

# MUSEUM BHINNEKA TUNGGAL IKA DI JAKARTA

Yohanes Christian Wibowo dan Samuel Hartono  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif Bangunan Museum Bhinneka Tunggal Ika di Jakarta

## ABSTRAK

Fakta bahwa tingkat intoleransi dan pengetahuan tentang identitas negara Indonesia sangat minim di antara warga negaranya tidaklah bisa dipungkiri, banyaknya konflik berunsur SARA di berbagai daerah adalah salah satu contoh konkrit hal tersebut, warga sekarang seakan lupa akan sejarah dan tidak menghormati para pejuang dan leluhur yang telah membangun dasar negara Indonesia ini. Museum Bhinneka Tunggal Ika bertujuan untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai filosofis dari identitas negara Indonesia dalam bentuk dan pengalaman ruang arsitektur bangunan dan secara tidak langsung berkontribusi dalam merubah pandangan warga negara tentang Indonesia, untuk Indonesia yang bebas dari konflik-konflik SARA.

Pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan semiotika sequence, menceritakan dan membuat pengunjung paham akan isi dan makna museum adalah tujuannya, dengan pendalaman desain karakter ruang pengunjung akan diajak untuk merasakan suasana ruang yang menggambarkan makna-makna identitas negara Indonesia.

Kata Kunci: Bhinneka Tunggal Ika, Identitas Negara Indonesia, Konflik SARA, *Sequence*, Semiotika, Karakter Ruang

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Intoleransi yang terjadi di Indonesia sering kali terjadi akibat perbedaan kepentingan, kompetisi, dan provokasi kelompok tertentu yang ingin memanfaatkan perpecahan tersebut. Melihat dari sejarah yang ada beberapa kasus besar yang terjadi antara lain kerusuhan di Solo tahun 1911 antara kelompok pedagang batik pribumi dan pedagang cina, tahun 1928 di Kudus ada pembakaran pecinan oleh warga pribumi, Mei-Juli 1946 ada gerakan anti Tionghoa di Tangerang, Januari 1947 ada gerakan anti Tionghoa di Palembang, November 1965 gerakan anti Tionghoa di Makassar, Desember 1966 kerusuhan massal di Medan, November 1967 peristiwa mangkuk merah di Kalimantan Barat, dan kasus kerusuhan yang disebut paling besar dan kelam pada Mei 1998 di Jakarta.

Sikap intoleransi yang tertanam di setiap individu memiliki potensi untuk memecah belah persatuan NKRI, intoleransi tidak hanya ditemukan di pada kota-kota yang memiliki kasus seperti diatas saja namun menurut penelitian yang dilakukan oleh *Setara Institute* pada tahun 2017 dan 2018 kota seperti Jakarta, Banda Aceh, Cilegon, Depok, Bogor masih memiliki tingkat toleransi yang rendah dengan Kota Jakarta di peringkat teratas dengan nilai terendah

yaitu 2,30 saja berikut lampiran tabel dari hasil penelitian tersebut.

No.	Kota	Skor
1	DKI Jakarta	2,30
2	Banda Aceh	2,90
3	Bogor	3,05
4	Cilegon	3,20
5	Depok	3,30
6	Yogyakarta	3,40
7	Banjarmasin	3,55
8	Makassar	3,65
9	Padang	3,75
10	Mataram	3,78

Tabel 1.1. Table indeks kota toleran 10 terbawah tahun 2017  
Sumber: setara-institute.org

KOTA	Regulasi Pemerintah		Regulasi Sosial		Tindakan Pemerintah		Demografi Agama		Skor Akhir
	Ind 1	Ind 2	Ind 3	Ind 4	Ind 5	Ind 6	Ind 7	Ind 8	
Sabang	0.367	0.840	1.200	0.200	0.400	0.450	0.100	0.200	3.757
Medan	0.350	1.260	0.600	0.500	0.300	0.300	0.200	0.200	3.710
Makassar	0.317	0.770	1.000	0.400	0.400	0.300	0.150	0.300	3.637
Bogor	0.433	0.700	1.200	0.200	0.300	0.300	0.200	0.200	3.533
Depok	0.350	0.840	0.800	0.500	0.300	0.300	0.200	0.200	3.490
Padang	0.200	0.700	1.200	0.300	0.300	0.300	0.150	0.300	3.450
Cilegon	0.250	0.770	1.200	0.200	0.300	0.300	0.200	0.200	3.420
Jakarta	0.250	0.980	0.200	0.500	0.200	0.300	0.250	0.200	2.880
Banda Aceh	0.300	0.630	0.600	0.300	0.200	0.300	0.100	0.400	2.830
Tanjung Balai	0.317	0.650	0.600	0.200	0.300	0.450	0.100	0.200	2.817

Tabel 1.2. Table indeks kota toleran 10 terbawah tahun 2018  
Sumber: setara-institute.org

Sebagai perbandingan pada tahun 2018 skor tertinggi dimiliki oleh kota Singkawang dengan skor 6.513, penilaian ini didasarkan pada beberapa variable antara lain (1)Regulasi Pemerintah yaitu rencana pembangunan dalam bentuk RPJMD dan produk pendukung lainnya dan juga kebijakan diskriminatif, (2)Regulasi Sosial yang menyangkut masalah Intoleransi dalam masyarakat dan dinamika masyarakat dalam masalah tersebut, (3)Tindakan Pemerintah yang menyangkut tentang pernyataan pejabat kunci daterkait intoleransi dan tindakan nyatanya, (4)Demografi Agama yang menyangkut heterogenitas keagamaan penduduk dan inklusi sosial keagamaan. Dikutip dari *Press Release* Indeks Kota Toleran oleh *SETARA Institute* tahun 2018.

Melihat data-data dan fakta diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman akan Identitas Negara khususnya semboyan negara Bhinneka Tunggal Ika masih kurang mendarah daging pada masyarakat Indonesia dan sikap Intoleransi adalah sesuatu yang sudah jadi rahasia publik, belum adanya fasilitas yang bisa mewadahi kepentingan pendidikan untuk pemahaman tentang identitas tersebut dengan baik merupakan kendala dalam mengurangi jumlah intoleransi, dengan cara yang interaktif menunjukkan keberagaman dan merasakan keberagaman tersebut merupakan salah satu cara untuk mengenalkan dan menanamkan sikap toleransi demi terjaganya kesatuan NKRI.

**Rumusan Masalah**

Menggambarkan, membentuk ruang, dan membentuk pengalaman pengunjung, bagaimana

menyatakan bahwa perbedaan itu adalah identitas negara yang patut dipertahankan, membuat pengunjung museum mengerti akan pentingnya kebhinnekaan tersebut. Membuat bangunan museum yang memiliki identitas dan menjadi lkon keberagaman Indonesia adalah masalah lainnya, menyuguhkan infografik dan merancang materi museum agar pengunjung bisa memiliki pandang tertentu terhadap kebhinnekaan juga akan menjadi masalah museum.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menciptakan bangunan edukatif yang bisa membuat pengunjungnya paham akan pentingnya identitas negara dan Bhinneka Tunggal Ika serta menambah wawasan warga masyarakat tentang keberagaman.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di dalam kompleks Taman Mini Indonesia Indah, yang merupakan taman budaya terbesar di Indonesia.



Gambar 1.3. Museum Indonesia yang terletak di dalam site

- Data Tapak
- Nama jalan : Jl. Taman Mini
- Status lahan : Berdiri Museum Indonesia
- Luas lahan : 20,100 m<sup>2</sup>
- Tata guna lahan : Zona perkantoran, perdagangan dan jasa KDB rendah
- Garis sepadan bangunan (GSB) : 4 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 30%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 45%

Koefisien luas bangunan (KLB) : 120%  
 Tinggi Bangunan : 1-4 lantai  
 Koefisien tutupan *basement* (KTB) : 45%  
 (Sumber: Jakartasatu)

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**

Ruangan utama yang ada di museum ini bisa dibagi menjadi 5 bagian besar:

- Ruang kehidupan dan sejarah
- Ruang cinta Indonesia
- Ruang konflik
- Ruang pengharapan
- Ruang kontemplasi



Gambar 2.1. Sequence ruangan

Pertimbangan urutan ruang didasarkan pada cerita yang ingin disampaikan dimana ada naik turun perasaan yang ingin disajikan kepada pengunjung museum, luas dan skala ruang disesuaikan dengan fungsi dan pengalaman yang ingin disajikan. Adapun luas ruang utama museum sebagai berikut:

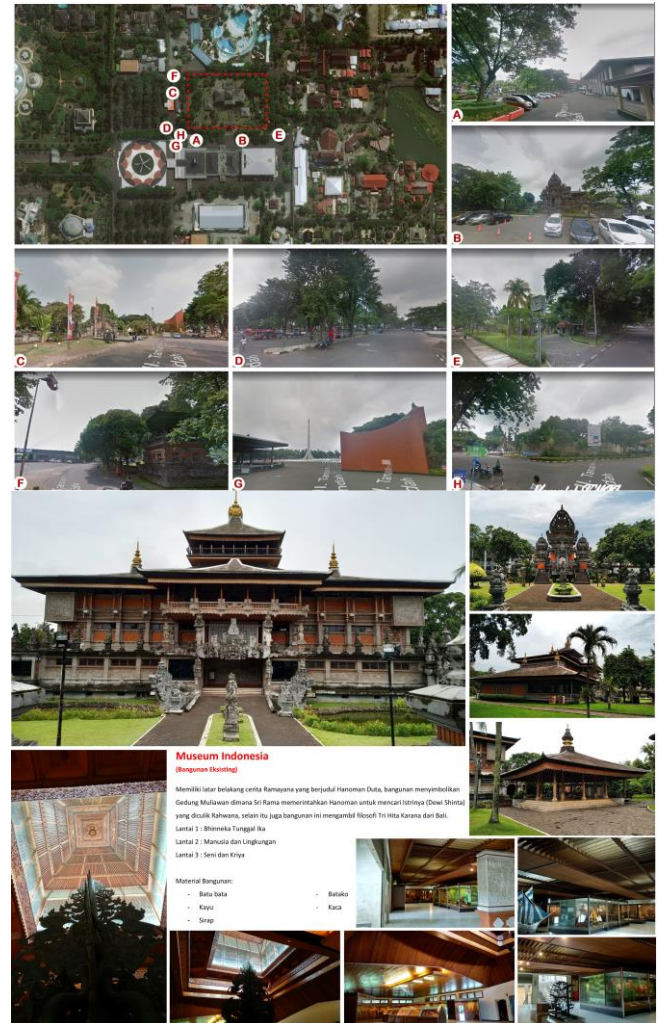
- Ruang kehidupan dan sejarah : 833m<sup>2</sup>
- Ruang cinta Indonesia : Lt. 1 1506m<sup>2</sup>  
 Lt. 2 1254m<sup>2</sup>
- Ruang konflik : 1198m<sup>2</sup>
- Ruang pengharapan : 27m<sup>2</sup>
- Ruang kontemplasi : 90m<sup>2</sup>

Ruang seperti kehidupan dan sejarah, cinta Indonesia lebih luas karena menampung banyak

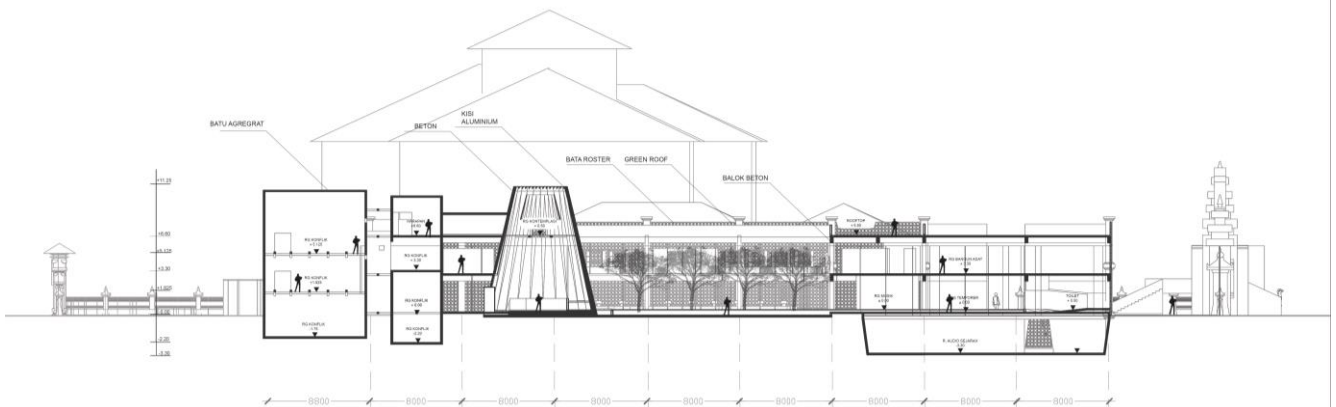
program ruang, dan memang kesan luas dan terbuka menjadi salah satu kriterianya, sedangkan ruang kontemplasi, pengharapan dan konflik lebih dibagi menjadi ruang kecil dan intim yang bisa dirasakan tiap individu yang memasuki museum.

Dapat terlihat dari gambar 2.2. potongan skala dan perbandingan besar ruang pada museum, pada gambar kedua dapat dilihat bagian kanan dan tengah adalah ruang sejarah dan cinta Indonesia, kiri adalah konflik, dan bentukan kerucut adalah ruang kontemplasi, dibelakangnya dengan garis samar adalah bangunan eksisting yaitu museum Indonesia.

**Analisa Tapak**



Gambar 2.3. Analisa tapak dan situasi



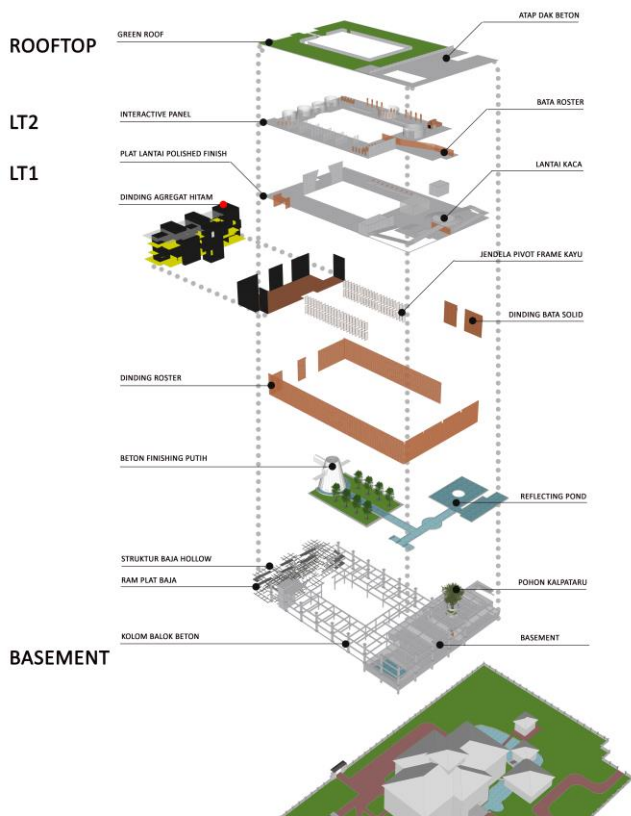
Gambar 2.2. Potongan

Melalui analisa kondisi eksisting, situasi sekitar site, arah matahari, kondisi vegetasi, landmark dan bangunan lain termasuk bangunan eksisting, diputuskan bahwa museum baru akan berada berdampingan dengan museum lama lebih tepatnya di sebelah kiri museum lama, karena museum eksisting memiliki langgam yang kuat yaitu arsitektur bercorak Bali, museum baru di desain laras dan tidak merusak langgam maupun fasad museum lama.

Pintu masuk museumpun tetap sama dengan museum lama hanya saja nanti akan terbentuk plaza baru yang menjadi penyambung antara museum lama dengan yang baru perubahan landscape sangat diminimalkan demi keaslian tatanan yang seimbang dari museum lama.

Pemilihan posisi di sebelah kiri museum lama juga diambil karena pertimbangan lahan eksisting yang lebih luas ada di posisi ini dan juga aksis ke arah tugu api Pancasila yang berada di sebelah barat daya site pada bagian inipun museum baru terlihat jelas dari akses utama TMII dan parkir pengunjung, masalah seperti kebisingan juga sangat minim.

**Pendekatan Perancangan**



Gambar 2.4. Aksonometri

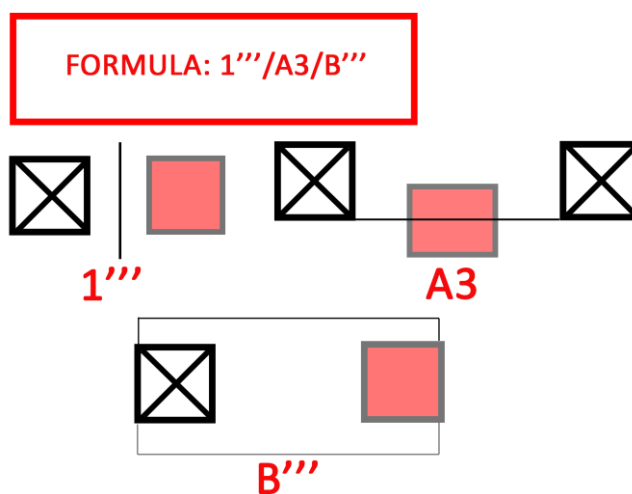
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dan *sequence* dimana *sequence* yang disajikan dipadukan dengan simbolik metafora dari pengalaman tiap ruangan, untuk mencapai tujuan bangunan perlu dibuatnya *sequence* cerita yang bisa membuat orang mengerti ditambah dengan metafora-metafora pada bangunan sebagai petunjuknya.

Berada pada *basement*, ruang kehidupan dan sejarah, memiliki pengalaman yang fokus ke dalam,

mengajak orang penasaran lalu mencari tahu, megah, dengan dasar dasar negara Indonesia yang menjadi satu dan menjadi *emphasis* pada sisi-sisi ruangnya.

Ruang cinta Indonesia memiliki pengalaman yang terbuka, semua orang bisa menikmati, bisa melihat segala sisi, memiliki berbagai program ruang yang dikemas dengan games dan teknologi interaktif, ruangan ini berfokus kepada pengenalan budaya dan keberagaman Indonesia.

Ruang konflik, keberadaan ruang konflik ini sangatlah penting, karena bagi pendesain dengan adanya masalah/konflik/kejatuhan, pengunjung akan lebih menghargai bagian cinta Indonesia atahu saat dimana Indonesia tidak memiliki masalah, ruangan ini di desain dengan bentukan tower kotak setinggi 3 lantai yang memiliki kedalaman berbeda yang disusun seperti labirin, lantainya menggunakan *wire mesh*, dan struktur baja.



Gambar 2.5. Formula *in-fill* design diambil dari buku “*Insertion: menambah tanpa merobohkan*”

Selain pendekatan *sequence* simbolik, pendekatan *in-fill* juga digunakan karena adanya museum eksisting, dengan berbagai pertimbangan mulai dari langgam museum eksisting, bentukannya, orientasinya, akses utama, gaya arsitekturnya, posisinya, akhirnya diputuskan untuk mengambil salah satu formula yang ada dari buku “*Insertion: menambah tanpa merobohkan*”, yaitu formula  $1'''/A3/B'''$  dengan laras kompatibel, yang berarti  $1'''$  bangunan baru berada di berdampingan dengan bangunan lama tapi tidak menempel formula ini diambil karena kondisi site yang memungkinkan ada di bagian samping bangunan lama,  $A3$  bangunan baru memiliki bagian *basement* formula ini diambil untuk membuat kesan dibawah tanah dan juga membuat pintu masuk yang mengundang tetapi tidak merusak fasad bangunan lama,  $B'''$  bangunan lama dan baru memiliki *plaza* yang menyatukannya, formula ini diambil untuk memperkuat hubungan antara bangunan baru dengan bangunan lama dan membuat titik berkumpulnya orang yang akan mengunjungi bangunan lama ataupun yang baru. Laras kompatibel dipilih karena langgam yang kuat dari bangunan lama tidak ingin dirusak dan lebih baik untuk mengikutinya dengan sentuhan arsitektur modern sekarang.

### Perancangan Tapak dan Bangunan

Pintu masuk utama yang berada pada selatan site tetap dipertahankan aksisnya, dengan pintu masuk museum baru dan jalan setapak yang akan menuntun dan menarik pengunjung untuk masuk, pintu masuk museum baru yang berada di bawah tanah dan bentukan fasad bangunan pada bagian pintu masuk akan menarik pengunjung untuk masuk ke dalamnya dan mencari tahu isi dalamnya, dan pintu masuk *basement* ini di desain agar tidak merusak fasad museum eksistingnya.



Gambar 2.6. Perspektif pintu masuk



Gambar 2.7. Site Plan

Jalan setapak yang dibuat dengan material berbeda pada plaza antar museum lama dengan yang baru menunjukkan jalan menuju pintu masuk utama museum baru dengan pohon yang berada di sekelilingnya dan kolam sebagai elemen menarik perhatian dan juga sebagai elemen yang mengikat museum baru dan lama, kesan *unity* muncul dari kolam yang ada pada museum lama dan baru.

Bagian bangunan seperti ruang konflik dan ruang utilitas ditaruh dibagian belakang site yang hanya bisa diakses oleh pengelola dari luarnya, karena bagian tersebut yang disembunyikan dari pengunjung bata dan betonpun menjadi material utama pada bagian fasad museum baru sebagai upaya melaraskan museum baru dengan lama.



Gambar 2.8. Tampak Barat



Gambar 2.9. Tampak Timur

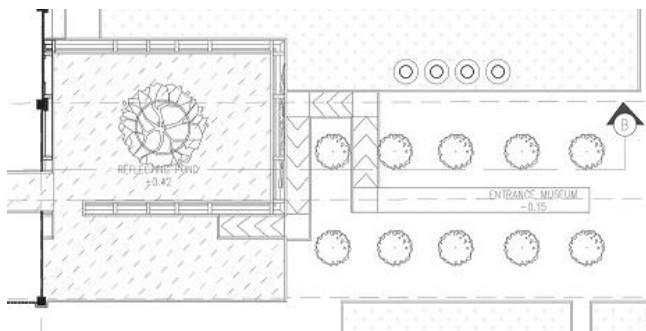
Bangunan ini akan menarik pengunjung dari 2 arah utama yaitu barat di bagian parkir pengunjung dan bagian yang akan dilewati pengunjung Taman Mini, dengan gapura bali dari site eksisting lalu museum baru akan menjadi background dengan fasad roster bata yang menarik, bagian timur sebagai pintu masuk utama museum baru akan menarik pengunjung yang masuk ke dalam museum Indonesia.

### Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang dipilih untuk menunjukkan secara detail pertimbangan desain dan pengalaman yang ingin disampaikan kepada pengunjung pada tiap ruangannya.

#### 1. Pintu masuk museum

Pintu masuk museum ini di desain agar terlihat menarik tetapi tetap tampil sederhana dan tidak merusak langgam yang ada pada museum lama, bata merah disusun menjadi dinding solid yang menutupi salah satu bagian ruang cinta Indonesia bata juga dipilih untuk membedakan dari dinding roster yang menyelubungi bagian lain museum, lubang dibuat pada dinding bata yang ada pada pintu masuk sebagai elemen penarik pengunjung dengan menampilkan bagian menarik yang ada dalam museum dari lubang tersebut, jalan setapak dari lantai semen plester tipis pada *plaza* menuntun menjadi petunjuk jalan masuk museum, selain jalan setapak ada juga pohon yang memiliki batang tipis dan tinggi yang disusun pada plaza baru menjadikan bukaan pada bagian dinding bata sebagai *emphasis* bangunan kolam sebagai elemen *unity* dengan museum lama membawa suasana tenang dan menjadi spot foto yang baik, dan juga menjadi pengalaman seakan masuk ke dalam air saat memasuki museum melalui *basement* yang ada di bawah kolam, hal ini di metaforkan dari memasuki, keinginan untuk mempelajari lebih dalam, fokus dan menyucikan diri dengan adanya elemen kolam ini. Pengalaman yang ingin disampaikan adalah tenang, mencari tahu, dan memasuki lebih dalam.



Gambar 2.10. Layout bagian pintu masuk



Gambar 2.11. Perspektif dari ramp pintu masuk

Pintu masuk diakses menggunakan ramp yang masuk ke bagian basement di bawah kolam.

### 2. Ruang kehidupan dan sejarah

Ruang kehidupan merupakan ruang pertama yang akan dimasuki pengunjung, ruangan ini berada di bawah kolam yang terlihat pada pintu masuk dengan tetesan air yang mengalir pada dinding ruangan. Dinding pada ruangan ini di desain miring karena kebutuhan ruang untuk memasukan cahaya dan air kolam dan basement juga membutuhkan struktur dinding miring, pada ruang kehidupan dinding yang dialiri air terukir dasar-dasar negara seperti bhinneka tunggal ika, pembukaan UUD, Pancasila, dan juga ukiran kepulauan Indonesia. Pada bagian tengah ruang yang menjadi *emphasis* adalah pohon kalpataru hidup yang terinspirasi dari ukiran pohon kalpataru yang ada pada museum lama, pohon yang memiliki makna pohon kehidupan ini menjadi *emphasis* ruangan dan bisa dinikmati dari segala arah saat memasuki ruangan, bentukan dinding miring juga metafor dari bentuk yang menampung, pengalaman yang ingin disampaikan pada ruangan ini adalah megah, menghormati, dan mengagumi.



Gambar 2.12. Perspektif ruang kehidupan

Cahaya yang masuk dari bukaan pada sisi-sisi membuat dinding seakan bercahaya dan

menjadikannya sebagai *emphasis*. Air yang mengalir dari kolam pada bagian atas akan disalurkan ke kolam penampung pada bagian bawah dinding ruang kehidupan, memasukan elemen air ini lagi sebagai penunjuk bahwa ruang kehidupan berada di bawah kolam pintu masuk.

### 3. Ruang kehidupan dan sejarah

Ruangan ini merupakan ruang utama dimana orang mulai menikmati keindahan Indonesia dan budaya yang ada dengan berbagai cara yang sudah di program, setelah dari ruang sejarah pengunjung akan diajak ke lantai 2 museum yang menjadai awal ruang cinta Indonesia, di ruangan ini pengunjung disajikan dengan void indah yang berada di tengah bangunan yang di desain agar bisa melihat keseluruhan lantai pada bangunan dan bisa melihat ke seluruh arah bangunan, kesan terbuka memang ingin ditampilkan pada ruangan ini, dinding yang menggunakan roster bata memungkinkan angin untuk bersirkulasi.

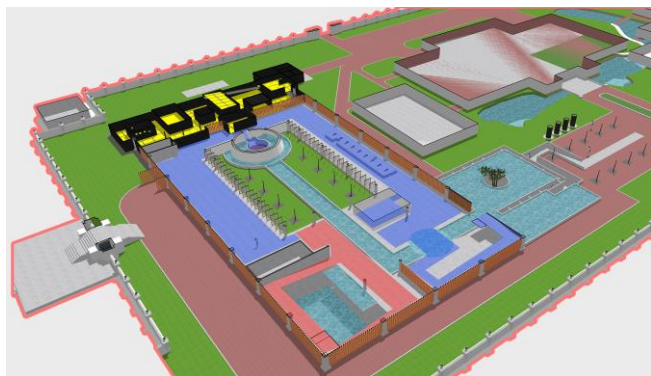


Gambar 2.13. Potongan perspektif ruang cinta Indonesia

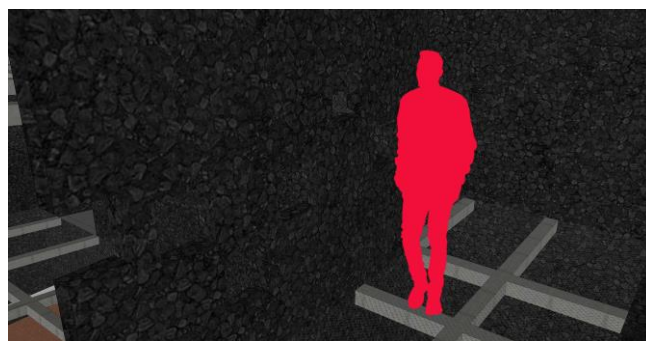
Program yang disajikan di ruang ini antara lain adalah ruang baju daerah, baju adat, baju perkawinan, baju ibadah, yang bisa pengunjung gunakan dengan teknologi *augmented reality*, ruang belajar bahasa daerah dimana pengunjung bisa duduk dan belajar melalui buku yang disediakan di perpustakaan kecil, maupun berdiri sambil bermain game ataupun belajar menggunakan *device* dan alat dengar yang tersedia, ruang membangun rumah adat (gambar 2.13.), turun ke lantai 1 pengunjung akan disuguhkan dengan ruang musik tradisional yang berisi pertunjukan musik kecil dan pameran alat musik, pengunjung juga bisa mendengarkan pada ruangan yang sudah disediakan, ruang temporer juga disediakan dengan harapan nantinya bisa di isi dengan eksehibisi membuat, menenun ataupun yang lainnya, dan diakhiri dengan cafeteria tradisional.(gambar 2.14.)



Gambar 2.13. Potongan perspektif lantai 2 museum



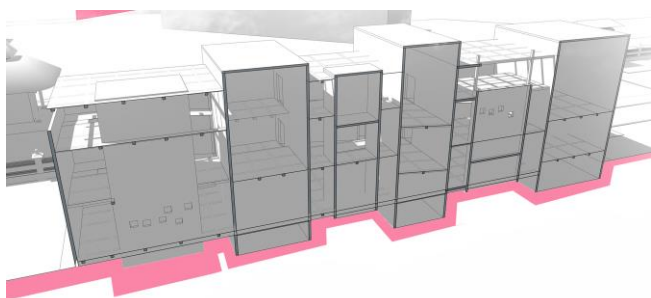
Gambar 2.14. Potongan perspektif lantai 1 museum



Gambar 2.17. Perspektif ruang konflik

4. Ruang konflik

Ruangan ini diakses dari bagian belakang lantai 1 museum, ruangan ini menyajikan barang-barang peninggalan konflik yang pernah terjadi di Indonesia, *tower-tower* yang ada merepresentasikan 1 konflik, ada juga lubang-lubang yang ada pada dinding *tower* memberikan akses pada media visual dan audio tentang kejadian, dan juga ada yang bisa melihat barang peninggalannya dari luar *tower*, *tower* inipun bisa diakses dengan *ramp* untuk menuju ke lantai 2 dan 3, pada dinding *tower* juga terpasang info-info tentang kejadian, metafor bentukan yang merusak dan acak-acakan tercipta dari ruangan konflik ini dengan *tower* yang berbeda ketinggian dan ukuran menginterpretasikan metafor tersebut, permainan lantai yang miring, jalan sempit material dinding yang kasar dan hitam membuat suasana berkabung dan mencekam di dalam ruang konflik ini, material lantai dari *wire mesh* dan struktur rangka baja untuk menimbulkan suara-suara saat diinjak dan juga kesan terkurung dan terinjak dalam ruangan, pengalaman yang ingin disajikan adalah berkabung, bingung, dan terancam.



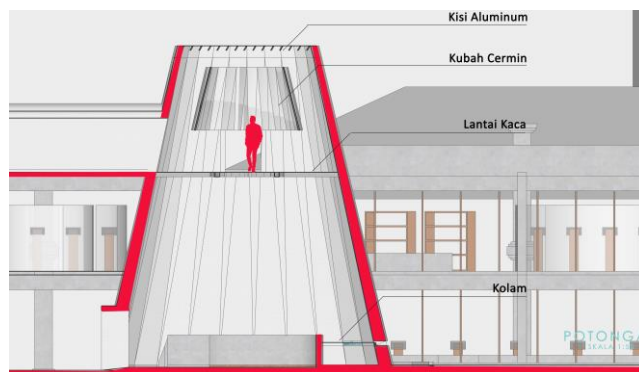
Gambar 2.15. Potongan perspektif ruang konflik

5. Ruang harapan

Ruangan ini diwarnai putih agar kontras dengan ruangan konflik yang hitam berdinding mulus dan ditemplei dengan pesan-pesan harapan para pengunjung, agar para pengunjung lain bisa merasakan pesan yang disampaikan oleh ruangan ini dan pengharapan orang lain. Warna putih juga menunjukkan perubahan dari ruangan sebelumnya, metafor dari pencerahan.

6. Ruang kontemplasi

Ruangan terakhir dan sebagai klimaks dari museum ini di desain memiliki bentuk yang bulat mengerucut kea rah langit dengan bukaan ke atas dan kubah dari cermin membuat orang merefleksikan hubungannya dengan semesta dan berkontemplasi akan dirinya, keluar dari ruang ini pengunjung akan berada di rooftop dimana pengunjung bisa melihat keseluruhan museum dan mengingat kembali perjalanan yang sudah dijalani dari awal hingga akhir, dan juga melihat tugu api Pancasila dari rooftop.



Gambar 2.18. Potongan perspektif ruang kontemplasi



- Legenda**
1. R. Sejarah
  2. R. Cinta Indonesia
  3. R. Kontemplasi
  4. Ruang Konflik
  5. R. Harapan

Gambar 2.16. Potongan perspektif

## KESIMPULAN

Rancangan "Museum Bhinneka Tunggal Ika di Jakarta" ini diharapkan dapat menjadi titik awal dan inisiator bagi segelintir orang yang menikmati untuk lebih memahami, menghargai dan mencintai Bhinneka Tunggal Ika dan Indonesia secara utuh, menjadi sarana edukasi bagi masyarakat tentang identitas negara Indonesia, menjadi tempat hidup tambahan bagi para pengusaha kecil, budayawan, pengrajin, pemain music tradisional yang berkontribusi di dalam museum ini, menjadi sarana pelengkap untuk museum Indonesia dan Taman Mini Indonesia Indah secara global menjadi daya tarik baru di dalamnya tanpa merusak keindahan eksistingnya.

Karya Arsitektur kecil ini diharapkan bisa menjadi sumber eksplorasi bagi karya-karya lain dan juga mampu menjadi penyadar dan penguat seberapa jauh kita sudah meninggalkan jati diri kita, jati diri Indonesia, yang tercemar oleh orang-orang dibalik kejadian tidak bertanggung jawab, dan pendesain berharap hasil dari orang-orang yang sudah menikmati dan memahami museum ini bisa membawa semangat perubahan dan dampak kepada orang lain demi tercapainya Indonesia yang Bhinneka Tunggal Ika juga damai dan tentram. Menghidupi kembali cita-cita para pendiri negara yang telah membangun fondasi negara ini dan yang mengerti betul tentang Indonesia ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu, O.N. (1998). Abstract and scenographic imagery: The effect of environmental form on wayfinding. *Journal of Environmental Psychology*, 18, 159–173.
- Adler, M. (2017). How architecture shapes your identity and affects your brain. *ABC Net*. Retrieved February 2, 2019 from <https://www.abc.net.au/news/2017-11-07/how-architecture-shapes-your-identity-and-your-brain/9107586>
- Adminarsi, I. (2018). *Juara 1 sayembara desain museum*. Retrieved February 2, 2019 from <https://ar.itb.ac.id/2018/12/11/juara-1-sayembara-desain-museum-ham-achmad-deni-tardiyana-dan-tim/>
- Ardiani, Y. M. (2009). *Insertion: Menambah tanpa merobohkan*. Wastu Lanas Grafika.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2017). *Jumlah kunjungan wisatawan ke obyek wisata unggulan menurut lokasi*. Retrieved February 10, 2019 from <https://jakarta.bps.go.id/statistictable/2017/01/30/158/jumlah-kunjungan-wisatawan-ke-obyek-wisata-unggulan-menurut-lokasi-2011-2015.html>
- Bag, J. (2012). *The architectural spaces and their psychological impacts*. India: Dignity College of Architecture.
- Ching, F. D. (2014). *Architecture: Form, space, and order*. New York: John Wiley & Sons.
- Drew, A. D. (2005). *Architecture of mind and world: How urban form influences spatial cognition*. Retrieved February 1, 2019 from <http://digitalcommons.carleton.edu/cscp/2>.
- Marsoum, A. (2017). *Ternyata makna 'ika' pada 'bhineka tunggal ika' berbeda dari apa yang selama ini kita percayai*. Retrieved February 1, 2019 from <https://www.inovasee.com/makna-ika-pada-bhinneka-tunggal-ika-27260/>
- Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta. (2018). *Peta peruntukan Jakarta*. Retrieved February 1, 2019 from <https://jakartasatu.jakarta.go.id/portal/apps/webappviewer/index.html?id=ee9940006aae4a268716c11abf64565b>
- Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta (2014). *Peraturan tentang rencana detail tata ruang dan peraturan zonasi tabel 34b intensitas pemanfaatan ruang kecamatan Cipayang kota administrasi Jakarta Timur*. Jakarta: Sekretaris Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta
- Ruoxi, Z. (2016). *Architectural space and psychological feelings*. Beijing: China Academy of Transportation Sciences.
- Urbane (2018). *Human rights museum Omah Munir–national*. Retrieved February 1, 2019 from <http://www.urbane.co.id/project/human-rights-museum-omah-munir-national-design-competition/>