

## EVALUASI PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP ELEMEN ARSITEKTUR PADA MUSEUM PERJUANGAN SEPULUH NOPEMBER

Stephani Deby Suharto dan Luciana Kristanto  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60237  
m22415041@john.petra.ac.id; lucky@petra.ac.id



Gambar 1.1. Museum Perjuangan Sepuluh Nopember  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### ABSTRAK

Museum Perjuangan Sepuluh Nopember memiliki konsep perancangan yang mengharapkan pengunjung secara umum memperoleh suatu persepsi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah persepsi anak-anak, remaja, dan dewasa sama atau berbeda terhadap elemen arsitektur. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan cara memperoleh data dengan menggunakan kuesioner secara *random sampling* kepada 100 pengunjung mulai dari anak-anak (10-12 tahun), remaja (13-20 tahun), hingga dewasa (21-40 tahun) serta wawancara. Pengolahan data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Elemen arsitektur yang diuji sebanyak lima spot yaitu spot 1 (massa yang ditenggelamkan), spot 2 (massa yang sebagian muncul), spot 3 (desain jalan masuk yang menurun), spot 4 (lorong dengan pencahayaan *glass-block*), spot 5 (*skylight*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa walaupun karakteristik pemikiran antara anak-anak, remaja, dan dewasa berbeda, belum tentu persepsi yang diterima juga berbeda. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memperoleh persepsi yang sama pada empat spot dalam museum yaitu spot 1, 3, 4, dan 5. Hanya di spot 2 terdapat perbedaan persepsi antara anak-anak dengan remaja dan dewasa. Melalui penelitian tersebut, maka ditemukan acuan-acuan elemen arsitektur yang membentuk persepsi sesuai kategori usia sehingga dapat dijadikan rekomendasi desain bagi arsitek.

**Kata kunci:** Persepsi, elemen, arsitektur, museum

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang Masalah

Surabaya merupakan salah satu kota bersejarah di Indonesia dalam masa pertempuran melawan penjajah. Surabaya dikenal sebagai “Kota Pahlawan” karena terjadinya pertempuran di kota ini pada tanggal 10 Nopember 1945. Pertempuran ini merupakan perang pertama pasukan Indonesia dengan pasukan asing setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dan satu pertempuran terbesar dalam sejarah Revolusi Nasional Indonesia yang menjadi simbol nasional atas perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme (Colombijn, 2005). Untuk memperingati peristiwa tersebut, maka dibuatlah Monumen Tugu Pahlawan. Tugu Pahlawan menjadi simbol kemenangan Indonesia atas perlawanan penjajah oleh arek arek Suroboyo. Di bawah tanah lahan Tugu Pahlawan sedalam 7 meter terdapat sebuah museum untuk mengenang jasa-jasa para pahlawan yang berjuang di Surabaya (Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya, 2005). Untuk menunjang makna simbolis, arsitek ingin menghadirkan persepsi tertentu lewat elemen arsitektur yang ada dalam museum baik dalam eksterior maupun interior bangunan. Namun, masalah yang timbul adalah apakah makna tersebut dapat tersampaikan kepada pengunjung museum. Sasaran museum ini adalah masyarakat umum mulai dari anak-anak hingga lansia. Karakteristik pemikiran antara anak-anak hingga lansia berbeda-beda sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda-beda (Papalia, 1995). Oleh karena itu, penting kiranya dilakukan penelitian mengenai “Evaluasi persepsi pengunjung terhadap

elemen arsitektur pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember”.

### Rumusan Masalah

Bagaimana persepsi anak-anak, remaja, dan dewasa terhadap elemen arsitektur pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember?

### Tujuan Penelitian

Mengetahui persepsi anak-anak, remaja, dan dewasa terhadap elemen arsitektur pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember.

### Manfaat Penelitian

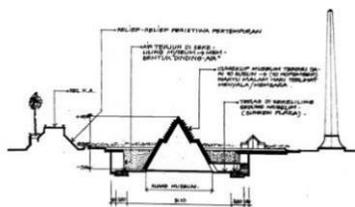
- Mengetahui persepsi anak-anak, remaja, dan dewasa terhadap elemen arsitektur.
- Memberikan rekomendasi bagi perancang museum selanjutnya sebagai pertimbangan memilih elemen arsitektur yang membentuk persepsi sesuai kategori usia pengguna bangunan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Elemen Arsitektur yang Membentuk Persepsi pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember

Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya (2005), Museum Perjuangan Sepuluh Nopember didesain dengan berbagai elemen arsitektur yang memiliki makna berbeda antara satu dengan yang lainnya.

#### • Spot 1: Massa yang Ditenggelamkan



Gambar 2.1. Posisi museum terhadap permukaan tanah  
Sumber: Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya (2005, p.105)

**Maknanya** masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan itu sudah lewat atau silam.

#### • Spot 2: Massa Bangunan yang Sebagian Muncul



Gambar 2.2. Desain fasad Museum Perjuangan Sepuluh Nopember  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Maknanya** semangat juang yang berpangkal dari masa lalu tetap muncul, tumbuh di dada setiap pemuda generasi penerus pejuang bangsa masa kini dan masa datang serta tidak pernah tenggelam.

#### • Spot 3: Desain Jalan Masuk yang Menurun



Gambar 2.3. Sirkulasi jalan masuk yang menurun  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Maknanya** untuk menimbulkan rasa ingin tahu, pengunjung akan menduga-duga apa yang akan dijumpai di bawah sana.

#### • Spot 4: Lorong dengan Pencahayaan Glass-Block



Gambar 2.4. Lorong dengan pencahayaan dari *glass-block*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Maknanya** suasana dramatis dapat dimanipulasi dengan baik lewat pantulan suara air kolam dan pencahayaan dari *glass-block*.

#### • Spot 5: Skylight



Gambar 2.5. Posisi *skylight* pada interior ruangan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

**Maknanya** bahwa manusia seperti serangga yang tertarik pada cahaya dan berkumpul di sekitarnya. Oleh karena itu, pada bagian tengah ruangan didesain tingkat iluminasi yang tinggi sebagai pusat aktivitas museum.

### Periode Usia Manusia dan Karakteristiknya Terhadap Persepsi

Perkembangan manusia berdasarkan usia memiliki karakteristik yang berbeda pada setiap periode. Hal ini menyebabkan manusia memiliki persepsi yang berbeda antara anak-anak, remaja,

maupun dewasa. Tabel ini digunakan sebagai dasar penelitian adanya perbedaan karakteristik pemikiran sehingga menyebabkan perbedaan persepsi pada anak-anak, remaja, dan dewasa. Dalam tabel ini dijabarkan bahwa setiap kategori usia manusia memiliki karakteristik yang berbeda baik fisik maupun psikis. Berikut tabel periode usia manusia dan karakteristiknya.

Tabel 2.1. Periode Usia Manusia dan Karakteristiknya Terhadap Persepsi

PERIODE USIA	KARAKTERISTIK
<i>Middle childhood</i> (6-11 years) <b>Anak-anak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemikiran yang mulai logika tetapi lebih banyak menyederhanakan sesuatu</li> <li>• Karakter <i>self-concept</i> (memikirkan diri sendiri)</li> </ul>
<i>Adolescence</i> (12-20 years) <b>Remaja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pencarian identitas menjadi perhatian utama</li> <li>• Kemampuan berpikir secara abstrak dan rasional</li> <li>• Karakter <i>self-concept</i> (memikirkan diri sendiri)</li> </ul>
<i>Young adult</i> (21-40 years) <b>Dewasa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keputusan diambil berdasarkan kepentingan bersama</li> <li>• Proses pencarian identitas yang berlanjut</li> <li>• Karakter pemecahan masalah</li> </ul>

Sumber: Papalia (1995, p.7)

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus.

**Populasi dan Sampel**

• **Populasi**

Dalam penelitian ini, populasi yang akan diteliti adalah persepsi pengunjung Museum Perjuangan Sepuluh Nopember

• **Sampel**

Penetapan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis metode *random sampling*. Adapun caranya adalah dengan secara acak memberikan kuesioner kepada pengunjung Museum Perjuangan Sepuluh Nopember.

**Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Museum Perjuangan Sepuluh Nopember yang berlokasi di Jalan Pahlawan, Alun-Alun Contong, Bubutan, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Maret 2019 untuk membagikan kuesioner dan Sabtu, 26 April untuk wawancara responden.

**Metode dan Prosedur Pengumpulan Data**

• **Studi Pustaka**

Sebagai jembatan antara teori dan praktek sehingga membantu penulis memperoleh pendalaman yang lebih terhadap objek yang diteliti.

• **Observasi lapangan**

Hasil observasi lapangan yang kemudian dijadikan data adalah berupa data-data pengamatan dan foto-foto objek yang terpilih.

• **Angket atau Kuesioner**

Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan skala Likert (Sanoff, 1991).



Gambar 3.1. Bentuk kuesioner yang akan dipakai dalam penelitian

Sumber: Sanoff (1991, p.52)

Pilihan netral sengaja dibuang untuk menghindari kemungkinan responden menjawab secara asal-asalan. Menurut teori penghitungan Likert, hal ini dibenarkan.

• **Wawancara**

Penelitian ini menggunakan metode wawancara setelah membagikan kuesioner untuk memperoleh tambahan data mengenai elemen arsitektur pembentuk persepsi pada kuesioner.

**Teknik Analisis Data**

Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Jumlah responden terbatas 100 orang dari total populasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 3.1. Contoh Pengolahan Data Kuesioner

Persepsi	1	2	3	4	Persepsi
Gembira	2	4	9	18	Mengenang

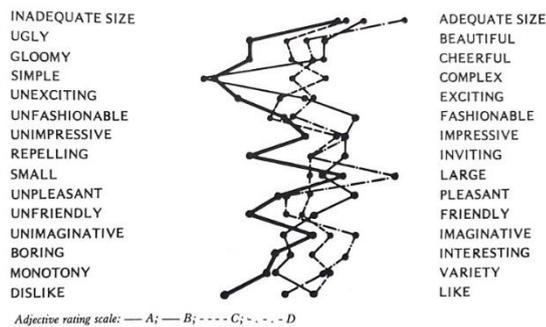
Pengolahan data menggunakan skala Likert dengan range 1-4. Nilai rata-rata (mean) dari perhitungan adalah 3.3 dengan uraian sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata} &= \frac{\sum 1 + \sum 2 + \sum 3 + \sum 4}{\sum \text{total responden}} \\
 &= \frac{(1 \times 2) + (2 \times 4) + (3 \times 9) + (4 \times 18)}{33} \\
 &= 3.303030303
 \end{aligned}$$

Rata-rata = 3.3

Rata-rata 3.3 berada pada ranah 3 menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi cukup baik dalam mengenang pada spot tersebut.

Hasil dari nilai rata-rata akan diinput ke dalam bagan grafik dengan range 1-4 dalam kuesioner sehingga diperoleh data.



Gambar 3.2. Grafik pengolahan data kuesioner  
Sumber: Sanoff (1991, p.53)

**HASIL PENELITIAN**

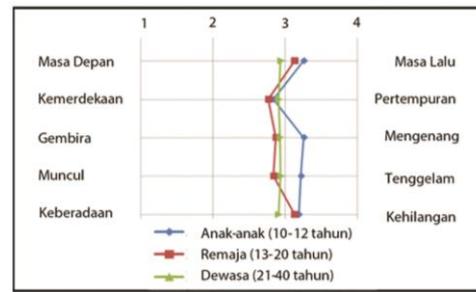
**Analisis Hasil Kuesioner**

- **Spot 1: Massa Bangunan yang Ditenggelamkan**



Gambar 4.1. Desain massa museum yang ditenggelamkan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Konsep perancangan massa yang sebagian ditenggelamkan memiliki makna masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan itu sudah lewat atau silam.



Gambar 4.2. Grafik persepsi pengunjung di spot 1

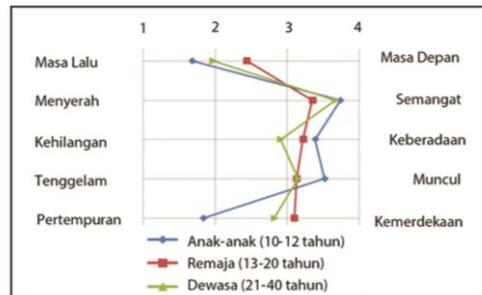
Gambar di atas menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memiliki persepsi yang hampir sama karena ketiga garis saling berdekatan. Grafik garis baik anak-anak, remaja, maupun dewasa berada mendekati ranah 3. Hal ini menunjukkan bahwa **anak-anak, remaja, dan dewasa** memiliki persepsi yang cukup baik dalam menangkap **elemen massa yang ditenggelamkan** dengan makna **mengenang pertempuran pahlawan di masa lalu**.

- **Spot 2: Massa Bangunan yang Sebagian Muncul**



Gambar 4.3. Desain massa museum yang muncul dari permukaan tanah  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dalam konsep perancangan, munculnya bagian atas museum di atas permukaan tanah memiliki makna bahwa semangat juang yang berpangkal dari masa lalu tetap muncul, tumbuh di dada setiap pemuda generasi penerus pejuang bangsa masa kini dan masa datang.



Gambar 4.4. Grafik persepsi pengunjung di spot 2

Gambar di atas menunjukkan bahwa dengan massa yang dinaikkan, **anak-anak** memiliki persepsi yang sama dengan bidang yang diturunkan yaitu **keberadaan semangat pertempuran pahlawan di masa lalu**.

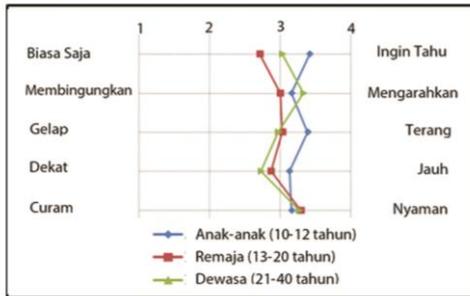
Sedangkan, **remaja dan dewasa** juga memiliki persepsi **keberadaan semangat pahlawan di masa lalu tetap membara hingga saat ini**, namun belum mengarah ke persepsi semangat di masa depan.

• **Spot 3: Desain Jalan Masuk yang Menurun**



Gambar 4.5. Desain sirkulasi menuju pintu masuk (Sumber: Dokumentasi pribadi)

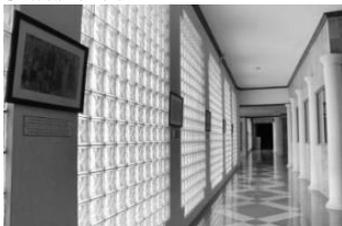
Konsep perancangan desain jalan masuk yang menurun memiliki **makna** untuk menimbulkan rasa ingin tahu, pengunjung akan menduga-duga apa yang akan dijumpai di bawah sana.



Gambar 4.6. Grafik persepsi pengunjung di spot 3

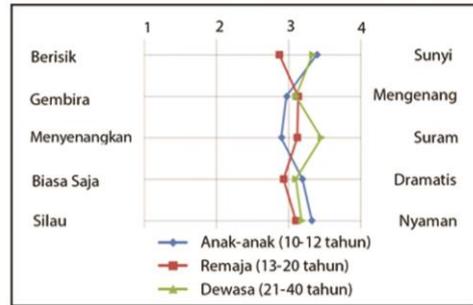
Gambar di atas menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memiliki persepsi yang hampir sama karena ketiga garis saling berdekatan. Grafik garis baik anak-anak, remaja, maupun dewasa berada mendekati ranah 3. Hal ini menunjukkan bahwa **anak-anak, remaja, dan dewasa** memiliki persepsi yang **cukup baik** dalam menangkap **elemen ramps yang menurun dan berbelok** dengan makna **mengarahkan orang untuk memiliki kesan ingin tahu**.

• **Spot 4: Lorong dengan Pencahayaan Glass-block**



Gambar 4.7. Lorong dengan glass-block (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dengan penerangan cahaya alami melalui dinding *glass-block* di sebelah kiri lorong, suasana lorong masuk/turun dengan bayangan air kolam di luarnya dapat dimanipulasi dengan baik. Selain itu, ketika pengunjung menuruni lorong tangga ini, pengunjung dapat mendengar suara air kolam. Desain lorong ini bertujuan untuk menciptakan suasana dramatis sebagai elemen penyambut pengunjung sebelum masuk ke area museum.



Gambar 4.8. Grafik persepsi pengunjung di spot 4

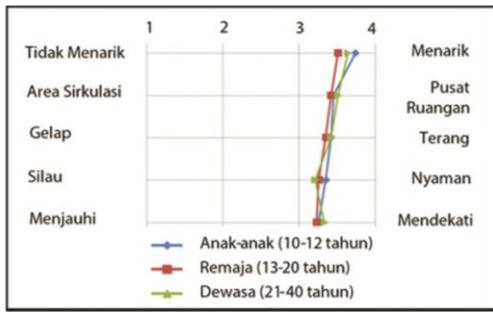
Gambar di atas menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memiliki persepsi yang hampir sama karena ketiga garis saling berdekatan. Grafik garis baik anak-anak, remaja, maupun dewasa berada mendekati ranah 3. Hal ini menunjukkan bahwa **anak-anak, remaja, dan dewasa** memiliki persepsi yang **cukup baik** dalam menangkap **pencahayaan glass-block dan suara yang sunyi dalam lorong** yang panjang menciptakan **suasana dramatis dan suram**.

• **Spot 5: Skylight**



Gambar 4.9. Skylight di tengah ruangan (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Konsep perancangan pencahayaan alami digunakan untuk membuat *skylight* pada bagian tengah ruangan memiliki **makna** bahwa manusia seperti serangga yang tertarik pada cahaya dan berkumpul di sekitarnya. Oleh karena itu, pada bagian tengah ruangan didesain tingkat iluminasi yang tinggi sebagai pusat ruangan museum.



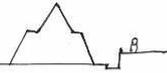
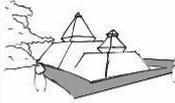
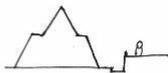
Gambar 4.10. Grafik persepsi pengunjung di spot 5

Gambar di samping menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memiliki persepsi yang hampir sama karena ketiga garis saling berdekatan. Grafik garis baik anak-anak, remaja, maupun dewasa berada mendekati ranah 3. Hal ini menunjukkan bahwa **anak-anak, remaja, dan dewasa** memiliki persepsi **baik** dalam menangkap makna *skylight* sebagai **pusat ruangan yang menarik orang untuk mendekati**.

**Analisis Hasil Kuesioner dan Wawancara**

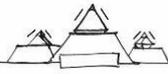
• **Spot 1 : Massa yang Ditenggelamkan**

Tabel 4.1. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 1

Elemen Arsitektur yang Dipilih dan Maknanya	Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur					
	Anak-Anak (10-12 tahun)		Remaja (13-20 tahun)		Dewasa (21-40 tahun)	
	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur
 <p><b>Maknanya</b> Masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan itu sudah lewat atau silam.</p>	Unik, tenggelam seperti makam, mengenang para pahlawan yang gugur	 <p>Perbedaan ketinggian lantai</p>	Museum sebagai sarana untuk mengenang kembali perjuangan pahlawan	 <p>Kolam yang mengelilingi museum</p>	Merasa kehilangan dan mengenang perjuangan pahlawan	 <p>Perbedaan ketinggian lantai</p>

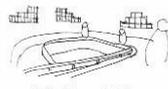
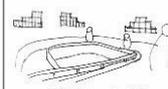
• **Spot 2: Sebagian Massa Bangunan Muncul**

Tabel 4.2. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 2

Elemen Arsitektur yang Dipilih dan Maknanya	Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur					
	Anak-Anak (10-12 tahun)		Remaja (13-20 tahun)		Dewasa (21-40 tahun)	
	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur
 <p><b>Maknanya</b> Semangat juang tetap muncul pada generasi penerus pejuang bangsa masa kini dan masa datang.</p>	Semangat juang para pahlawan di masa pertempuran	 <p>Patung dengan pose bersemangat</p>	Semangat juang para pahlawan di masa lalu tetap membara hingga saat ini	 <p>Munculnya bangunan dari bawah tanah dan bentuknya meruncing</p>	Semangat juang para pahlawan di masa lalu tetap membara hingga saat ini	 <p>Munculnya bangunan dari bawah tanah dan bentuknya meruncing</p>

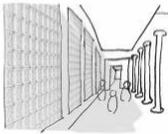
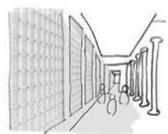
• Spot 3: Ramps yang Menurun dan Berbelok

Tabel 4.3. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 3

Elemen Arsitektur yang Dipilih dan Maknanya	Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur					
	Anak-Anak (10-12 tahun)		Remaja (13-20 tahun)		Dewasa (21-40 tahun)	
	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur
 <p><b>Maknanya</b> Menimbulkan rasa ingin tahu, pengunjung akan menduga-duga apa yang akan dijumpai di ujung.</p>	Ingin tahu letak pintu masuk museum	 <p>Titik akhir ramps yang tidak terlihat</p>	Ingin tahu letak pintu masuk museum	 <p>Titik akhir ramps yang tidak terlihat</p>	Ingin tahu letak pintu masuk museum	 <p>Titik akhir ramps yang tidak terlihat</p>

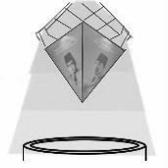
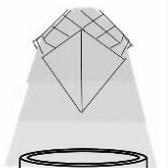
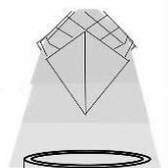
• Spot 4: Lorong dengan Pencahayaan Glass-block

Tabel 4.4. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 4

Elemen Arsitektur yang Dipilih dan Maknanya	Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur					
	Anak-Anak (10-12 tahun)		Remaja (13-20 tahun)		Dewasa (21-40 tahun)	
	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur
 <p><b>Maknanya</b> Suasana dramatis dapat dimanipulasi dengan baik lewat suara air kolam dan pencahayaan dari glass-block</p>	Suasananya mengengang dan suram di dalam lorong yang panjang	 <p>Cahaya dari lorong dinding yang panjang</p>	Dramatis, suasana mengengang pahlawan dan suram	 <p>Pencahayaan, lorong sunyi dan panjang</p>	Dramatis, suasana mengengang pahlawan dan suram	 <p>Pantulan cahaya dari glass-block ke lantai</p>

• Spot 5: Skylight

Tabel 4.5. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 5

Elemen Arsitektur yang Dipilih dan Maknanya	Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur					
	Anak-Anak (10-12 tahun)		Remaja (13-20 tahun)		Dewasa (21-40 tahun)	
	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur	Kesan yang Didapat	Elemen Arsitektur
 <p><b>Maknanya</b> Manusia seperti serangga yang tertarik pada cahaya dan berkumpul di sekitarnya</p>	Tertarik untuk mendekati, pusat ruangan	 <p>Sumber cahaya, bentukan objek pameran yang unik di tengah ruangan, dan foto pahlawan</p>	Merupakan pusat ruangan, tertarik untuk mendekat	 <p>Intensitas cahaya yang tinggi (skylight) dan bentukan objek pameran</p>	Kesan menarik dan mendekati objek, merupakan pusat ruangan	 <p>Intensitas cahaya yang tinggi (skylight) dan bentukan objek pameran</p>

**KESIMPULAN**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Walaupun karakteristik pemikiran antara anak-anak, remaja, dan dewasa berbeda belum tentu persepsi yang diterima juga berbeda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memperoleh persepsi yang sama pada empat spot pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember yaitu spot 1, 3, 4, dan 5. Hanya di spot 2 terdapat perbedaan persepsi antara anak-anak dengan remaja dan dewasa.

Hasil penelitian pada spot 3 dan 4 menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa memperoleh persepsi yang sama dengan elemen arsitektur pembentuk persepsi yang sama. Sedangkan pada spot 1 dan 5 anak-anak, remaja, dan dewasa memperoleh persepsi yang sama dengan elemen arsitektur yang berbeda.

Secara garis besar terdapat tiga kategori pengelompokkan persepsi anak-anak, remaja, dan dewasa terhadap elemen arsitektur pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember yaitu:

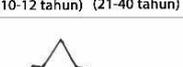
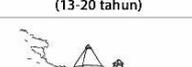
**A. Persepsi yang Diterima Sama Dengan Elemen Arsitektur yang Sama**

Tabel 5.1. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 3 dan 4

Spot 3	Elemen Arsitektur	Spot 4	Elemen Arsitektur
			
<b>Persepsi</b> Ingin tahu letak pintu masuk museum	Titik akhir ramps yang tidak terlihat	<b>Persepsi</b> Menghadirkan suasana dramatis, mengenang, dan suram	Pencahayaannya dari glass-block dalam lorong yang panjang dan sunyi

**B. Persepsi yang Diterima Sama Dengan Elemen Arsitektur yang Sama**

Tabel 5.2. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 1 dan 5

Spot 1	Elemen Arsitektur	
	Anak-Anak & Dewasa (10-12 tahun) (21-40 tahun)	Remaja (13-20 tahun)
		
<b>Persepsi</b> Museum sebagai sarana untuk mengenang kembali perjuangan pahlawan	Perbedaan ketinggian lantai	Kolam yang mengelilingi museum
Spot 5	Anak-Anak (10-12 tahun)	Remaja & Dewasa (13-20 tahun) (21-40 tahun)
		
<b>Persepsi</b> Merupakan pusat ruangan, tertarik untuk mendekat	Sumber cahaya, bentukan objek pameran yang unik di tengah ruangan, dan foto pahlawan yang besar	Intensitas cahaya yang tinggi (skylight) dan bentukan objek pameran yang unik di tengah ruangan

**C. Persepsi yang Diterima Beda dan Elemen Arsitektur Beda**

Tabel 5.3. Persepsi Responden Terhadap Elemen Arsitektur di Spot 2

	Kategori Usia	Persepsi	Elemen Arsitektur
	Anak-Anak (10-12 tahun)	Mengenang semangat juang para pahlawan di masa lalu	 Patung dengan pose bersemangat
	Remaja (13-20 tahun) & Dewasa (21-40 tahun)	Sebagai simbol keberadaan semangat pahlawan di masa lalu tetap membara hingga saat ini	 Munculnya bangunan dari bawah tanah dan bentuknya meruncing

**SARAN**

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meninjau relasi antara pembentukan persepsi pada anak-anak, remaja, dan dewasa dengan karakteristik pemikiran terhadap elemen arsitektur pada Museum Perjuangan Sepuluh Nopember .

**DAFTAR REFERENSI**

Colombijn, F. (2005). *Kota lama, kota baru: sejarah kota-kota di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Indonesia. Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2005). *Seri bangunan cagar budaya Surabaya: monumen tugu pahlawan* (buku 7). Surabaya: Author.

Papalia, D. E. (1995). *Human development 6<sup>th</sup> ed.* New York: McGraw-Hill.

Sanoff, H. (1991). *Visual research method in design*. New York: Van Nostrand Reinhold.