

PENSUASANAAN RUANG INTERIOR MUSEUM OF SEXUAL ASSAULT BERDASARKAN GRAFIK EMOSI FILM

Oleh:

Bayu Aji Purnawarman¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Telkom University*

Titihan Sarihati²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Telkom University*

Setiamurti Rahardjo³

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Telkom University*

bayupnwm@student.telkomuniversity.ac.id¹ ; titiansarihati@telkomuniversity.ac.id² ;
icurahardjo@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Maraknya kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia menjadikan Indonesia mengalami krisis penanganan kekerasan dan pelecehan seksual. Hal ini dikarenakan kurangnya edukasi masyarakat terhadap kasus ini dan kurangnya empati masyarakat terhadap tragedi yang dialami korban dan cenderung melakukan tindakan victim blaming kepada korban yang menjadikan stigma dan stereotip masih langgeng berada di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan museum yang dapat mengedukasi dan menumbuhkan simpati masyarakat yang kemudian diharapkan dapat menurunkan angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia. Mengenai hal tersebut maka dilakukan sebuah metode pendekatan naratif dari beberapa judul film yang bertemakan kekerasan dan pelecehan seksual serta permainan psikologis yang nantinya akan menghasilkan grafik emosi yang dijadikan pedoman dalam perancangan pensuasanaan interior ruang pameran dari Museum of Sexual Assault. Dari grafik emosi tersebut, terciptalah sebuah storyline yang akan diaplikasikan dalam pengorganisasian jenis-jenis area pameran pada Museum of Sexual Assault.

Kata Kunci: *kekerasan dan pelecehan seksual, grafik emosi, pensuasanaan interior*

ABSTRACT

The rise of cases of violence and sexual harassment in Indonesia has made Indonesia face a crisis in handling violence and sexual harassment. This is due to the lack of public education in this case and the lack of public empathy for the tragedy experienced by the victim and tend to commit victim blaming to the victim which makes stigma and stereotypes still last in the community. Therefore, it is necessary to design a museum that can educate and foster public sympathy which is then expected to reduce the number of cases of violence and sexual harassment in Indonesia. Regarding this, a narrative approach method is used from several film titles with the theme of sexual violence and harassment as well as psychological games which will later produce emotional graphics that are used as guidelines in designing the interior atmosphere of the showroom of the Museum of Sexual Assault. From the graph of these emotions, a storyline is created that will be applied in organizing the types of exhibition areas at the Museum of Sexual Assault.

Keywords: *sexual violence and harassment, emotions graphic, interior mood*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dewasa kini, kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia semakin marak terjadi di lingkungan masyarakat. Hal ini didukung oleh data CATAHU (Catatan Tahunan) dari KOMNAS Perempuan yang menunjukkan bahwa pada tahun 2018 tercatat sebanyak 431.471 kasus kekerasan dan pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia dan mengalami kenaikan selama kurun waktu 12 tahun sebesar 792%. Hal ini yang menjadikan kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia menjadi semakin kritis dan harus segera diatasi. Penyebab terjadinya kekerasan dan pelecehan menurut Ikhwantoro & Sambas (2018) adalah merujuk teori Asosiasi Diferensial (*Differential Association Theory*) yaitu sebuah tindak pidana kekerasan dan pelecehan seksual terjadi di lingkungan masyarakat dikarenakan dapat ditiru dan dipelajari oleh asosiasi atau pelaku lainnya, dengan kata lain, sebuah tindakan kekerasan dan pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan masyarakat dikarenakan pergaulan yang amoral yang biasa diterima oleh pelaku di lingkungannya sehingga membuatnya mencontoh dan menirukan tindakan tersebut.

Selain kurangnya edukasi masyarakat yang menyebabkan kasus kekerasan dan pelecehan masih marak terjadi, minimnya rasa empati terhadap korban juga menjadi

faktor yang melanggengkan adanya tindakan kasus kekerasan dan pelecehan seksual, hal ini dikarenakan masyarakat masih cenderung melakukan *victim blaming* atau menyalahkan korban atas tragedi yang ia alami. Menurut Rusyidi et al. (2020) yang dikutip dalam jurnal Wulandari & Krisnani (2020) mengatakan bahwa stereotipe masyarakat cenderung lebih menuntut pertanggungjawaban korban atas tindakan provokatifnya alih-alih memberi dukungan kepada korban. Oleh karena itu perancangan *Museum of Sexual Assault* diharapkan dapat menjembatani isi hati korban kekerasan dan pelecehan seksual kepada masyarakat luas selaku pengunjung yang kemudian diharapkan dapat mematahkan stigma dan stereotip masyarakat terhadap tragedi kekerasan dan pelecehan seksual dengan memahami isi hati korban atas tragedi tersebut.

Guna mencapai tujuan perancangan *Museum of Sexual Assault* yang menceritakan kisah dan isi hati korban kepada para pengunjung, dibutuhkan pendekatan yang mampu menyampaikan hal tersebut kepada pengunjung sehingga dapat menumbuhkan simpati kepada para korban yang kemudian diharapkan dapat menurunkan angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual. Oleh karena itu, dipilih pendekatan naratif dengan berpacu kepada referensi film-film bertema kekerasan dan pelecehan seksual serta permainan psikologi yang kemudian

dihasilkan grafik emosi dari setiap film tersebut dan kemudian diaplikasikan kepada perancangan interior. Selain berpacu kepada grafik emosi hasil dari menonton beberapa film, kisah para korban juga dijadikan inspirasi dalam hal perancangan jenis area pameran beserta objek pameran didalamnya yang kemudian pengorganisasian area pameran tersebut disesuaikan dengan grafik emosi yang sudah didapat sebelumnya.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Museum

Definisi museum menurut konferensi umum ICOM (*International Council Of Museum*) yang ke-11 di Kopenhagen pada tahun 1974, menyatakan bahwa :

'A museum is a non profit and permanent institution in the service of society, which acquires, conserves, communicates, and exhibits for purpose of study, education, and enjoyment, material evidence of man and environment.'

Dengan arti bahwa museum adalah lembaga non-profit permanen yang melayani masyarakat secara umum, dimana museum memiliki tugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, dan memamerkan warisan sejarah hasil manusia dengan tujuan edukasi, penelitian, maupun hiburan.

Kemudian, berdasarkan klasifikasi jenis museum menurut ICOM, *Museum of Sexual Assault* ini dapat diklasifikasikan sebagai museum khusus sebab koleksi dari museum ini tidak termasuk dalam 5 kategori yang sudah disebutkan sebelumnya yaitu

museum seni, museum akreologi dan sejarah, museum nasional, museum sejarah alam, dan museum sains dan teknologi.

Tinjauan Kekerasan Seksual

Kekerasan dan pelecehan seksual memiliki arti yang sangat luas, mulai dari ungkapan secara verbal, baik digital maupun lisan, yang bermakna tidak senonoh yang menurunkan martabat seseorang, lalu dapat juga berupa tindakan tidak senonoh seperti mencolek, mengelus, menggesek, meremas, dan lain-lain, lalu memaksa melakukan tindakan tidak senonoh, mempertontonkan hal tidak senonoh, ancaman apabila tidak mau menuruti hal tidak senonoh yang diperintahkan, hingga tindakan pemerkosaan. Semua tindakan tersebut dikatakan sebagai tindakan pelanggaran sebab tidak adanya *consent* yaitu persetujuan atau mau sama mau, dan adanya pemaksaan pelaku terhadap korban.

Menurut Marcheyla (2013), kejahatan kesusilaan ini terjadi akibat manifestasi perbuatan yang termasuk dalam pelecehan namun masih dianggap wajar yang kemudian akan bermuara kepada tindak kejahatan kekerasan seksual yang lebih berat lagi. Contohnya seperti guyonan terhadap salah satu bagian tubuh yang bersifat privasi, *catcalling*, dan lain-lain. Hal ini lah yang harus menjadi perhatian dalam upaya menanggulangi terjadinya peristiwa kekerasan dan pelecehan seksual, bahwa masyarakat perlu diberikan edukasi mengenai hal-hal yang

dapat dikatakan sebagai tindak pelecehan dan kekerasan sehingga moral masyarakat dapat lebih terbentuk untuk dapat lebih menghormati sesamanya yang kemudian lambat laun dapat menurunkan angka peristiwa kekerasan dan pelecehan seksual.

Pendekatan Naratif

Pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan naratif. Pendekatan naratif menurut (Maulidina A. I., 2015) dalam sebuah perancangan arsitektur dan interior merupakan sebuah metode pendekatan yang dapat membuat pengguna ruang merasa terlibat langsung dengan suasana ruang. Aspek yang membuat pengguna ruang merasa terlibat adalah karena adanya narasi yang diberikan dalam bangunan, sehingga diperlukan pemahaman mengenai plot dari sebuah cerita yang kemudian akan diterjemahkan pada pola sirkulasi dan pengorganisasian ruang.

Kemudian adapula tahapan dalam melakukan perancangan melalui pendekatan naratif menurut Tissink (2016) adalah sebagai berikut :

1. *Linking*

Proses menghubungkan antara lingkungan sekitar dengan identitas ruang sehingga pengguna ruang dapat merasakan korelasi antara keduanya.

2. *Structuring*

Proses menambahkan kerangka cerita dalam perancangan ruang interior sehingga pola sirkulasi dapat mengikuti

dari kerangka cerita tersebut.

3. *Framing*

Proses memanipulasi persepsi pengguna ruang dengan menambahkan pembingkai cerita menjadi satu kesatuan dengan perancangan interior, bisa melalui mengarahkan pengunjung untuk menyusuri rute sesuai dengan jalan cerita.

C. METODE

Data primer berupa grafik emosi dan hasil wawancara mengenai kisah tragedi para korban, sedangkan untuk data sekunder merupakan hasil kajian studi literatur yang berasal dari sumber yang kredibel seperti buku, jurnal, skripsi, dan publikasi lain yang sejalan dengan pokok pembahasan yang diangkat. Pengumpulan data primer berupa grafik emosi dilakukan dengan cara menonton lima judul film yang bertemakan kekerasan dan pelecehan seksual serta permainan psikologi, lima judul film tersebut antara lain : *The Danish Girl*, *Room*, *Joker*, *Marlina Pembunuh 4 Babak*, dan *Kucumbu Tubuh Indahku*. Kemudian, untuk data mengenai kisah tragedi korban dilakukan dengan cara wawancara kepada beberapa korban dari tragedi kekerasan dan pelecehan seksual.

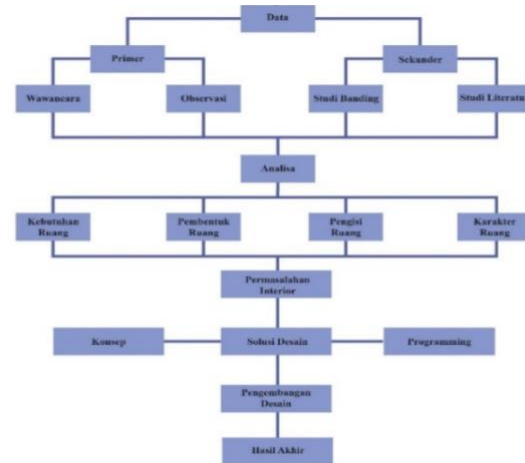
Grafik emosi dari setiap film merupakan hasil emosi yang dirasakan penonton saat menyaksikan film tersebut. Grafik emosi ini dihasilkan dengan cara menonton film secara keseluruhan dan

memberikan poin di menit-menit tertentu, pada kasus ini poin diberikan persepuluh menit sekali, yang mana poin tersebut mengindikasikan emosi yang dirasakan penonton pada rentang durasi tersebut, rentang poin yang dimaksud adalah 5, 4, 3, 2, 1, 0, -1, -2, -3, -4, dan -5. Semakin tinggi poin semakin baik emosi/perasaan yang dirasakan penonton, begitu pula sebaliknya semakin rendah semakin buruk/sedih emosi/perasaan yang dirasakan penonton. Setelah kelima judul film tersebut sudah dihasilkan grafik emosi, kemudian dilakukan penyesuaian dari setiap grafik emosi dengan mengambil poin rata-rata persepuluh menit sehingga dihasilkan satu grafik emosi yang akan diterapkan pada pengorganisasian layout dan perancangan interior.

Hasil wawancara kepada beberapa korban mengenai tragedi yang mereka alami kemudian dijadikan inspirasi dalam penciptaan jenis area pameran beserta konten yang ditampilkan. Lalu kronologi dari tragedi-tragedi yang dialami para korban kemudian disimpulkan hingga menghasilkan benang merah dari setiap kisah tragedi yang mereka alami yang kemudian simpulan tersebut dicocokkan dengan grafik emosi yang sudah didapatkan sebelumnya yang pada akhirnya menghasilkan satu *storyline* yang akan diterapkan pada perancangan *Museum of Sexual Assault*.

Setelah didapat *storyline* yang akan diterapkan pada area pameran *Museum of Sexual*

Assault, perancangan penyesuaian interior area pameran disesuaikan dengan pencapaian emosi yang ingin dirasakan pengunjung berdasarkan hasil dari grafik emosi yang telah didapat sehingga permainan emosi pengunjung dapat sesuai dengan grafik emosi hasil dari menonton lima judul film tersebut.



Gambar 1 : Kerangka berpikir

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Ulasan Film

Film yang dijadikan referensi pembuatan *storyline* dengan cara mengamati dan mencatat emosi yang dirasakan perdurasi waktu yang kemudian dihasilkan grafik emosi adalah film-film yang mengangkat kisah mengenai korban kekerasan dan pelecehan seksual serta film yang memainkan emosi dan psikologi para penontonnya. Judul film-film tersebut antara lain *The Danish Girl*, *Room*, *Joker*, *Marlina Pembunuh 4 Babak*, dan *Kucumbu Tubuhku Indahku*.

Ulasan Film *The Danish Girl*

Film *The Danish Girl* mengisahkan tentang sepasang suami istri, Gerda dan Einar, yang berlatar tempat di negara Denmark dan pada

tahun sekitar 1920-an. Permasalahan dalam film dimulai ketika Gerda harus melukis seorang wanita dan diperagakan oleh Einar, suaminya sendiri. Demi menunjang perawakan wanita dengan nama yang ia berikan adalah Lili, Gerda harus mendandani Einar dan memberikannya pakaian wanita yang dimana ternyata Einar menikmatinya. Permasalahan semakin memuncak disaat Gerda dan Einar menghadiri sebuah acara pameran para seniman namun dengan Einar menjelma menjadi sosok Lili. Ia bertemu beberapa pria yang tertarik dengannya dan sempat beberapa kali mengalami peristiwa pelecehan seksual akibat perawakan dan gerak tubuhnya yang sudah menyerupai perempuan namun ia merasa semakin nyaman menjadi sosok Lili.



Gambar 2 : Scene dimana Einar mendapat perlakuan *catcall*
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Room*

Film *Room* mengisahkan tentang remaja perempuan yang menjadi korban penculikan dan pemerkosaan oleh pelaku penculikannya sendiri hingga ia melahirkan seorang anak di dalam ruangan penyekapan tersebut. Anak itu Jack, tumbuh hingga umur 7 tahun yang berarti bahwa Joy telah disekap selama

bertahun-tahun hingga Jack mengira dunia hanyalah seluas ruangan penyekapan tersebut, selama ia hidup ia tidak pernah melihat kondisi dunia luar melainkan kamarnya tersebut. Film ini menunjukkan emosi tertekan, trauma dan depresi yang dirasakan Joy dan juga keluguan seorang anak yang belum pernah melihat dunia luar.



Gambar 3 : Scene dimana Joy menyuruh Jack untuk berpura-pura mati sehingga ia dapat dibawa keluar dari ruangan
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Joker*

Film *Joker* mengisahkan tentang hidup seorang badut penghibur yang dilanda dengan depresi akut. Arthur, pemeran utama yang berperan sebagai Joker, dikisahkan mengalami hidup yang sangat tragis. Film ini memang dipenuhi oleh permainan emosi dan psikologi sehingga dibutuhkan kesiapan mental saat ingin menontonnya sebab Todd Phillips, produser sekaligus penulis naskah dari film *Joker* mengatakan bahwa film ini memang menampilkan kisah seseorang yang selama hidupnya tidak pernah mendapatkan cinta dan kasih sayang, penerimaan, serta validasi dari orang-orang disekitarnya.



Gambar 4 : Scene dimana Arthur memperlihatkan perasaan depresinya dibalik senyum dan tawanya
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Marlina Pembunuh 4 Babak*

Film *Marlina Pembunuh 4 Babak* merupakan film yang menceritakan seorang wanita korban pelecehan seksual yang membalas dendam dengan membunuh sang pelaku dalam 4 babak. Pemeran utama bernama Marlina yang diperankan oleh Marsha Timothy merupakan wanita yang penuh misteri. Ia mengalami pelecehan seksual di kediamannya sendiri oleh pria paruh baya. Film ini benar-benar menunjukkan sisi realita yang biasa korban dapatkan apabila mereka hendak mencari perlindungan dan pertolongan, bahwa *victim blaming* masih sangat kerap terjadi di lingkungan masyarakat terlebih pada daerah terpencil yang masih minim akan edukasi mengenai isu sosial ini.



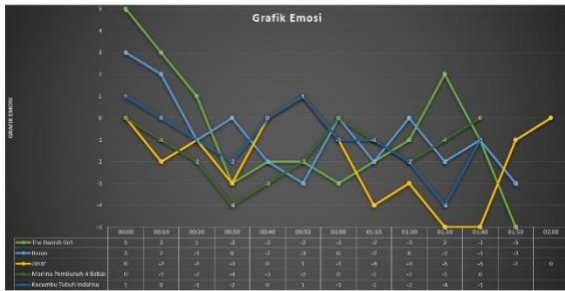
Gambar 5 : Scene dimana Marlina berada di kantor polisi dan mendapat perlakuan *victim blaming*
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Kucumbu Tubuh Indahku*

Film *Kucumbu Tubuh Indahku* mengisahkan tentang perjalanan batin seorang pria yang merupakan penari Lengger yang mendapat penghakiman sepihak oleh masyarakat mengenai jati dirinya. Hampir mirip dengan cerita *The Danish Girl* yang sama-sama menceritakan permasalahan batin seorang pria yang memiliki jati diri dan kepribadian seorang wanita, bedanya latar cerita dari film ini diambil di Indonesia yang menjadikan jalan dan fokus ceritanya pun berbeda. Arjuno, pemeran utama, diceritakan mengalami berbagai masalah mengenai ekspresi gendernya dan tidak jarang ia juga sering mengalami pelecehan seksual sedari ia kecil diakibatkan oleh perbedaan jati diri yang ia miliki. Kemudian ditambah dengan penghakiman masyarakat kampung yang tidak berperikemanusiaan membuat jalan cerita dari film ini terasa begitu pedih dan pilu.

Grafik Emosi

Setelah menonton kelima judul film tersebut, dihasilkan grafik emosi yang terdiri dari rentang poin 5 sampai -5 dalam rentang durasi persepuluh menit. Semakin tinggi poin yang diberikan pada rentang durasi tersebut, emosi yang dirasakan semakin bagus, sebaliknya semakin rendah poin yang diberikan pada rentang durasi tersebut, emosi yang dirasakan semakin buruk.



Gambar 6 : Grafik emosi
Sumber: data pribadi, 2021

Storyline Museum

Storyline pada museum yang mendasari penentuan jenis-jenis area pada area pameran adalah *storyline* yang terinspirasi dari kisah para korban yang mendapat tragedi kekerasan dan pelecehan seksual di hidupnya.

Storyline tersebut antara lain sebagai berikut:

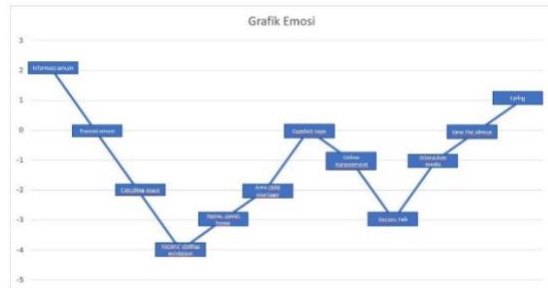
- Korban sekilas menceritakan kisah hidupnya yang begitu normal sebelum tragedi terjadi, diaplikasikan dalam ruang Transisi Emosi.
- Korban mulai mendapat pelecehan minor (*catcalling*) dan mulai tidak nyaman akan hal tersebut, diaplikasikan dalam ruang *Catcalling Space*.
- Korban mulai mendapat pelecehan mayor (*physical touch*) dan disini masalah mulai memuncak, diaplikasikan dalam ruang *Victims' Clothes Exhibition*.
- Korban diketahui mulai mengalami depresi dan trauma akan tragedi tersebut dan mulai meminta bantuan dari orang terdekat, keluarga. Diaplikasikan dalam ruang *Home, Sweet Home*.

- Korban mendapat *victim blaming* dan kekerasan dari keluarga atas apa yang ia terima, karena ia dianggap sebagai aib keluarga, diaplikasikan pada ruang *Domestic Violence*.
- Korban dipaksa menikah dengan pelaku tanpa konsen dirinya sendiri dan hanya berujung menjadi KDRT (kekerasan dalam rumah tangga), diaplikasikan pada ruang *Child Marriage*.
- Masalah tersebut membuat korban berhenti sekolah kemudian mendapat pelecehan verbal secara online oleh teman-temannya, diaplikasikan pada ruang *Online Harassment*.
- Korban semakin depresi dan tidak tahan untuk mencurahkan semua bebannya. Diaplikasikan pada ruang *Victims Talk*.
- Lambat laun, ia berhasil bangkit dari keterpurukan dan lepas dari belenggu kekerasan dari pelaku dan aktif dalam berbagai kegiatan kemanusiaan, diaplikasikan pada ruang *Hear the Silence* dan *Epilog*.

Penggabungan Grafik Emosi dengan Storyline Museum

Dari kelima grafik emosi film tersebut, dapat disimpulkan suatu grafik emosi dan penyesuaian pada jenis-jenis area pameran yang didapatkan dari kisah para korban yang dijadikan inspirasi dalam penentuan jenis dan

variasi area pameran yang nantinya akan dijadikan acuan dalam perancangan dan pengorganisasian ruang pada area pameran, grafik tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 7 : *Storyline* museum

Tema Konsep

Tema perancangan *Museum of Sexual Assault* ini mengangkat tema *The Miseries*, yaitu sebuah tema yang menggambarkan emosi duka dan kesedih dari korban kekerasan dan pelecehan seksual yang diterjemahkan melalui media interior seperti pada elemen lantai, dinding, ceiling, teknik pencahayaan, teknik akustik, dan elemen-elemen lain yang dapat membantu mencapai penguasaan ruang yang ingin ditampilkan. Hal ini diharapkan dapat membuat pengunjung dapat merasakan langsung emosi dan perasaan yang dialami korban yang kemudian diharapkan dapat menumbuhkan simpati bagi pengunjung terhadap korban kekerasan dan pelecehan seksual. Tema *The Miseries* ini diaplikasikan menggunakan pendekatan naratif agar dapat menampilkan sebuah *storyline* pada area pameran yang merupakan sebuah cerita perjalanan emosi seorang korban, oleh karena itu, pola sirkulasi dari area pameran ini merupakan sebuah rangkaian cerita yang ditampilkan

dengan media interior.

Konsep yang diangkat dalam perancangan *Museum of Sexual Assault* adalah konsep *The Mood in The Room*, yaitu sebuah konsep yang secara harfiah berarti emosi dalam ruangan. Konsep *The Mood in The Room* ini merupakan konsep yang menampilkan emosi dalam ruangan yang diterjemahkan dalam bahasa desain yaitu seperti pengaplikasiannya pada konsep bentuk, konsep warna, konsep material, konsep pencahayaan, konsep akustik, dan elemen-elemen desain lain yang dapat membantu menghadirkan atmosfer dari emosi yang ingin ditampilkan pada ruangan. Hal ini juga didukung dengan pendekatan desain yang berupa pendekatan naratif, sehingga pengguna ruang dapat lebih merasa terlibat langsung dengan emosi dan narasi yang dihadirkan dalam museum khususnya pada area pameran.

Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan *Museum of Sexual Assault* menggunakan analogi dari bunga mawar *dark crimson* dan suasana hujan. Hal ini dikarenakan bunga mawar *dark crimson* memiliki filosofi tentang kesedihan dan duka, sehingga dikenal juga sebagai *the mourning flower* atau bunga yang berduka. Kemudian, hujan juga dijadikan sumber inspirasi karena penguasaannya yang dapat membuat psikologi manusia menjadi lebih sedih dan muram. Guna

mencapai pensuasanaan yang dapat menstimulus emosi sedih pengunjung pada saat menyusuri area pameran, perancangan konsep visual yang sangat berperan dalam mencapai tujuan tersebut adalah konsep warna dan konsep pencahayaan.



Gambar 8 : Inspirasi bunga mawar *Dark Crimson*, dan pensuasanaan mendung
 Sumber: google image, 2021

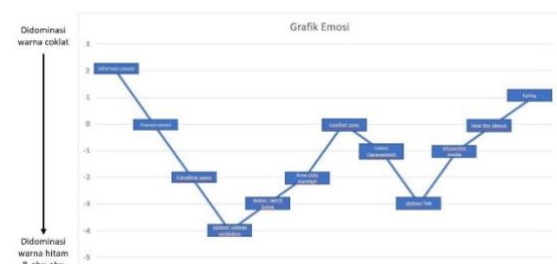
Konsep Warna

Konsep warna yang dihadirkan dalam perancangan *Museum of Sexual Assault* menggunakan warna-warna yang dapat memberikan efek memenangkan. Menurut IH Marysa dan AW Angraita (2016), warna-warna yang memberikan efek menenangkan adalah warna-warna dalam shade warna coklat. Selain memberikan efek ketenangan, warna coklat juga dianggap memberikan efek kehangatan dan dukungan. Kemudian adanya warna aksen merah, ungu tua, dan hitam pada perancangan *Museum of Sexual Assault* berasal dari konsep utama yang diangkat yaitu bunga *Dark Crimson*, sehingga tetap memberikan karakter dan identitas dalam segi warna pada perancangan.

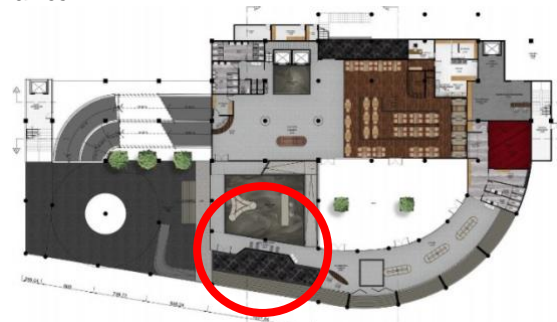


Gambar 9 : *Colour palette*

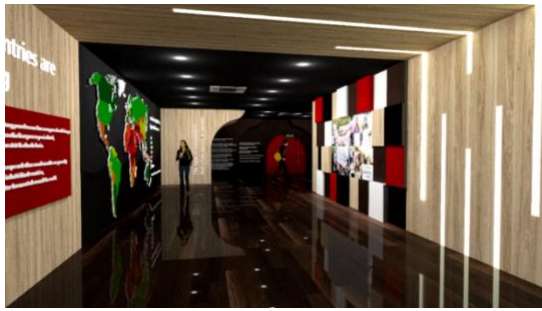
Pada area netral atau area yang belum memberikan stimulus emosi kepada pengunjung museum, penggunaan warna lebih didominasi oleh warna-warna coklat dengan tujuan memberikan efek ketenangan bagi pengunjung baik sebelum mengunjungi area pameran maupun setelah mengunjungi area pameran. Contohnya pada area lobby utama sebagai area pertama yang dimasuki oleh pengunjung saat mengunjungi *museum of sexual assault*. Area lobby ini merupakan area netral sebab belum adanya stimulus kepada pengunjung mengenai hal-hal terkait dengan konten objek museum yaitu kisah dari korban kekerasan dan pelecehan seksual.



Gambar 10 : Penggunaan warna berdasarkan grafik emosi



Gambar 11 : Denah lobby utama



Gambar 12 : Dominasi warna coklat pada area lobby

Kemudian untuk area pameran museum yang sudah memberikan stimulus emosi kepada pengunjung, penggunaan warna yang diterapkan didominasi oleh warna-warna gelap seperti hitam dan abu-abu dengan tujuan untuk membuat penyesuaian ruang interior lebih dramatis, namun tetap diredam dengan adanya warna-warna coklat agar stimulus emosi yang diciptakan pada penyesuaian area pameran tidak sampai memberikan efek traumatis kepada pengunjung. Selain warna hitam, abu-abu dan coklat, pada area pameran juga tetap ada warna aksen sebagai identitas *museum of sexual assault* yaitu warna merah.

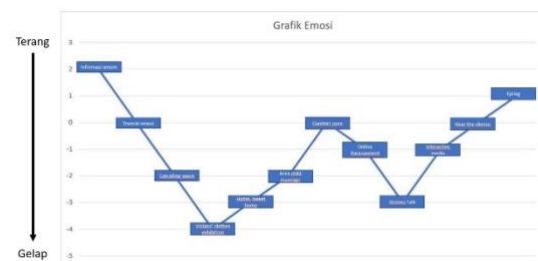


Gambar 13 : Penyesuaian ruang pameran

Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang diterapkan didominasi menggunakan pencahayaan buatan dari lampu, karena dapat lebih mudah mencapai pengkondisian cahaya yang ingin dicapai guna menghadirkan penyesuaian

ruang yang sesuai dengan konsep. Pengkondisian cahaya yang diterapkan terbagi menjadi 3 jenis pengkondisian pencahayaan, yang pertama pengkondisian cahaya terang yang diaplikasikan pada jenis area publik seperti lobby utama, kantin, toko souvenir, toilet, kantor, gudang, dan perpustakaan dikarenakan membutuhkan penerangan yang cukup guna melakukan kegiatan di masing-masing ruangan tersebut, kemudian pengkondisian cahaya redup contohnya pada area pameran temporer, lobby museum, dan beberapa area pameran seperti area pameran informasi umum, hal ini karena pada area tersebut ingin mencapai penyesuaian ruang yang kalem tetapi belum secara maksimal dikarenakan *storyline* pada ruangan tersebut bukan merupakan ruangan yang memiliki klimaks dalam hal permainan emosi, dan yang terakhir adalah pengkondisian ruangan gelap seperti yang diaplikasikan pada area pameran dan auditorium, hal ini karena penyesuaian kalem dan duka yang ingin dicapai sehingga dapat memengaruhi emosi pengunjung yang datang.



Gambar 14 : Pencahayaan berdasarkan grafik emosi

Perancangan pencahayaan pada area pameran berpedoman kepada grafik emosi dari *storyline* yang sudah didapatkan sebelumnya.

Semakin rendah poin emosi mengindikasikan area tersebut penguasaannya lebih mencekam. Faktor yang menjadikan area pameran penguasaannya mencekam bisa dari objek pameran itu sendiri seperti contohnya pada grafik, titik terendah adalah pada area *victims' clothes exhibition* dikarenakan pada area ini, objek yang ditampilkan adalah bukti nyata dari tragedi kekerasan dan pelecehan seksual yang dialami para korban yaitu pakaian yang mereka kenakan sesaat tragedi tersebut berlangsung yang dimana tujuannya adalah guna mematahkan stigma bahwa pakaian terbuka bukanlah faktor yang memicu terjadinya tragedi kekerasan dan pelecehan seksual. Kemudian faktor lain adalah dari segi pencahayaan, pada area *victims' clothes exhibition*, pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan gelap guna mempertegas kesan duka dan dramatis yang ingin dicapai pada ruangan.



Gambar 15 : Pencahayaan gelap pada area *victims' clothes exhibition*

Kemudian, untuk contoh ruang yang memiliki poin emosi cukup tinggi dengan indikasi bahwa ruang tersebut tidak terlalu memberikan stimulus emosi kepada pengunjung, yaitu pada area informasi umum. Area informasi umum adalah area

pertama dalam runtutan area pameran yang dimasuki pengunjung. Pada area ini, konten yang ditampilkan hanya sebatas informasi umum mengenai isu kekerasan dan pelecehan seksual sehingga belum adanya stimulus emosi sebab *storyline* belum dimulai pada area ini. Oleh karena itu, pengkondisian cahayanya pun dibuat tidak terlalu gelap namun juga tidak terlalu terang mengingat bahwa pengunjung harus fokus kepada objek pameran tidak terdistraksi oleh hal lain sehingga ruangan dibuat tidak terlalu terang.



Gambar 16 : Pencahayaan gelap pada area informasi umum

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Perancangan *museum of sexual assault* dengan pendekatan naratif harus dapat menyampaikan isi hati korban kepada para pengunjung sehingga dapat menumbuhkan simpati yang diharapkan dapat menurunkan angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual. Selain itu, mengingat topik yang ditampilkan merupakan topik yang sensitif sehingga dikhawatirkan dapat menimbulkan dampak negatif kepada pengunjung, dibutuhkan konsep yang sesuai yang dapat mencapai tujuan dari perancangan namun tidak menimbulkan dampak negatif. Oleh

karena itu, tema dan konsep yang diterapkan pada museum ini adalah tema yang mengangkat kesan kelam dan duka serta konsep yang dapat menunjang pencapaian tema tersebut. Berdasarkan hal tersebut, konsep yang sangat berperan dalam pencapaian suasana duka yang diinginkan adalah dari perancangan konsep visual yang terdiri dari konsep warna dan konsep pencahayaan.

Pada konsep warna, semakin rendah poin emosi yang didapat pada suatu area, warna yang digunakan pun semakin didominasi oleh warna-warna gelap seperti hitam dan abu-abu dengan tujuan agar mempertegas kesan duka pada ruangan. Begitu pula kebalikannya, apabila poin emosi yang didapat pada suatu area, penggunaan warnanya pun akan didominasi oleh warna coklat dengan tujuan memberikan efek relaksasi kepada pengunjung.

Selanjutnya, pada penerapan konsep pencahayaan pun masih berpacu kepada grafik emosi *storyline*, semakin rendah poin emosi yang didapat pada suatu area pameran, semakin gelap pencahayaan di ruangan tersebut dengan tujuan mempertegas kesan dramatis pada ruangan. Sebaliknya, semakin tinggi poin emosi, semakin terang pencahayaannya.

Saran

Mengingat perancangan museum dengan topik serupa merupakan perancangan yang sangat jarang dilakukan di dunia nyata,

dibutuhkan penelitian lebih lanjut terkait perancangan *museum of sexual assault*, seperti contohnya pencapaian suasana ruang dapat pula dicapai dengan perancangan akustik yang lebih baik dengan menyediakan alat audio pada area pameran yang dapat membantu mewujudkan atmosfer suasana ruang yang diinginkan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bevan. T. Fellner. E. Harrison. A. Dkk (Producer) 2015. *The Danish Girl. Working Title Films*. Britania Raya. 119 mins.
- Ching. Francis D.K. (2007). *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi 3*. Jakarta : Erlangga
- Clarke. A. (2012). *Spatial Experience Narrative and Architecture*. Byera Hadley Report.
- Fardian. A & C.P. Gerralda. (2020). Peran Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) di Indonesia dalam Menangani Kasus *Human Trafficking*. *Jurnal Widya Pranata Hukum* 2(1). 40-55.
- Fuadi. M. A. (2011). Dinamika Psikologis Kekerasan Seksual: Sebuah Studi Fenomenologi. *Jurnal Psikologi Islam* 8(2). 191-208.
- Guiney. Ed & Gross. D. (Producer) 2015. *Room. Telefilm Canada*. Kanada. 118 mins.
- Indaryani. S. (2018). *Dinamika Psikososial Remaja Korban Kekerasan Seksual*. *Jurnal Psikologi Perseptual*. 1-6.
- I.H. Marysa & A.W. Angraita. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya. Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*. 1(1), 41-50.
- Ikhwantoro. D., & Sambas. N. (2018). "Faktor Penyebab Terjadinya Kejahatan

- Pelecehan Seksual terhadap Perempuan Dewasa yang Terjadi di Kota Bandung Ditinjau Secara Kriminologis*”. *Prosiding Ilmu Hukum* 4(2), 907-913.
- Isfansyah. I (Producer) 2019. *Kucumbu Tubuh Indahku*. Fourcolours Films. Indonesia. 107 mins
- KOMNAS Anti Kekerasan Terhadap Perempuan. (2019). *Catatan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2018*. Jakarta : KOMNAS Perempuan.
- Maulidina. A. I., & Sumartinah. H. R. (2015). Pendekatan Naratif dalam Perancangan Taman Penitipan Anak. *Jurnal Sains dan Seni ITS* 4(2), 47-50.
- Mothersill. P. (2014). *The Form of Emotive Design*. Master's Thesis. Massachusetts Institute of Technology. MIT Media Lab.
- Neuferst, Ernst. (1996). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Phillips. T. Cooper. B & Tillinger. E. (Producer) 2019. *Joker*. Warner Bros Pictures. Amerika Serikat. 122 mins.
- Prastowo. R. M., Hartanti. N. B. & Rahmah. N. (2019). *Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum*. Seminar Nasional. Buku 1 : Sains dan Teknologi. 181 – 187.
- Rahayu. M & Agustin. H. (2018). *Representasi Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan di Situs Berita Tirto.id*. *Kajian Jurnalisme*. 2(1). 115-133.
- Suratmin. (2000). *Museum sebagai Wahana Pendidikan Sejarah*. Masyarakat Sejarawan Indonesia Cab. Yogyakarta. Yogyakarta.
- Tissink. F. E. (2016). *Narrative Driven Design: Roles of Narrative of Designing The Built Environment*. TU Delft.
- Wangsa. M., Indrani. H. C., & Nilasari. P. F. (2015). *Pengaruh Pencabayaan Terhadap Persepsi Visual Umat pada Masjid Al-Iryad Bandung*. *Dimensi Interior*. 13(1), 41-47.
- Widyakusuma. A. (2020). *Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang*. *Jurnal KaliBRASI*. 3(2), 38-54.
- Wulandari. E. P., & Krisnani. H. (2020). Kecenderungan Menyalahkan Korban (*Victim Blaming*) dalam Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan Sebagai Dampak Kekeliruan Atribusi. *Share: Social Work Journal* 10(2), 187-197. Doi: 10.24198/share.v10i2.31408
- Zidni. F & Adi. R. (Producer) 2017. *Marlina Pembunuh Empat Babak*. Cinesurya. Indonesia. 93 mins.