

Penerapan Display Interaktif pada Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta

Erina¹, Stepanus Dwiyanto², Sri Sulisty Purnomo*³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
erina.615170076@stu.untar.ac.id, stephanusd@fsrd.untar.ac.id, sulistyopurnomo@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — *Perkembangan Teknologi terus menjadi bagian dari kemajuan peradaban di dunia. Sementara itu museum sebagai pusat informasi dan edukasi yang memiliki koleksi terutama dari masa lalu, semakin lama mengalami penurunan jumlah peminat. Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut, salah satunya adalah sistem penataan yang kurang baik dan menarik. Di Indonesia sudah ada Museum Seni Rupa dan Keramik yang terletak di kawasan bersejarah kota tua, Jakarta. Namun sebagaimana museum lainnya, Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta juga mengalami penurunan jumlah pengunjung. Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan minat pengunjung Museum Seni Rupa dan Keramik melalui perancangan interior. Metode yang diterapkan adalah metode penelitian kualitatif, dikaitkan dengan teori perancangan interior dari Kilmer. Dari penelitian ini diketahui bahwa untuk meningkatkan minat pengunjung, museum dapat menerapkan teknologi untuk menghasilkan penataan dan display koleksi yang lebih interaktif. Dengan diadakannya display interaktif yang melibatkan pengunjung, diharapkan eksistensi Museum Seni Rupa dan Keramik dapat terangkat.*

Kata kunci: Interior, Museum, Interaktif

I. PENDAHULUAN

Menurut *Association of Museum* (1998) definisi tentang museum adalah Museum membolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk inspirasi, pembelajaran, dan kesenangan. Museum adalah badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan menerima artefak dan spesimen dari orang yang dipercaya oleh badan museum.

Indonesia sudah memiliki Museum Seni Rupa dan Keramik, namun seiring dengan perkembangan teknologi, akses terhadap gambar seni rupa dan keramik semakin mudah di akses dari internet sehingga museum kian jarang di kunjungi. Menurut salah satu Pengelola Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta yang di wawancara dari AntaraNews.com, kategori pengunjung

sudah bergeser. Sekarang orang yang datang ke Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta hanyalah kalangan spesialis yang ingin belajar mengenai seni rupa. Selain itu Ketua Satuan Pelaksana Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta mengatakan pada salah satu wawancara di inilah.com bahwa Museum Seni Rupa dan Keramik sepi pengunjung dan kalah pamor dengan Museum Fatahillah. Selain itu, kondisi gedung museum dan sistem penataan yang kurang baik juga menjadi faktor rendahnya angka kunjungan museum.

Display interaktif adalah display yang tidak hanya menunjukkan informasi visual pada layar tetapi juga mengerti interaksi manusia dan menerima balasan langsung. Display interaktif dapat merasakan

sentuhan dan reaksi dari manusia (Bhowmik, 2015)



Gambar 1. Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta
(Sumber: <https://www.museumjakarta.com/museum-seni-rupa-dan-keramik-jakarta/>)

Oleh karena itu, dengan adanya perancangan museum dan pengadaan display interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi, di harapkan minat masyarakat meningkat untuk mengunjungi Museum Seni Rupa dan Keramik.

II. METODE

Pada perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik ini penulis akan menggunakan metode kualitatif dengan teori programming Kilmer yaitu melalui penelusuran pada jenis display interaktif yang memungkinkan untuk dapat digunakan dalam gedung. Perancangan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu input (informasi), pengolahan (analisa), dan output. Dalam tahapan fase input atau fase informasi, data-data penting tentang

Museum Seni Rupa dan Keramik seperti koleksi museum, keadaan, ukuran dan lokasi perancangan dikumpulkan dengan baik dan di simpan untuk menjadi acuan dalam perancangan.

Pada fase analisis atau pengolahan, penulis mencari cara untuk memecahkan masalah dengan menentukan lokasi display interaktif dan jenis yang dapat diaplikasikan pada masing-masing ruang di dalam Museum. Sebagai output, display *Virtual Reality* dan proyektor di aplikasikan dalam layout Museum Seni Rupa dan Keramik.

Hal ini dikarenakan teknologi tersebut dapat di aplikasikan dalam beberapa lokasi ruangan dan dapat disesuaikan dengan tema perancangan, yaitu Nusantara Voyage.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik ini, penerapan display interaktif akan di letakkan pada ruang introduksi dan ruang pameran lukisan. Pada ruang introduksi terdapat lima tabung kaca yang bersifat bening dan akan diapliksaikan alat *virtual reality* yang dapat di gunakan oleh masing-masing pengunjung. Lingkungan nyata adalah dunia nyata dimana kita tinggal, walaupun menciptakan lingkungan nyata bukanlah

tujuan dari Virtual Reality, mengetahui pengertian lingkungan asli tetaplah penting untuk menciptakan pengalaman Virtual Reality. Daripada menciptakan lingkungan nyata, AR (*Augmented Reality*) memberikan hal di dalam dunia nyata untuk membuat pikiran manusia tidak dapat membedakan antara stimulus buatan komputer dan dunia nyata. (Jerald 2016) *Virtual Reality* adalah sebuah teknologi yang telah membuat perbedaan besar pada sejarah pemikiran manusia dan saat ini sedang menjadi trend untuk membantu meningkatkan kualitas kinerja dan produk. VR atau Realitas Maya adalah teknologi yang dibuat sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*). (Yudi Nugraha Bahar, 2014).

Untuk Video di dalam virtual reality yang akan disajikan adalah sebuah pengalaman dalam mengarungi lautan . Hal ini disesuaikan dengan tema perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik yaitu "Nusantara Voyage". Tujuan dari tema tersebut adalah mengajak pengunjung berkelana dalam perjalanan untuk menemukan harta karun yang berupa karya seni yang di pajang di museum.

Pengadaan Virtual Reality pada ruang introduksi ini merupakan awal dari alur

perjalanan dari perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Dengan adanya virtual reality ini, penyampaian tema akan semakin terwujud dan dapat menempatkan pengunjung dalam situasi yang ingin diwujudkan dari tema ini.

Tabung akan berukuran diameter 1 meter dengan tinggi 2 meter. Tabung ini di lengkapi dengan pencahayaan dan panggung setinggi 10 cm. Penggunaan tabung ini di maksudkan agar orang yang sedang memakai ini tetap dalam tempat dan tidak menabrak orang lain saat menggunakan virtual reality.

Setelah ruang introduksi, akan ada ruang pameran lukisan. Untuk ruang pameran lukisan , terdapat mesin di mana pengunjung dapat menggambar pada layar yang tersedia dan gambar karya pengunjung tersebut dapat di proyeksikan ke dalam layar besar. Layar besar akan memproyeksikan gambar danau dari Indonesia dan pengunjung dapat ikut menampilkan karya nya yang akan di tampilkan pada layar besar.

Pengunjung dapat mewarnai secara digital pada mesin yang telah disediakan. Untuk gambar yang di sajikan merupakan gambar binatang yang nantinya dapat bergerak dan beranimasi sesuai dengan layar.

Mesin ini dapat di gunakan oleh segala usia dan hal ini akan menjadikan bagian ini interaksi dua arah antara pengunjung dengan display di museum ini. Dengan diadakanya display yang bersifat interaktif dan memamerkan karya pengunjung juga, diharapkan pengunjung dapat antusias dan senang saat karya nya di pajang di layar besar.

Layar yang akan di gunakan untuk menembakkan *projector* membentang pada salah satu tembok di sudut ruang pameran lukisan. Berwarna putih dan cukup besar untuk menampung gambar pengunjung. Terdapat tiga mesin *touch screen* yang di lengkapi dengan pena untuk di pakai oleh pengunjung.

Untuk tipe *projector* yang akan di gunakan dalam perancangan display interaktif ini adalah *projector* dengan merk NEC.

Display interaktif yang akan di aplikasikan sudah dirancang agar dapat digunakan oleh seluruh kalangan usia . Baik anak-anak maupun orang dewasa akan mendapatkan pengalaman yang berbeda setelah menggunakan display interaktif ini.

Pengadaan kedua display interaktif ini merupakan upaya untuk meningkatkan minat pengunjung. Dengan diadakan beberapa aspek teknologi, Museum Seni Rupa dan Keramik di harapkan dapat

mengikuti arus perkembangan teknologi dan tidak tergerus sehingga mendapat peningkatan jumlah pengunjung.

A. Penerapan Teknologi AR pada Interior Museum

Berikut ini adalah visualisasi dari penerapan teknologi AR pada museum yang dapat diterapkan pada Museum Seni Rupa dan Keramik sebagaimana pada gambar 2 dan 3:

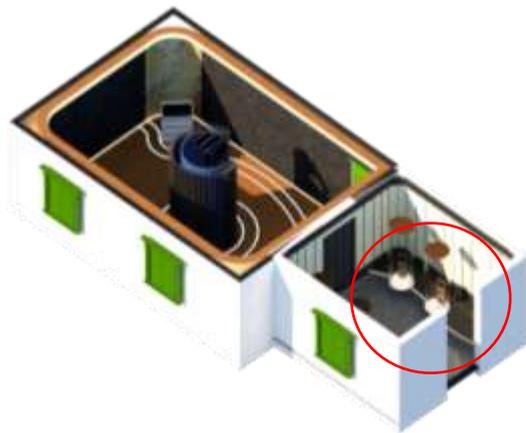


Gambar 2 : Contoh Display interaktif *Virtual Reality* yang menjadi inspirasi dalam perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. (Sumber <https://ifworlddesignguide.com/entry/258668-tum>)

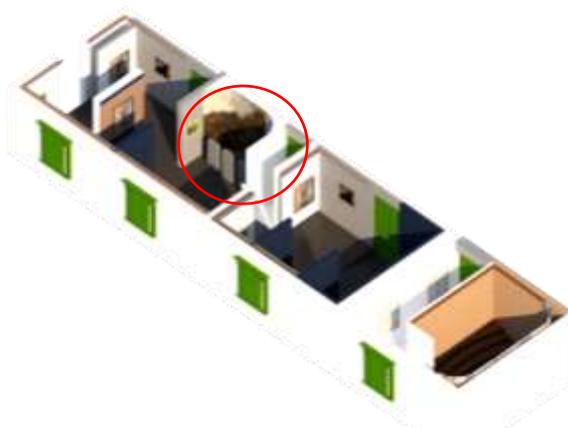


Gambar 3 : Display interaktif berbentuk proyektor yang menampilkan karya pengunjung yang terdapat pada *ArtScience Museum* Singapura (Sumber : https://en.prnasia.com/mnr/mbs_201603.shtml)

B. Penerapan Teknologi AR pada Interior Museum Seni Rupa dan Keramik



Gambar 4 : Lokasi penempatan display Virtual Reality pada ruang introduksi Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta (Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 4 : Lokasi penempatan display Projector pada ruang introduksi Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta (Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 5 : Display interaktif berbentuk *Virtual Reality* yang akan di terapkan pada perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta (Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 6 : Display interaktif berbentuk Proyektor karya pengunjung yang akan di terapkan pada perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta (Sumber : Penulis, 2020)

IV. SIMPULAN

Kemajuan teknologi terus berkembang di dunia. Teknologi terus berubah dengan cepat pada banyak aspek. Kemampuan dalam beradaptasi adalah hal yang penting dan adaptasi tersebut dapat diaplikasikan kedalam perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta.

Dengan adanya penempatan display interaktif yang menggunakan teknologi dan display yang bersifat mengikutsertakan pengunjung untuk terlibat dalam penggunaannya, diharapkan minat

pengunjung terhadap Museum Seni Rupa dan Keramik dapat meningkat dari tahun – tahun sebelumnya dan menjadi tujuan wisata bagi kalangan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Bahar, Yudi Nugraha. (2014). Aplikasi teknologi *Virtual Realty* bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur, Depok . Jurnal Desain Konstruksi , 13 (34) , 617

Bhowmik , Achintya K .(2015) . Interactive Displays Natural Human-Interface Technologies , Sussex : Wiley

Kilmer, Rosmary. Kilmer, Otie W. 2014. *Designing Interiors*. Wiley. New Jersey

<https://inilah.com/news/2204164/museum-seni-rupa-dan-keramik-sepi-pengunjung>

<https://www.antaraneews.com/berita/804326/meniti-sepi-di-museum-seni-rupa-dan-keramik>

<https://www.museumsassociation.org/about/faqs/#:~:text=The%20Museums%20Association%20agreed%20a,hold%20in%20trust%20for%20society.>

Jerald , Jason.(2016). The VR Book Human Centered Design for Virtual Reality , Illinois : ACM Books