5	5	5	4	2	3	37	ST
DS-2	2	4	2	2	4	5	3	4	5	2	33	T
VPE-1	4	5	5	5	4	4	5	2	3	5	42	ST
VPE-2	2	5	4	3	5	4	4	2	5	4	38	ST
VPE-3	5	5	4	3	5	3	4	3	5	4	41	ST

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Analisis frekuensi unit analisis pada data kuesioner dilakukan untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap setiap aspek yang diteliti. Frekuensi kemunculan masing-masing unit analisis menunjukkan tingkat dominasi pengalaman dan persepsi pengunjung yang dapat digunakan sebagai data pendukung. Hasil yang diperoleh merupakan penjabaran kategori dari masing-masing kode sesuai dengan perhitungan rerata pada (Tabel 5, 6, dan 7).

Interpretasi ini dilakukan untuk memahami keterkaitan antara temuan analisis spasial dengan pengalaman yang dirasakan pengunjung selama berada di Museum Gunung Merapi. Proses interpretasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola persepsi, respon emosional, serta pengalaman ruang yang muncul secara dominan dari kedua sumber data. Dengan menggabungkan hasil wawancara dan kuesioner, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana struktur naratif dan alur spasial berperan dalam membentuk dramaturgi spasial.

Tabel 11. Interpretasi dari Hasil Wawancara dan Kuesioner Pengunjung

Variabel	Temuan Lapangan	Bukti Wawancara	Bukti Kuesioner	Interpretasi
Alur Spasial	Sirkulasi linear dan terarah	Pengunjung cukup terbantu selama per-jalanan di dalam museum	Mayoritas responden menyatakan bahwa alur ruang mudah diikuti dan dipahami	Alur spasial yang disajikan turut mendukung pemahaman narasi
Struktur Naratif	Cerita disusun secara kronologis	Pengunjung merasa terbantu dalam memahami alur cerita	Sebagian responden merasakan adanya keterhubungan antara ruang dan narasi	Narasi tersampaikan dengan cukup baik dan saling terhubung
Pengalaman Emosional	Muncul kondisi reflektif	Pengunjung turut merasakan	Pengunjung mampu merasakan keterlibatan	Terbentuk beragam pengalaman

Variabel	Temuan Lapangan	Bukti Wawancara	Bukti Kuesioner	Interpretasi
		emosional dari narasi yang disajikan	emosinal dan kesan yang disampaikan	emosional pengguna

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Tabel di atas menunjukkan hasil interpretasi yang diperoleh melalui triangulasi antara temuan lapangan, wawancara, dan kuesioner pengunjung. Pada aspek alur spasial, hasil observasi menunjukkan adanya pola sirkulasi yang linear dan terarah, yang diperkuat oleh pernyataan pengunjung mengenai kemudahan mengikuti jalur kunjungan serta didukung oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas responden memahami alur yang disajikan. Pada aspek struktur naratif, penyusunan cerita secara kronologis membantu pengunjung memahami hubungan antarperistiwa dan antarruang, sehingga narasi yang disampaikan dapat diterima secara runtut dan saling terhubung. Sementara itu, pada aspek pengalaman emosional, keberadaan ruang-ruang yang bersifat reflektif mampu membangun keterlibatan emosional pengunjung terhadap narasi yang disampaikan. Secara keseluruhan, hasil wawancara dan kuesioner mengonfirmasi bahwa integrasi antara struktur naratif dan alur spasial pada Museum Gunung Merapi berhasil membentuk pengalaman ruang yang mendukung proses pemahaman narasi sekaligus menghasilkan keterlibatan emosional bagi pengunjung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil penelitian, Museum Gunung Merapi berhasil mengintegrasikan tema kebencanaan ke dalam struktur naratif yang terdiri dari urutan cerita yang sistematis, hingga klimaks yang disajikan mampu memengaruhi emosional pengunjung. Integrasi tersebut diwujudkan tidak hanya melalui materi pamer saja, tetapi juga melalui pengaturan urutan ruang yang mengarahkan pengunjung dalam memahami cerita yang disampaikan.

Struktur naratif yang telah tersusun tersebut diterjemahkan ke dalam alur spasial melalui pengaturan sirkulasi, urutan ruang, dan hierarki ruang yang saling terhubung sehingga mampu mengarahkan pergerakan pengguna mengikuti urutan cerita yang telah dirancang. Integrasi antara struktur naratif dan alur spasial membentuk dramaturgi spasial melalui penerjemahan narasi ke dalam urutan ruang, keberadaan ruang reflektif, serta terciptanya immersion yang didukung oleh elemen visual, artefak, pencahayaan, sehingga suasana ruang berhasil memengaruhi emosional pengguna.

Secara desain, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dramaturgi spasial pada museum bencana dapat diterapkan melalui penyusunan *sequence* ruang berdasarkan struktur naratif, pengaturan hierarki dan arah gerak, serta pengolahan transisi suasana dan intensitas ruang. Ruang reflektif dapat digunakan sebagai jeda untuk memberikan kesempatan kepada pengunjung dalam mengolah pengalaman emosional, sedangkan elemen visual, artefak, pencahayaan, atmosfer, dan elemen multisensori dapat diintegrasikan secara selektif pada ruang yang memiliki peran penting dalam narasi. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa dramaturgi spasial pada museum bencana terbentuk bukan hanya dari keberadaan cerita dalam ruang, tetapi dari keterpaduan antara struktur naratif, sequence, hierarki, pergerakan, atmosfer, dan pengalaman emosional pengguna. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan pendekatan desain museum bencana yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu membangun pengalaman ruang yang imersif dan reflektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi selama proses pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang diberikan, pihak Museum Gunung Merapi yang telah memberikan izin serta membantu proses pengumpulan data, para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara dan pengisian kuesioner, serta keluarga dan teman penulis yang turut membantu penelitian secara langsung di lapangan dengan memberikan dukungan dan motivasi. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian arsitektur naratif, dramaturgi spasial, dan pengalaman ruang pada museum kebencanaan.

DAFTAR PUSTAKA

Aguspriyanti, C. D., Ayunda, R., Sudirman, M. R., Al Adawiyah, S. P. A. R., & Husnul, K. (2024). Storytelling Architecture: Eksplorasi Desain Museum Melalui Narasi. *Journal of Architectural Design and Development*, *5*(2), 198–206. https://doi.org/10.37253/jad.v5i2.9576

Angelia, M., & Gandha, M. V. (2022). Penerapan Metode Arsitektur Naratif Dalam Perancangan Ruang Ekspresi Seni di Kawasan Senen. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *4*(2), 821–830. https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.21733

Rinaldo, D. A., & Schiffer, L., R. (2024). Kajian Hubungan Ruang dan Pola Sirkulasi Pada Museum Bank Indonesia Jakarta. *Jurnal Arsitektur Wastu Padma*, *2*(1). 061–068. https://doi.org/10.62024/jawp.v2i1.33

Budhiyanto, A., & Kuntjoro, A. F. (2026). Perancangan Museum Berbasis Desain Arsitektur Imersif. *Jurnal Arsitektur Kolaborasi*, *6*(1), 86–97.

Ilhamsyah, B. O., & Paryoko, V. G. P. J. (2026). Pendekatan Simbolik Arsitektur Memorial untuk Pengalaman Emosional dan Spiritual. *JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research),* *9*(2), 516–525. https://doi.org/10.31289/jaur.v9i2.15363

Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, *7*(4), 396–403. https://doi.org/10.9734/bjast/2015/14975

Kadang, Y. S. E., & Hadiwono, A. (2024). Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Pada Ekstensi Museum Bahari. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *6*(2), 1087–1096. https://doi.org/10.24912/stupa.v6i2.30897

Kementerian Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2026, April 17). *Kementerian Ekraf Tegaskan Peran Arsitektur dalam Mitigasi Bencana di Forum DR3*.

Natawibawa, C., & Anggraini, D. (2022). Pendekatan Urban Acupuncture dan Arsitektur Narasi dalam Perancangan Museum Memorabilia Prinsen Park di Kawasan THR Lokasari, Jakarta Barat. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *4*(2), 631–644. https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.21699

Nathania, K., & Wahid, A. R., (2022). *Spatialising Time: Perceiving Multiple Layers of Time in The Narative Environment*. *ARSNET: Journal of Architecture Research and Education*, *2*(2), 108–123. https://doi.org/https://doi.org/10.7454/arsnet.v2i2.19

Nazhar, R., D., (2023). *Sense and Emotion Experience at Aceh Tsunami Museum*. *Proceeding Book The 6th International Conference on Business Economics, Social, & Humanities* (hlm. 534–539). UNIKOM. 10.34010/icobest.v4i.423.

Purba, K. R., & Arfianti, A. (2025). *Implementasi Arsitektur Naratif Pada Ruang Di Museum Sepuluh Nopember. JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research)*, *9*(1), 240–253. https://doi.org/10.31289/jaur.v9i1.14529

Usman, N. F., & Husin, D. (2022). Penerapan Arsitektur Naratif Pada Museum De Grote Postweg di Kota Bandung. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, *4*(1), 113–126. https://doi.org/10.24912/stupa.v4i1.16899

Yaufik, A., & Kusuma, A. (2024). *Translating The Narrative of Tolerance in Designing a Museum Environment*. *ARSNET: Journal of Architecture Research and Education*, *4*(2), 160–175. https://doi.org/10.7454/arsnet/v4i2.110

Zahra, Z. A., Cardiah, T., Widyaevan, D. A., & Nabila, G. P. (2024). Implementasi Konsep Immersive Experience Pada Desain Museum Gunung Merapi Yogyakarta. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, *8(3*). 344–352.

Zakiah, K., & Santosa, I. (2025). Pengaruh Desain Interior Museum Geologi Bandung terhadap Pengalaman Ruang Pengunjung dalam Mencapai Keterlibatan Emosional. *Serat Rupa: Journal of Design*, *9*(2), 121–138. https://doi.org/10.28932/srjd.v9i2.10845