

Penerapan Konsep Interaktif pada Ruang Pameran Museum Pemadam Kebakaran

Emelia Thenesa¹, Hafidh Indrawan², Mariana³

^{1,2,3}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
emelia.615170006@stu.untar.ac.id, hafidhi@fsrd.untar.ac.id, mariana@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak—Museum menjadi salah satu tempat yang dianggap membosankan karena cara penyajian benda koleksi yang tidak mengikuti pengembangan zaman. Maka dari itu peneliti ingin menyajikan perancangan interior museum yang menyediakan media yang interaktif bagi pengunjung museum sehingga museum tidak dianggap sebagai tempat yang membosankan namun menjadi tempat yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu suatu metode yang mendeskripsikan atau memberi gambaran tentang objek yang sedang diteliti dengan menganalisis data-data yang diperoleh baik dari data literatur maupun data lapangan yang dikumpulkan pada saat survey ke Museum Pemadam Kebakaran. Hasil penelitian adalah berupa perancangan media interaktif yang dapat diterapkan pada museum pemadam kebakaran dengan tujuan untuk membuat museum sebagai tempat yang menyediakan sarana edukatif sekaligus menyenangkan bagi pengunjung sehingga pengunjung tidak jenuh dan tertarik untuk mengunjungi museum.

Kata kunci: desain; interior; interaktif; museum pemadam kebakaran

A. PENDAHULUAN

Museum pemadam kebakaran merupakan museum yang menyimpan peralatan pemadam kebakaran, dan juga merupakan sarana pembelajaran tentang berbagai macam alat pemadam, berbagai cara memadamkan api dan cara mencegah terjadinya kebakaran.

Informasi yang disampaikan oleh Museum Pemadam Kebakaran sangatlah penting bagi masyarakat, namun sarana yang digunakan dalam museum pemadam kebakaran saat ini masih berkesan membosankan dan tidak mengikuti perkembangan zaman, hal ini menyebabkan museum tidak menarik untuk dikunjungi, terutama oleh kalangan anak muda sekarang.

Untuk mengatasi kesan yang membosankan pada museum maka perlu diterapkan konsep interaktif dalam perancangan interior museum pemadam kebakaran. Pada konsep interaktif yang diterapkan dalam perancangan interior museum pemadam kebakaran akan digunakan berbagai media interaktif. Media interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pengajaran dengan menyajikan materi video rekaman yang dapat dikendalikan melalui komputer sehingga pengunjung dapat mendengar suara, melihat video dan juga dapat memberikan respon secara aktif. (Widyartono, Didin : 2015).

Kata interaktif itu sendiri berkaitan dengan komunikasi yang bersifat dua arah

atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif saling berhubungan serta mempunyai pengaruh timbal balik antara satu dengan yang lainnya. (warsita : 2008).

Perancangan dengan konsep interaktif untuk Museum Pemadam Kebakaran menggunakan layar televisi berukuran 50 inci dan *immersive wall* untuk memberikan sarana informasi bagi para pengunjung yang datang ke museum. Pengunjung dapat menggunakan sarana ini untuk memperoleh informasi dari benda - benda koleksi museum. Layar *touchscreen* yang disediakan diharapkan dapat mempermudah proses interaktif antara pengunjung dengan media yang digunakan di museum. Media Interaktif juga dirancang semenarik mungkin agar dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung museum.

Perancangan ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi dari museum pemadam kebakaran melalui media interaktif yang dapat menyediakan informasi tentang bendak koleksi museum, dan juga aktivitas yang dilakukan oleh para petugas pemadam kebakaran, media interaktif ini akan dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian

pengunjung dan memberikan informasi secara lengkap. Media interaktif juga diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum ini yang datang bukan hanya untuk memperoleh informasi dan edukasi tetapi juga dapat menikmati rekreasi dan mendapatkan pengalaman baru setelah mengunjungi museum.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu metode yang mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui pengumpulan data-data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (sugiyono:2009;29).

Selain data koleksi museum, data pengunjung juga diperlukan untuk analisis kegiatan apa saja yang perlu diakomodasi oleh media interaktif yang akan digunakan dalam perancangan.

Melalui penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan terhadap interaksi yang dilakukan pada museum pemadam kebakaran kemudian peneliti membuat kesimpulan sesuai dengan gambaran yang telah diberikan.

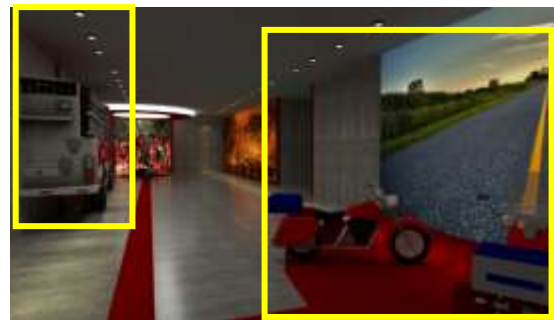
C. HASIL PENELITIAN

Ruangan dalam museum dibagi menjadi empat area, yaitu area kegiatan pelayanan teknis, area kegiatan pameran, area kegiatan pendidikan, dan area kegiatan konservasi dan pengelolaan koleksi. Area pelayanan teknis terdiri atas ruang lobby, café, toko souvenir, toilet dan ruang keamanan. Area ruang pameran terdiri atas ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer. Area kegiatan pendidikan terdiri atas perpustakaan, auditorium, dan audio visual. Area kegiatan konservasi dan pengelolaan koleksi terdiri atas ruang kantor, laboratorium, workshop, studio, ruang registrasi, ruang karantina dan ruang transfer. Media interaktif yang digunakan dalam ruang pameran museum pemadam kebakaran terdiri atas LED panel, *touchscreen* dan *immersive wall* yang dapat digunakan oleh pengunjung museum. sehingga pengunjung museum dapat berinteraksi langsung dan merasakan menjadi bagian dari anggota pemadam kebakaran itu sendiri.

Ruang pameran museum pemadam kebakaran terdapat area transportasi, area belajar, area simulasi dan area peminjaman baju. Berikut adalah penjelasan tiap area:

a. Area Transportasi

Pada area transportasi, terdapat kendaraan motor petugas pemadam kebakaran dan *immersive wall* dengan simulasi jalanan dan mobil pemadam kebakaran yang dapat dinaiki agar pengunjung museum dapat merasakan pengalaman saat berada di museum, pengunjung juga dapat berfoto dengan mobil dan motor pemadam kebakaran tersebut dan merasakan bagaimana pengalaman petugas saat bergegas mengendarai motornya di jalanan menuju tempat kejadian kebakaran. Display ini terlihat pada gambar 1 dan 2.



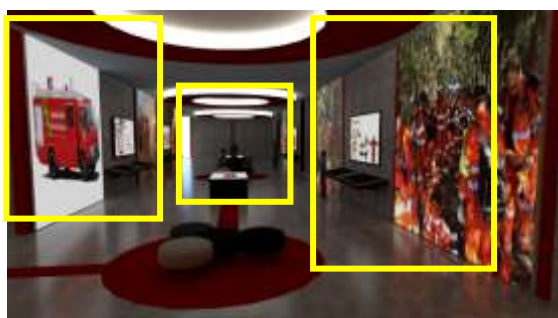
Gambar 1: Interaktif Ruang Pameran Museum (sumber: Dokumen Penulis, 2020)



Gambar 2: Interaktif Ruang Pameran Museum (sumber: Dokumen Penulis, 2020)

b. Area Belajar

Pada area belajar terdapat *immersive wall*, LED multi *touchscreen table*, monitor dan *touchscreen* sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi pengunjung museum. Tampilan visual ruangan dan sarana yang disediakan dapat dilihat pada Gambar 3. *Immersive wall* menampilkan gambaran mobil pemadam kebakaran dengan ukuran yang cukup besar sehingga pengunjung dapat membayangkan bagaimana mobil pemadam kebakaran saat bertugas untuk memadamkan api. Selain mobil pemadam, ditampilkan juga gambaran situasi di lokasi kebakaran yang dipadati oleh petugas-petugas yang sedang berusaha memadamkan api.



Gambar 3: Interaktif Ruang Pameran Museum
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

c. Area Simulasi

Pada area simulasi juga terdapat *immersie wall* yang dapat menampilkan gambar serta dapat

disentuh dan berubah saat disentuh oleh pengunjung museum pemadam kebakaran. Simulasi ini dibuat agar pengunjung tahu bagaimana tugas para pemadam dalam memadamkan api. Seperti yang terlihat pada Gambar 4, tampilan visual kobaran api yang perlu dipadamkan. Pengunjung dapat mencoba memadamkan kobaran api tersebut dengan alat selang pemadam yang disediakan hingga api padam dan tidak berbahaya lagi.



Gambar 4: Interaktif Ruang Pameran Museum
(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

d. Area Peminjaman Baju

Di area ini pengunjung dapat meminjam baju pemadam kebakaran dan merasakan pengalaman menjadi seorang pemadam kebakaran. Selain itu terdapat *games* yang dapat dimainkan oleh pengunjung pada saat pengunjung menggunakan pakaian pemadam kebakaran yang disewanya. Permainan yang diprogramkan pastinya berkaitan dengan proses pemadaman api. Area peminjaman

baju pemadam kebakaran dapat dilihat pada Gambar 5 dan 6.



Gambar 5: Area Peminjaman Baju
(Sumber: Dokumen Penulis)



Gambar 6: Area Peminjaman Baju
(Sumber: Dokumen Penulis)

D. KESIMPULAN

Dari hasil penerapan konsep interaktif dapat disimpulkan bahwa media interaktif jika diterapkan dalam museum dapat berpengaruh baik bagi pengunjung. Pada area peminjaman baju pengunjung dapat merasakan pengalaman menjadi pemadam kebakaran dengan memakai baju pemadam kebakaran. Pada area belajar terdapat LED panel, *immersive wall* dan *touchscreen* mempermudah pengunjung untuk mengakses benda koleksi dan juga bermain game berupa permainan yang berkaitan dengan benda

koleksi. Pada area simulasi pemadaman api pengunjung dapat menambah pengetahuan tentang cara pemadaman api, kemudian pada area alat transportasi pemadam, pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan alat transportasi pemadam kebakaran dan juga berfoto di area-area yang sudah disediakan. Dari pembahasan kesimpulan ini maka media interaktif ini dapat diterapkan pada museum pemadam kebakaran sehingga museum dapat menjadi tempat yang edukatif sekaligus menyenangkan bagi pengunjung sehingga pengunjung tidak jenuh dan tertarik untuk mengunjungi museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat permuseuman. (1999/2000). Kecil tapi Indah: Pedoman Pendirian Museum. Jakarta: Proyek permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud.
- Karlen, Mark. (2007). Dasar-Dasar Perancangan Ruang Edisi kedua. Jakarta: Erlangga

Kilmer, Rosemary. (2014). *Designing Interior*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Panero, Julius dan ZELNIK, Martin. (2018). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga

Proyek pembinaan permuseuman. (1998). *Pedoman Tata Pameran Di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta