

# Kajian Persepsi Visual Pada Elemen Sekuens di Museum Kereta Api Ambarawa

Phebe Petrina Anandaju dan Rony Gunawan Sunaryo  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
[phebepetrina04@gmail.com](mailto:phebepetrina04@gmail.com) ; [ronygunawan@petra.ac.id](mailto:ronygunawan@petra.ac.id)



Gambar 1. Perspektif luar Museum Kereta Api Ambarawa  
 Sumber : Pengolahan studio, 2019

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang persepsi visual pengunjung terhadap elemen sekuens yang ada di Museum Kereta Api Ambarawa. Persepsi visual tersebut dapat diartikan sebagai nyaman atau tidaknya pengunjung saat berada di salah satu sekuens di museum. Tingkat kenyamanan bersifat subjektif bergantung pada bagaimana pengunjung tersebut menilai sekuens tersebut berdasarkan mata mereka (secara visual). Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui di sekuens manakah yang pengunjung tertarik dan tidak tertarik untuk mengunjungi berdasarkan dengan persepsi visual mereka terhadap elemen pada sekuens. Setiap elemen sekuens dianalisis dengan kerangka teori dari 3 teori yaitu: Teori *serial vision*, teori *the perceptual dimension*, dan teori *qualities of architectural space*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan 4 tahapan yang menggunakan metode penelitian, yaitu: survey dan observasi, pemetaan perilaku, kategorisasi elemen sekuens dan penyebaran kuesioner.

Kata Kunci: Persepsi visual, sekuens, kualitas elemen ruang

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Museum merupakan sebuah institusi permanen yang melayani kebutuhan publik dengan sifat terbuka yang memamerkan koleksi untuk kebutuhan studi dan kesenangan pengunjung (Wikipedia, 2019). Museum juga memiliki peran penting untuk aspek pendidikan dan kebudayaan. Sejauh ini, kondisi museum di Indonesia masih membutuhkan perhatian lebih untuk bisa mengembangkan

fungsi museum itu sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk bisa mengembangkan museum yaitu dengan memperhatikan penataan sekuens pada museum sehingga pengunjung merasakan sebuah kenyamanan pada saat mereka berkunjung ke museum tersebut. Objek penelitian yang diambil pada kajian ini yaitu Museum Kereta Api Ambarawa (MKAA). Museum ini telah mendapat perhatian dari pemerintah dengan adanya penataan ulang di tahun 2012-2014 (Kompasiana, 2018, para. 8)

Salah satu alasan pemilihan memilih museum tersebut adalah karena peneliti merasakan adanya sebuah penataan sekuens yang cukup baik ketika peneliti berkunjung ke museum. Penataan sekuens di museum cukup baik yang dapat dijadikan salah satu daya tarik peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam di Museum Kereta Api Ambarawa. Setelah peneliti mendapatkan *masterplan* museum, peneliti menemukan bahwa tipe rancangan *masterplan* Museum Kereta Api Ambarawa (MKAA) ini menggunakan *serial vision* (Cullen, 1961) dimana rancangan museum memperhatikan setiap sekuens yang ada di museum. Sejak adanya penataan ulang hingga saat ini, belum ada evaluasi terutama terkait konsep sekuens yang merupakan ciri khas dari Museum Kereta Api Ambarawa. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mendalam mengenai sekuens yang ada di Museum Kereta Api Ambarawa yang berdampak pada persepsi visual pengunjung.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti, tipe rancangan Museum Kereta Api Ambarawa (MKAA) menggunakan pendekatan sekuens. Konsep sekuens yang diterapkan

dalam penelitian ini diambil pada tiap sekuens yang diminati oleh pengunjung yang juga akan mempengaruhi persepsi visual pengunjung, Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Elemen ruang apa yang berpengaruh pada persepsi visual pengunjung pada sekuens MKKA?
2. Apa yang membuat penataan sekuens MKAA tidak menarik menurut persepsi visual pengunjung?

### Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui elemen ruang yang berpengaruh pada persepsi visual pengunjung terhadap elemen sekuens pada Museum Kereta Api Ambarawa

### Landasan Teori

Persepsi Visual secara umum merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indera (KBBI,2012). Menurut ahli psikologi, persepsi merupakan tanggapan langsung dari sebuah serapan atau proses manusia mengetahui hal-hal tertentu lewat penginderaan (Purwodarminto,1990). Secara kawasan, persepsi dipengaruhi oleh mata untuk dapat menilai sekitarnya (Carmona,2006).

Sekuens merupakan sebuah penataan elemen secara keseluruhan yang menghasilkan sebuah alur agar menjadi lebih nyaman. Teori elemen pembentuk sekuens diambil dari *"the perceptual dimension"* (Carmona, 2006), teori *"qualities of architectural space"* (Ching, 2015), dan teori *"serial vision"* (Cullen, 1961). Elemen pembentuk ruang yang akan diujikan pada penelitian ini diambil dari teori *"the perceptual dimension"* (Carmona, 2006) dimana dijelaskan bahwa sensasi mengacu pada sistem sensorik manusia yang bereaksi terhadap rangsangan lingkungan melalui penginderaan manusia. Dalam penelitian ini, elemen yang digunakan dibatasi pada aspek-aspek visual yang diperoleh dengan menggunakan indera pengelihatan. Elemen sekuens yang mempengaruhi persepsi visual seseorang menurut Carmona (2006) yaitu: pola, ritme, jarak, tekstur, warna, dan bentuk. Keenam elemen diatas akan diujikan kepada calon responden pada kuesioner sehingga diharapkan peneliti mendapatkan hasil elemen apakah yang mempengaruhi persepsi visual responden pada sekuens di museum. Sementara itu, teori *qualities of architectural space* dan teori *the perceptual dimension* dijadikan sebagai teori pendukung dari teori Carmona.

### Metode Penelitian

Ditinjau dari jenis data dan cara analisisnya, penelitian pengaruh elemen pada sekuens Museum Kereta Api Ambarawa terhadap persepsi visual pengunjung menggunakan pendekatan kualitatif. Sementara strategi yang dipergunakan adalah strategi multi tahap. Tahap pertama merupakan tahapan identifikasi objek melalui teknik survey dan observasi. Adapun temuan pada tahap pertama berupa data umum museum. Tahap selanjutnya merupakan tahap pemetaan sekuens dengan temuan berupa Museum Kereta Api Ambarawa menggunakan pendekatan sekuens dan ditemukan sebanyak sembilan sekuens pada museum. Tahap ketiga merupakan tahapan penentuan elemen dalam persepsi visual melalui teknik kajian literatur. Adapun temuan pada tahap ketiga berupa kerangka kuesioner. Selanjutnya tahap terakhir merupakan tahapan

persepsi visual melalui teknik penyebaran kuesioner berbasis data pemetaan sekuens. Tahapan terakhir menghasilkan data berupa persepsi responden dari hasil kuesioner.

### 1. Tahapan Identifikasi Museum

Tahapan identifikasi museum dilakukan dengan teknik survey dan observasi untuk mendapatkan data umum museum berupa lokasi museum, kawasan museum, master plan museum, fungsi museum, deskripsi ruang pada museum, denah museum, melakukan pengukuran pada tiap sekuens untuk mengidentifikasi objek. Survey dan observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen ruang pada MKAA. Tahapan ini menghasilkan data umum terkait museum.

### 2. Tahapan Pemetaan Sekuens

Tahapan pemetaan sekuens dilakukan dengan teknik pemetaan perilaku untuk mengidentifikasi pola yang mendasari perilaku pengguna dalam lingkungan tertentu. Pemetaan sekuens dikelompokkan menjadi dua jenis, pemetaan perilaku berdasarkan perilaku statis dan dinamis serta pemetaan pada setiap sekuens di Museum Kereta Api Ambarawa yang dilakukan sebanyak sembilan kali dengan hasil temuan yang berbeda-beda. Pemetaan perilaku statis dilakukan dengan mengamati perilaku pengunjung yang sedang berhenti pada suatu sekuens selama 5 menit. Sedangkan pemetaan perilaku dinamis dilakukan dengan mengamati perilaku pengunjung yang sedang bergerak, seperti berjalan ataupun berlari pada suatu sekuens. Dari hasil survey, ditemukan sebanyak 9 sekuens di dalam Museum Kereta Api Ambarawa dan dilakukan pemetaan pada setiap sekuens untuk mengetahui kondisi sekitar pada 9 sekuens tersebut. Sehingga pada pemetaan dilakukan pembuatan gambar potongan dengan ukuran sesuai dengan ukuran sebenarnya yang didapat pada saat survey di museum.

### 3. Tahapan Pemetaan Elemen dalam Persepsi Visual

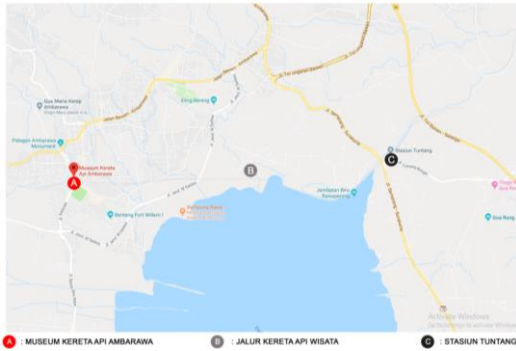
Pada tahapan ini dilakukan kajian literatur untuk menentukan elemen sekuens yang akan diuji pada penelitian ini. Kajian literatur diambil dari 3 Teori yang diambil dari kajian literatur digunakan untuk membuat kerangka kuesioner yang selanjutnya akan disebarkan secara *online* untuk mendapatkan persepsi visual dari responden.

### 4. Tahapan Persepsi Visual

Tahapan persepsi visual didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui persepsi visual responden terhadap elemen sekuens di Museum Kereta Api Ambarawa. Penelitian ini menggunakan kuesioner semi terbuka yang berbasis data pemetaan perilaku dan dituliskan ke dalam beberapa pilihan dengan jawaban langsung dan memberi kesempatan bagi responden untuk tetap bisa menjawab sesuai dengan kemauan mereka. Kuesioner disebarkan selama 1 minggu pada tanggal 6 Mei 2019 sampai 13 Mei 2019 dengan jumlah responden sebanyak 50 orang. Responden dibatasi pada mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata (UNIKA), Semarang program studi desain dengan pertimbangan mahasiswa desain cukup paham dengan terminologi dan konsep arsitektur yang dipergunakan dalam kuesioner.

**Analisis Data**

Museum Kereta Api Ambarawa berlokasi di Ambarawa, Jawa Tengah tepatnya di Jalan Stasiun Ambarawa 1, Panjang, Ambarawa, Kabupaten Semarang yang terletak pada ketinggian +474,40 meter dpl.

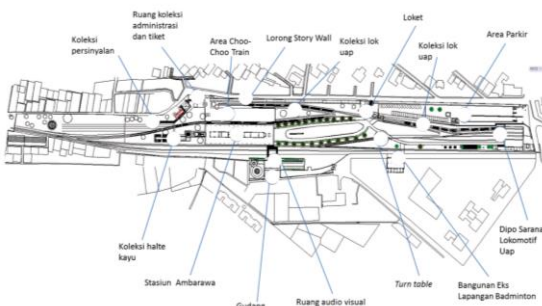


Gambar 2. Map 0 Kawasan Museum  
Sumber : Google map



Gambar 3. Urutan Sekuens Museum  
Sumber: Analisis, 2019

LAYOUT EKSTING INDOONESIAN RAILWAY MUSEUM



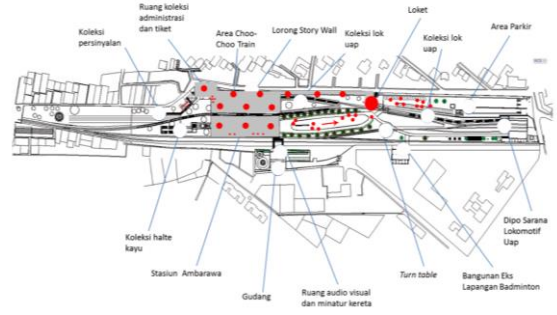
Gambar 4. Denah Museum  
Sumber: Pengolahan studio, 2019

DENAH STASIUN AMBARAWA



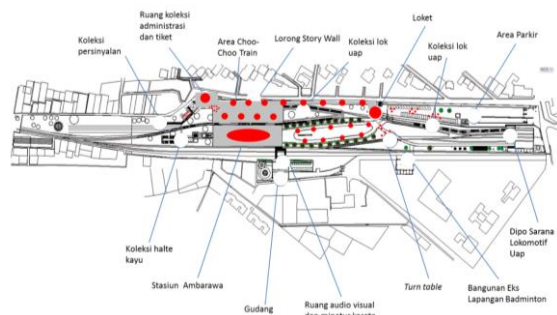
Gambar 5. Denah Stasiun Ambarawa  
Sumber: Pengolahan studio, 2019

Dilakukan pemetaan perilaku pada 4 periode waktu, yaitu 08.00-10.15, 10.15-12.30, 12.30-14.45, dan 14.45-17.00. Bertujuan untuk mengetahui area manakah yang ramai pada 4 waktu tersebut.



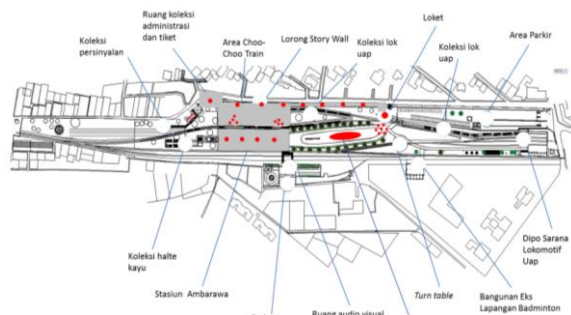
Gambar 6. Pemetaan Perilaku 08.00-10.15  
Sumber: Analisis, 2019

Pada perodesasi waktu pertama, jam 08.00-10.15, dapat dilihat sekuens yang paling ramai dikunjungi adalah sekuens 1 tepatnya pada loket masuk karena pada waktu tersebut banyak orang yang mengantri untuk membeli tiket masuk ataupun tiket naik kereta api wisata.



Gambar 7. Pemetaan Perilaku 10.15-14.45  
Sumber: Analisis, 2019

Pemetaan perilaku di atas dibuat berdasarkan kegiatan pengunjung pada jam 10.15 – 12.30 siang dan 12.30 – 14.45 sore. Periode waktu ke-2 dan ke-3 tersebut dijadikan menjadi satu *mapping* karena aktivitas pengunjung dan jumlah pengunjung pada rentang waktu tersebut sama. Pada peta di atas, area yang paling banyak dikunjungi adalah area di tengah museum yaitu area display koleksi gerbong kereta dan area tunggu kereta api wisata. Banyak pengunjung yang berada di area tersebut ditampilkan dengan bulatan merah berbentuk oval dengan perkiraan pengunjung sebanyak 15 – 20 orang.

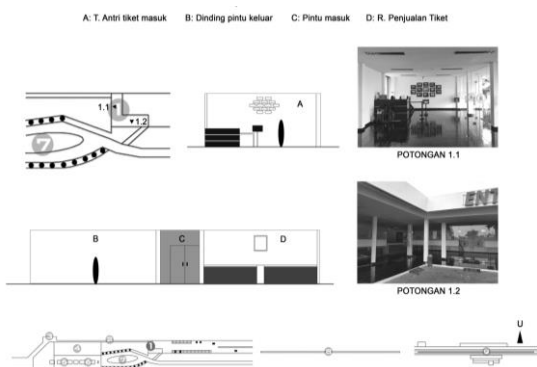


Gambar 8. Pemetaan Perilaku 14.45-17.00  
Sumber: Analisis, 2019

Pemetaan perilaku di atas dibuat berdasarkan aktivitas pengunjung pada periode waktu ke-4 jam 14.45 – 17.00

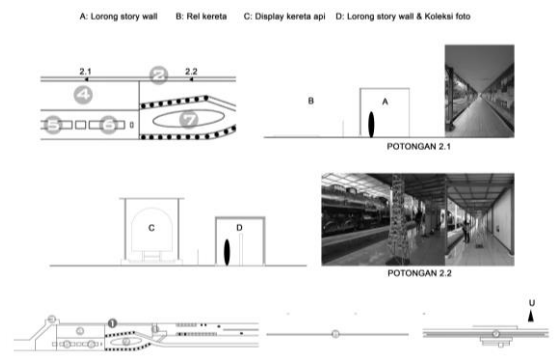
sore. Pada rentang waktu tersebut, sudah tidak banyak pengunjung yang berada di museum karena museum akan segera tutup. Sehingga sebagian besar area museum digambarkan dengan bulatan merah berukuran kecil dengan perkiraan pengunjung sebanyak 1-4 orang. Sedangkan pada area taman digambarkan dengan bulatan merah berbentuk oval dengan perkiraan ada 15 – 20 orang berada di taman pada rentang waktu tersebut. Karena waktu sudah sore, maka taman tersebut ramai pengunjung dan kegiatan yang mereka lakukan adalah mengambil foto, duduk di bawah pohon, dan mengobrol sambil melihat keadaan sekitarnya.

Selanjutnya dilakukan pemetaan perilaku pada setiap sekuens di Museum Kereta Api Ambarawa. Pemetaan perilaku tersebut bertujuan untuk mengetahui suasana di setiap sekuens yang ada. Berdasarkan hasil pemetaan, ditemukan adanya 9 sekuens di Museum Kereta Api Ambarawa dengan hasil temuan setiap sekuens yang berbeda-beda. Berikut merupakan gambar potongan 9 sekuens untuk menunjukkan suasana di sekitar sekuens:



Gambar 9. Sekuens 1  
Sumber: Analisis, 2019

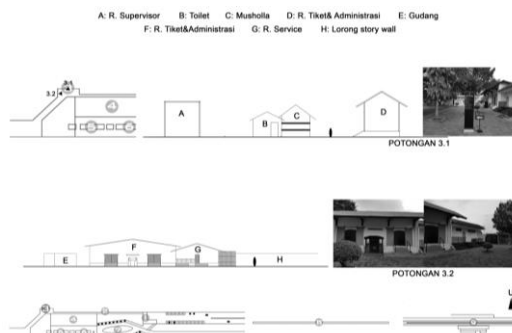
Sekuens 1 menggambarkan suasana area loket masuk saat membeli tiket masuk museum dan antri *scan barcode* sebelum masuk ke museum. Gambar potongan 1.1 memotong area antri *scan barcode*, dan dapat dilihat bahwa elemen ruang yang membentuk ruang sangat sederhana. Sedangkan gambar potongan 1.2 memotong area pintu masuk dan antri tiket. Tidak adanya penggunaan elemen ruang yang variatif pada sekuens 1.



Gambar 10. Sekuens 2  
Sumber: Analisis, 2019

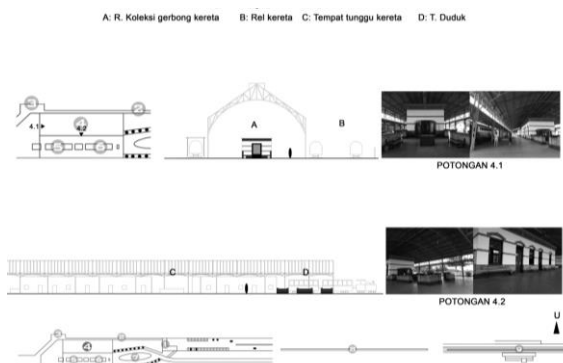
Sekuens 2 menggambarkan area lorong *story wall*. Gambar potongan 2.1 memotong area lorong dengan ukuran lantai 50x50 cm dengan menampilkan koleksi berupa informasi

tentang sejarah perkeretaapian, sedangkan gambar potongan 2.2 memotong area lorong dengan ukuran lantai 15x15cm dengan menampilkan koleksi yang disajikan pada papan yang berisi foto-foto kereta api jaman dahulu, serta terdapat figura foto yang tertempel pada dinding polos. Terdapat perbedaan elemen ruang pada kedua gambar potongan yaitu pada potongan 2.1 elemen ruang kurang skalatis dan proporsional sedangkan pada potongan 2.2 elemen ruang lebih skalatis dan proporsional.



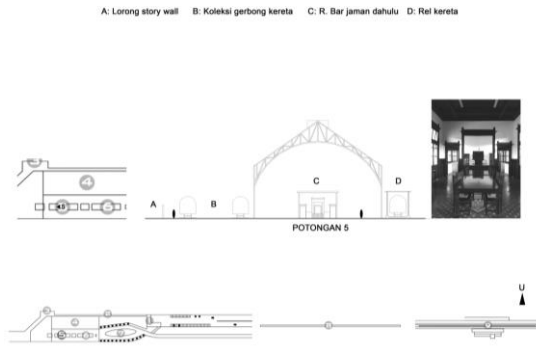
Gambar 11. Sekuens 3  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 3 menggambarkan ruang tiket dan administrasi. Tidak banyak pengunjung yang mengetahui keberadaan sekuens 3 karena letak sekuens dapat dikatakan sedikit tertutup dan tidak adanya petunjuk atau arah yang jelas. Sekuens 3 hanya menampilkan koleksi 3D yang diletakkan pada rak kaca setinggi kurang lebih 1,4 meter dari lantai. Penggunaan elemen ruang pada sekuens tersebut juga kurang variatif dan atraktif terhadap pengunjung.



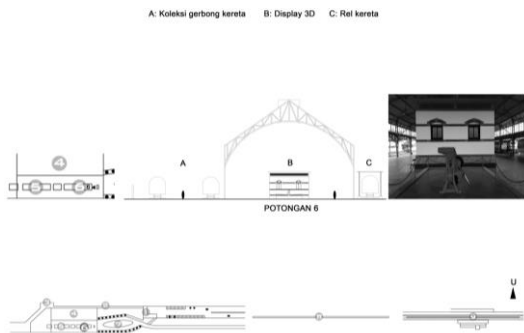
Gambar 12. Sekuens 4  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 4 menggambarkan area pada tengah museum yang memotong area display gerbong kereta api dan area tunggu kereta api wisata. Potongan 4.1 memotong area tempat tunggu kereta api wisata dengan skala manusiawi dan proporsional. Sedangkan gambar potongan 4.2 memotong area display 3D gerbong kereta dimana pengunjung dapat memasuki gerbong kereta tersebut untuk bisa melihat suasana di dalam gerbong kereta. Sekuens 4 cukup ramai pengunjung dikarenakan adanya penggunaan elemen ruang yang cukup atraktif dan variatif karena pada sekuens empat dilengkapi dengan koleksi gerbong kereta dimana pengunjung dapat merasakan langsung untuk masuk ke dalam gerbong kereta tersebut.



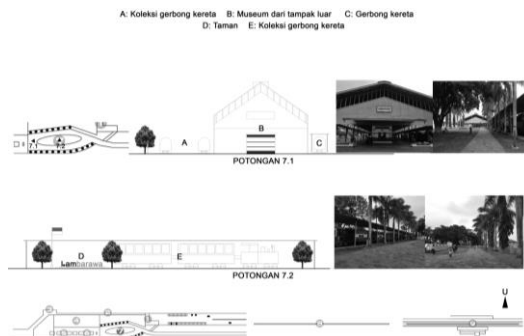
Gambar 13. Sekuens 5  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 5 menggambarkan ruangan di tengah museum yang pada jaman dulu berupa bar. Namun saat ini ruangan tidak beroperasi sebagai bar dan digantikan sebagai ruangan pameran. Adanya elemen ruang yang terbentuk dari plafon yang tinggi dan penggunaan pintu serta jendela yang lebar dan berulung dapat dijadikan sebagai daya tarik pengunjung untuk melihat isi di dalam ruangan sekuens 5 tersebut. Penggunaan elemen ruang pada sekuens 5 cukup variatif didukung dengan penggunaan material di seluruh ruangan tersebut.



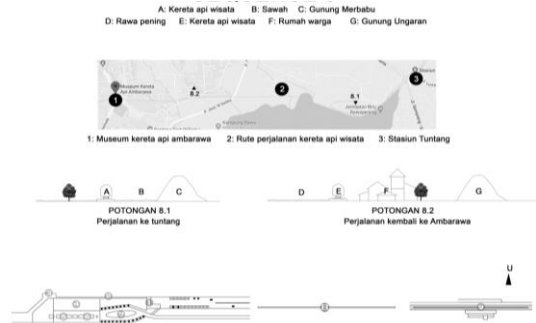
Gambar 14. Sekuens 6  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 6 menggambarkan koleksi 3D yang berada di tengah museum. Koleksi tersebut tidak dapat disentuh karena terdapat batas berupa rantai yang mengelilingi koleksi tersebut untuk mencegah kerusakan koleksi. Koleksi 3D tersebut diletakkan di atas parapet setinggi kurang lebih 30cm dengan alasan agar tidak mudah dijangkau anak-anak. Penggunaan elemen ruang pada sekuens 6 kurang atraktif.



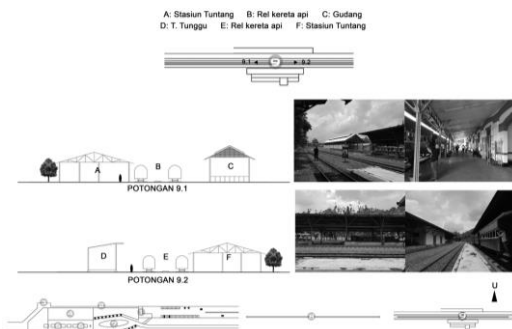
Gambar 15. Sekuens 7  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 7 menggambarkan area terbuka di dalam museum yang berupa taman. Arah dari gambar potongan 7.1 menghadap tampak luar bangunan museum Kereta Api Ambarawa. Sedangkan pada gambar potongan 7.2 memotong area taman yang terdapat tulisan *I love Ambarawa* yang juga banyak dijadikan pengunjung sebagai spot foto. Sekuens ini ramai pada sore hari karena aktivitas pengunjung tidak terganggu oleh panas matahari. Penggunaan elemen ruang pada sekuens tujuh cukup variatif karena sekuens 7 banyak digunakan sebagai spot foto pengunjung.



Gambar 16. Sekuens 8  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 8 menggambarkan situasi ketika pengunjung mengikuti trip kereta api wisata dengan menaiki kereta api diesel dengan rute perjalanan Ambarawa-Tuntang. Gambar potongan 8.1 memotong area dimana kereta api wisata berangkat menuju Stasiun Tuntang. Selama perjalanan, kereta api wisata melewati Danau Rawa Pening dengan panorama samar Gunung Merbabu di kejauhan (sekitar 34 km). Sedangkan gambar potongan 8.2 menunjukkan perjalanan kereta api wisata saat kembali ke Museum Kereta Api Ambarawa, dimana selama perjalanan terlihat panorama samar Gunung Ungaran (sekitar 42,9 km). Selama perjalanan menaiki kereta api wisata tersebut, pemandangan di kanan dan kiri kereta sebagian besar berupa sawah. Penggunaan elemen ruang pada sekuens 8 paling variatif dan atraktif karena pengunjung dapat merasakan interior gerbong kereta, sensasi pergerakan, dan pemandangan yang berganti dinamis.



Gambar 17. Sekuens 9  
Sumber: Analisis, 2019

Sekuens 9 menggambarkan suasana saat berhenti di Stasiun Tuntang selama 10 menit. Gambar potongan 9.1 menunjukkan adanya gudang pada area bagian C di dalam gambar potongan tersebut. Sedangkan gambar potongan 9.2 menunjukkan area tempat tunggu yang berada di seberang Stasiun Tuntang. Penggunaan elemen ruang pada Stasiun

Tuntang kurang variatif dan koleksi Stasiun Tuntang kurang interaktif terhadap pengunjung.

**Hasil Kuesioner**

Kuesioner terdiri dari 18 pertanyaan dan seluruh pertanyaan terstruktur untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Responden dibatasi hanya untuk 50 mahasiswa desain Universitas Katolik Soegiapranata (UNIKA), Semarang. Pertanyaan pada kuesioner terdiri dari pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup berupa pilihan ganda dan pertanyaan terbuka berupa saran dari responden. Dari 18 pertanyaan, terdapat 4 pertanyaan penting yang merupakan inti jawaban dari rumusan masalah penelitian ini. Berikut merupakan 4 pertanyaan penting yang mewakili jawaban dari rumusan masalah penelitian:

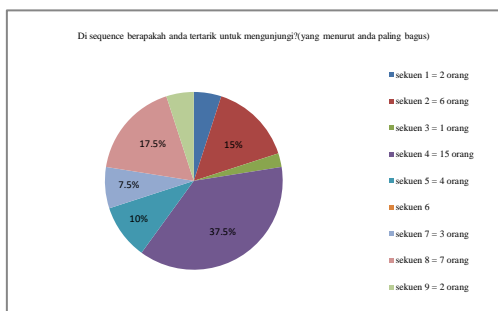


Diagram 1. Hasil Diagram Pengaruh Elemen Ruang Terhadap Persepsi Visual 1

Dari 40 responden, sebanyak 15 responden tertarik mengunjungi sekuens 4 (sekuens area koleksi gerbong kereta) karena pada sekuens empat, keenam elemen menurut tiga teori besar dapat terlihat ketika berada di area sekuens tersebut. Elemen ruang menarik seperti pola, tekstur yang dipakai juga cukup menarik perhatian, skala gigantis yang terbentuk, dan adanya koleksi gerbong kereta api dimana pengunjung dapat masuk ke dalam gerbong tersebut. Pada sekuens ini, terdapat aktivitas baik statis dan dinamis karena pada sekuens tersebut pengunjung bebas berjalan, berlari, duduk santai, mengobrol, dan berdiri mengamati koleksi yang ada di sekitar sekuens tersebut.

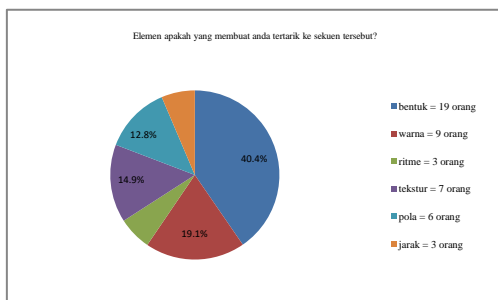


Diagram 2. Hasil Diagram Pengaruh Elemen Ruang Terhadap Persepsi Visual 2

Pertanyaan diatas berguna untuk mengetahui elemen apakah yang mempengaruhi persepsi visual responden sehingga responden tertarik untuk mengunjungi salah satu sekuens di museum seperti yang sudah mereka jawab pada pertanyaan sebelumnya Hasil dari pertanyaan diatas adalah sebanyak 19 reponden tertarik pada bentuk pada sekuens yang mereka pilih, namun pada kuesioner tidak menanyakan detail bentuk sekuens yang seperti apa yang membuat mereka tertarik.

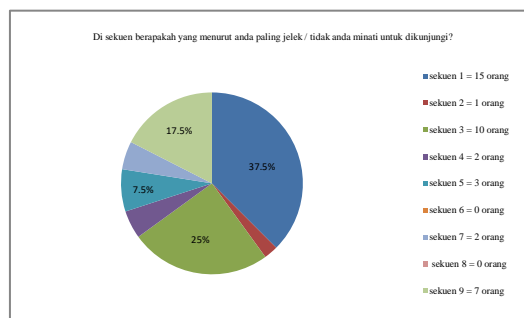


Diagram 3. Hasil Diagram Persepsi Visual 1

Pertanyaan diatas berguna untuk mengetahui pada sekuens berapakah responden tidak tertarik untuk mengunjungi. Dari 9 sekuens yang ada di museum, sebanyak 15 reponden tidak tertarik untuk mengunjungi sekuens 1 (sekuens area antri tiket) karena elemen ruang tidak menarik, namun pengunjung tetap harus melewati sekuens 1 untuk keperluan membeli tiket masuk museum maupun tiket kereta api wisata. Berdasarkan dari studi literatur, sekuens satu tidak terdapat 6 elemen yang diuji pada penelitian ini. Pada sekuens satu, terdapat aktivitas statis pengunjung berupa kegiatan mengantri pada saat membeli tiket masuk museum dan mengobrol sembari menunggu antrian tiket. Sedangkan kegiatan dinamis yang dapat dilakukan hanya berjalan dari tempat antri tiket masuk menuju scan tiket untuk masuk ke museum.

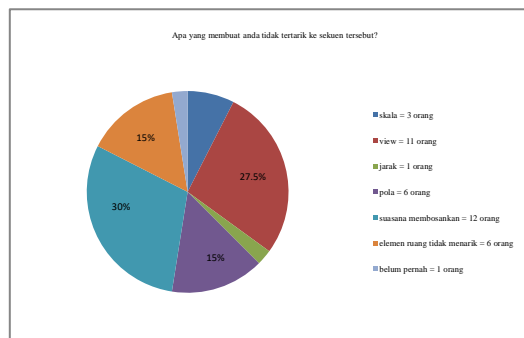


Diagram 4. Hasil Diagram Persepsi Visual 2

Pertanyaan diatas berguna untuk mengetahui alasan responden tidak tertarik untuk mengunjungi sebuah sekuens. Hasilnya adalah sebanyak 12 reponden menjawab suasana membosankan sehingga mereka tidak tertarik untuk mengunjungi sekuens tersebut. Hal tersebut dikarenakan elemen ruang di beberapa sekuens kurang variatif dan interaktif sehingga tidak menarik perhatian pengunjung jelas.

Di akhir kuesioner, terdapat pertanyaan tertutup berupa saran dari responden yang dapat menjadi masukan untuk museum kedepannya. Secara garis besar, banyak responden yang memberi saran mengenai perkembangan dari bentuk bangunan museum. Mereka mengharapkan adanya bentukan bangunan museum yang lebih modern dengan penataan elemen ruang yang lebih menarik dan lebih interaktif kepada pengunjung. Selain itu, responden juga mengharapkan adanya sign system atau petunjuk yang lebih jelas agar pengunjung sepenuhnya paham dengan adanya seluruh sekuens di museum dan tidak ada ruangan yang terlewatkan oleh pengunjung.

## Analisis Kuesioner

### 1. Analisis Sekuens 1

Sekuens 1 hanya diminati sebanyak 2 responden (5%) yang merupakan sekuens pada area loket masuk. Sekuens ini tidak banyak diminati pengunjung karena sekuens satu tidak memiliki elemen ruang yang menarik. Sekuens 1 didapati tidak menggunakan elemen pola, warna, tekstur, bentuk yang menarik. Begitu pula dengan elemen ritme, didapat dari adanya penggunaan baik pola, warna, atau tekstur yang mencolok sehingga seharusnya ritme dapat dijadikan salah satu cara untuk menarik minat pengunjung mengunjungi sekuens tersebut. Sehingga diharapkan adanya perkembangan dalam penggunaan elemen ruang yang lebih menarik sehingga menghasilkan suasana sekuens yang menarik dan tidak membosankan.

### 2. Analisis Sekuens 2

Sekuens 2 diminati sebanyak 6 responden (15%) yang merupakan sekuens pada area lorong *story wall*. Sepanjang lorong tidak terdapat koleksi yang bersifat interaktif terhadap pengunjung dan penggunaan elemen ruang di sepanjang lorong tersebut kurang menarik. Bentuk dari lorong tersebut hanya persegi panjang dan hanya terdapat beberapa koleksi berupa figura foto yang berisi foto perkeretaapian jaman dahulu. Menurut analisis, pada pengunjung berjalan di sepanjang lorong tersebut, suasana cenderung monoton sehingga timbul persepsi visual yang membosankan ketika berjalan di sepanjang lorong tersebut. Sehingga diharapkan koleksi lebih interaktif terhadap pengunjung dengan memiliki ritme tertentu sehingga pengunjung bisa mendapatkan sebuah informasi yang menarik ketika berada di sekuens tersebut.

### 3. Analisis Sekuens 3

Sekuens 3 hanya diminati sebanyak 1 responden (2.5%) yang merupakan sekuens pada area ruang tiket dan administrasi. Sekuens ini tidak diminati pengunjung dikarenakan tidak ada petunjuk yang jelas yang mengarah kepada sekuens tersebut. Sekuens 3 tidak memiliki elemen yang bisa menarik pengunjung untuk mengunjungi sekuens tersebut. Ketika pengunjung memasuki sekuens tersebut, suasana di dalam sekuens tersebut cenderung membosankan karena tidak terdapat elemen pola, ritme, warna, ataupun tekstur yang menarik. Dilihat dari tampak luar bangunan, bentuk dari sekuens tiga cukup menarik. Sehingga diharapkan adanya perkembangan lebih mengenai penggunaan elemen pada sekuens 3. Selain itu perlu adanya petunjuk yang lebih jelas lagi untuk mengarahkan pengunjung ke sekuens tersebut, karena selama ini tidak banyak pengunjung yang mengerti akan ruangan tersebut dikarenakan tidak adanya petunjuk yang jelas dari museum.

### 4. Analisis Sekuens 4

Sekuens 4 diminati sebanyak 15 responden (37.5%) yang merupakan sekuens pada area koleksi gerbong kereta. Sekuens ini diminati oleh banyak responden karena pada sekuens 4, keenam elemen yang diuji terlihat ketika berada di area sekuens tersebut. Walaupun bentuk sekuens empat sangat sederhana yaitu hanya berbentuk persegi panjang, namun bentuk yang sederhana tersebut didukung dengan adanya penggunaan elemen ruang yang menarik seperti terdapat pola, tekstur yang dipakai juga cukup menarik perhatian, skala gigantisme yang terbentuk, dan adanya

koleksi gerbong kereta api dimana pengunjung dapat masuk ke dalam gerbong tersebut. Sekuens 4 hanya perlu lebih mengembangkan elemen tekstur, warna, ritme, dan pola agar lebih menarik perhatian pengunjung.

### 5. Analisis Sekuens 5

Sekuens 5 hanya diminati sebanyak 4 responden (10%) yang merupakan sekuens pada area ruangan bar jaman dahulu. Ketertarikan responden untuk mengunjungi sekuens lima tersebut dikarenakan sekuens tersebut masih mempertahankan suasana "*vintage*" dengan adanya tekstur pada perabot, warna di sekuens, dan adanya pola yang terbentuk di dalam ruangan tersebut. Pola dapat terlihat dari adanya pengulangan pada jendela dan pintu yang berukuran lebar. Sehingga jika dilihat berdasarkan enam elemen menurut tiga teori besar arsitektur, sekuens 5 cukup baik sehingga diharapkan persepsi visual responden cukup baik ketika mereka memasuki ke dalam ruangan tersebut. Sekuens 5 hanya perlu lebih mengembangkan skala, ritme, dan jarak untuk lebih memperkuat suasana ruang di dalam sekuens tersebut.

### 6. Analisis Sekuens 6

Sekuens 6 tidak diminati oleh karena suasana di sekitar area sekuens 6 sangat tidak menarik karena tidak terdapat elemen ruang yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat memikat daya tarik pengunjung. Berdasarkan pada enam elemen yang diuji dalam penelitian ini, sekuens 6 tidak menampilkan satu dari enam elemen tersebut sehingga hal tersebut yang dijadikan alasan tidak ada pengunjung yang tertarik mengunjungi sekuens 6. Koleksi yang ditampilkan di sekuens tersebut hanya berjumlah satu saja sehingga banyak pengunjung yang hanya melewati sekuens tersebut dan segera berpindah ke sekuens selanjutnya. Sehingga diharapkan adanya perhatian khusus dalam penataan elemen ruang dan koleksi yang dipamerkan

### 7. Analisis Sekuens 7

Sekuens 7 hanya diminati sebanyak 3 responden (7.5%) yang merupakan sekuens pada area taman. Sekuens ini banyak diminati oleh responden hanya pada sore hari, karena pada sore hari aktivitas responden ketika berada di sekuens tersebut tidak terganggu oleh panasnya terik matahari. Elemen pola, ritme, warna, dan tekstur tidak terlihat jelas pada sekuens tersebut. Karena sekuens tersebut hanya terdapat area berteduh dan area koleksi gerbong kereta. Banyak responden yang menjadikan sekuens ini sebagai tempat pengambilan foto dengan latar belakang bangunan museum dari luar dan adanya tulisan *I love ambarawa* di tengah taman. Sekuens 7 sudah cukup baik, hanya perlu lebih mengembangkan elemen pola, warna, dan tekstur karena ketiga elemen tersebut belum terlihat jelas di sekuens tujuh.

### 8. Analisis Sekuens 8

Sekuens 8 diminati sebanyak 7 responden (17.5%) yang merupakan sekuens pada saat perjalanan menaiki kereta api uap wisata dengan rute Ambarawa – Tuntang. Perjalanan dengan menggunakan kereta api wisata tersebut hanya diminati oleh beberapa responden saja. Dikarenakan sepanjang perjalanan tidak ada view yang sangat menarik yang bisa dilihat. View yang menarik tersebut dapat dijadikan ritme selama perjalanan pulang pergi menaiki kereta api wisata tersebut. Selama perjalanan view yang

dapat terlihat hanya rawa pening, sawah, Gunung Merbabu, dan Gunung Ungaran yang terlihat samar dari kejauhan. Elemen pola, warna, tekstur, dan skala tidak terlihat pada sekuens 8 sehingga diharapkan untuk perkembangan museum dan pariwisata kedepannya dapat memperhatikan keempat elemen tersebut yang tidak muncul pada sekuen ini. Pada sekuens 8 ini diharapkan adanya pemberhentian sesaat pada view tertentu sehingga diharapkan bagi pengunjung yang tertarik oleh view tersebut dapat dilakukan pengambilan foto dengan latar belakang view yang ada.

### 9. Analisis Sekuens 9

Sekuens 9 hanya diminati sebanyak 2 responden (5%) yang merupakan sekuens pada area Stasiun Tuntang. Banyak responden yang tidak tertarik untuk mengunjungi sekuens tersebut karena kondisi Stasiun Tuntang seperti kurang terawat dibandingkan dengan Museum Kereta Api Ambarawa. Suasana di stasiun juga sepi didukung dengan tidak adanya elemen ruang yang menarik sehingga muncul persepsi visual responden yang membosankan ketika mereka berada di stasiun tersebut. Sehingga diharapkan adanya perkembangan penataan elemen ruang dan koleksi yang dipamerkan pada Stasiun Tuntang. Sehingga ketika kereta api wisata berhenti di stasiun tersebut, wisatawan dapat menikmati suasana stasiun dengan nyaman dan tidak merasa bosan.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan pertanyaan penelitian sudah terjawab dengan cukup baik melalui penyebaran kuesioner. Hasil dari pertanyaan penelitian pertama adalah elemen bentuk yang paling mempengaruhi persepsi visual pengunjung pada sekuens di MKAA. Elemen bentuk yang mempengaruhi terdiri dari elemen pola, skala, proporsi, dan keunikan, namun pada beberapa sekuens di MKAA masih belum terlihat beberapa elemen dari bentuk tersebut, sehingga diharapkan adanya perkembangan penggunaan elemen ruang pada sekuens tersebut. Sedangkan hasil dari pertanyaan penelitian kedua adalah suasana ruang di sekitar sekuens kurang atraktif dan variatif sehingga pengunjung merasa bosan saat berada di sekuens tersebut. Secara keseluruhan, diperlukan adanya renovasi pada beberapa sekuens untuk lebih menunjukkan penggunaan elemen ruang yang lebih variatif dan atraktif. Sehingga ketika pengunjung berada di sekuens tersebut, mereka tidak merasakan bosan. Diutamakan untuk adanya renovasi pada elemen bentuk. Adanya bentuk-bentuk kontemporer yang dikombinasikan dengan konteks MKAA yang merupakan cagar budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carmona, M., Tim Heath., Taner OC., Steven Tiesdell. (2003). *Public spaces urban spaces*. Britania: Architectural Press
- Ching, F. (2015). *Architecture: From, space, & order*. Kanada: John Willey, Hoboken
- Clyne, Kirk. (n.d.). Retrieved from <http://designresearchtechniques.com/casestudies/behavioural-mapping/>
- Cullen, G. (1961). *Concise townscape*. London : The Architectural Press
- Dekoruma, K. (2018, March). *7 Prinsip dasar desain arsitektur yang harus kamu tahu*. Retrieved from <https://www.dekoruma.com/artikel/64511/prinsip-dasar-desain-arsitektur>.
- Hidayat, Anwar. (2012, October). *Penjelasan lengkap tentang penelitian kualitatif*. Retrieved from <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html/amp>
- Margono S. 2007. *Metologi penelitian pendidikan komponen MKDK*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mengenal sejarah perubahan museum kereta api ambarawa*. (2018, February). Retrieved from <https://www.kompasiana.com/mreks/5a807ecb5e13731b43435253/mengenal-sejarah-perubahan-museum-kereta-api-ambarawa>.
- Museum kereta api ambarawa*. (2019). Retrieved March 21, 2019, from [https://id.wikipedia.org/wiki/Museum\\_Kereta\\_Api\\_Ambarawa](https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Kereta_Api_Ambarawa)
- Pengertian kuesioner lengkap (Tujuan, fungsi, jenis-jenis, dan syarat)*. (2018, May). Retrieved from <http://www.sumberpengertian.co/pengertian-kuesioner>.
- Pengertian persepsi menurut ahli*. (2015, February). Retrieved from <https://belajarpsikologi.com/pengertian-persepsi-menurut-ahli/>.