

***Interactive Display* sebagai Sarana Penunjang Pameran Tetap di Interior Museum Wayang Jakarta**

Nathanael Christy Setiawan¹, Franky Liauw², Maitri Widya Mutiara*³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
nathanael.615170056@stu.untar.ac.id, frankyl@ft.untar.ac.id, maitrim@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — *Museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Salah satu museum yang terdapat di Jakarta adalah Museum Wayang. Museum Wayang Jakarta merupakan salah satu bagian dari cagar budaya Kota Tua di Jakarta dan sering dikunjungi banyak turis. Sebagai suatu museum, Museum Wayang masih kurang dalam memenuhi pengkajian sistematis sarana ruang pameran yang baik seperti terdapat display yang kurang baik dan terkesan monoton akibat kurangnya penerapan teknologi yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan penerapan teknis display interaktif yang dapat meningkatkan fungsionalitas museum dan menunjang aktivitas pengunjung. Perancangan menggunakan proses desain dari dua tahapan yaitu analisis dan sintesis. Penerapan teknik display interaktif pada museum didesain dengan merancang vitrine, panel, dan display interaktif yang dapat menyajikan koleksi wayang secara sistematis.*

Kata kunci: *Display Interaktif, Museum Wayang, Panel, Ruang Pameran, dan Vitrine*

I. PENDAHULUAN

Menurut International Council of Museums Statutes Section II – Definitions (1974) Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan, untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian kehidupan manusia dan lingkungannya. Secara umum, museum dibagi menjadi menjadi dua berdasarkan material yang dikoleksinya, yaitu museum umum dan khusus. Museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu

cabang seni, ilmu, dan teknologi. Salah satu contoh museum khusus yang terdapat di Jakarta yaitu Museum Wayang.

Wayang merupakan seni pertunjukan asli dari Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Beberapa daerah di Indonesia juga mempunyai beberapa budaya wayang yang terpengaruh dari kebudayaan Jawa dan Hindu. Adanya keunikan dan budaya yang kuat, UNESCO menetapkan wayang sebagai pertunjukan bayangan boneka terpopuler dari Indonesia dan memasukkan Wayang kedalam Daftar Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia pada tahun 2003. Di Indonesia, terdapat beberapa Museum Wayang, salah satunya adalah Museum Wayang di Kota Tua Jakarta. Museum Wayang merupakan

salah satu bagian dari cagar budaya Kota Tua di Jakarta dan sering dikunjungi banyak wisatawan, baik itu domestik maupun mancanegara.

Sebagai sarana tempat koleksi dan penyelenggaraan pameran, Museum Wayang masih kurang dalam memenuhi pengkajian sistematis yang baik pada ruang pameran. Ruang pameran pada Museum Wayang menata koleksi wayang yang tidak berdasarkan fungsi dan jenisnya. Ditinjau dari segi display pada Museum Wayang masih kurang terurus dengan baik. Selain itu, Museum Wayang Jakarta terkesan monoton akibat kurangnya penerapan teknologi yang interaktif. Hal ini mempengaruhi fungsionalitas museum dan proses penyajian informasi yang edukatif dan rekreatif bagi pengunjung.

Untuk itu, karena adanya banyak masalah yang terdapat dalam Museum Wayang, maka penerapan teknik *display* interaktif pada museum dapat menjadi suatu inovasi baru sebagai sarana penunjang aktivitas bagi pengunjung. Penerapan teknik *display* interaktif tidak menggantikan wayang sebagai bagian dari koleksi museum, tetapi mendukung wayang dalam memberikan informasi secara lebih menarik. Inovasi ini diharapkan dapat menjadikan Museum Wayang Jakarta agar menjadi lebih representatif dan mampu

menunjang aktivitas pengunjung didalamnya.

II. METODE

Metode perancangan yang digunakan merupakan proses desain yang terdiri dari dua tahapan. Tahap satu yaitu analisis, masalah yang ada diidentifikasi, diteliti, dan dianalisis untuk dapat menentukan pemecahan masalah. Tahap dua yaitu sintesis, untuk membentuk solusi dan implementasinya. Proses perancangan menurut Kilmer (2014) yaitu *commit, state, collect, analyze, ideate, choose and refine, implementation, evaluate*.

Metode pengumpulan data dengan studi literatur dan observasi lapangan. Studi literatur ini dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang sesuai dengan judul artikel yang dapat diambil dari buku, majalah, jurnal penelitian, skripsi/thesis, dll. Observasi lapangan dilakukan dengan meninjau langsung ke Museum Wayang.

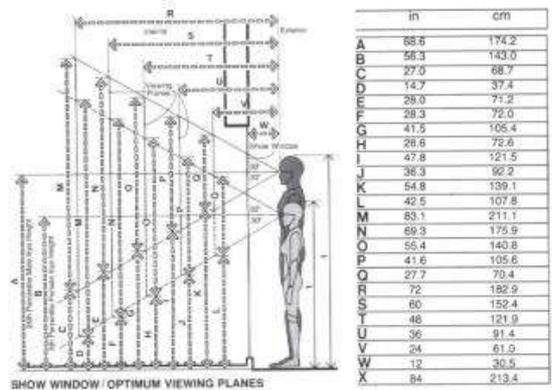
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat ini Museum Wayang Jakarta masih belum menerapkan teknologi *display* interaktif pada ruang pameran. Penggunaan *display* interaktif dapat menjadikan museum menjadi efektif dan menarik dalam penyajian informasi wayang. Selain itu,

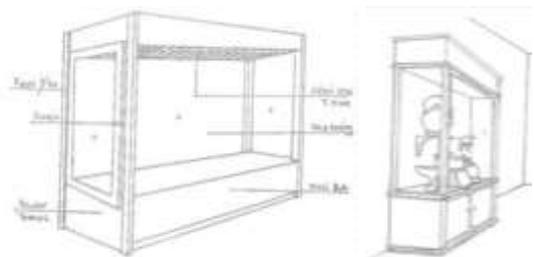
display interaktif menjadi penambah daya tarik dan menunjang aktivitas pengunjung didalamnya. Dalam penerapan teknologi *display* interaktif, *vitrine* menjadi salah satu aspek yang penting. *Vitrine* pada Museum Wayang Jakarta masih tidak memenuhi standar untuk mendukung teknologi *display* interaktif. Oleh karena itu, perancangan *vitrine* menjadi salah satu hal yang penting dalam proses penerapan teknologi *display* interaktif.

a. *Vitrine*

Vitrine merupakan lemari pajang untuk menata benda-benda koleksi. Bentuk *vitrine* sebagai lemari pajang harus memenuhi persyaratan agar keamanan koleksi dapat terjamin. Bentuk *vitrine* harus memberikan keleluasaan kepada pengunjung untuk dapat melihat benda koleksi yang ditata didalamnya. Bentuk *vitrine* harus disesuaikan dengan ruangan pameran yang ditempati dengan syarat posisi *vitrine* tidak boleh terlalu tinggi atau terlalu rendah. Tinggi penglihatan yang sesuai adalah antara 120 – 150 cm.



Gambar 1. Jarak pandang pengunjung (sumber: Panero, J dan Martin, 2003)



Gambar 2. Bentuk *vitrine* sesuai benda koleksi (sumber: Proyek Pembinaan Museum. 1993, p.40)

Museum Wayang Jakarta memiliki *vitrine* yang kurang dalam memenuhi standar tinggi dan penerangan yang ideal sehingga masih perlu perancangan lebih lanjut agar *vitrine* pada museum dapat menunjang penerapan teknologi *display* interaktif. *Vitrine* pada museum juga masih tergolong kurang informatif bagi pengunjung.



Gambar 3. Desain *vitrine* pada Museum Wayang (sumber: Setiawan, 2020)

Untuk menerapkan teknologi *display* interaktif, bentuk *vitrine* yang sesuai dan tepat adalah *vitrine* dinding, yaitu *vitrine* yang diletakkan berhimpitan dengan dinding sehingga hanya dapat dilihat dari satu arah saja yang tidak menyebabkan sirkulasi yang bertabrakan. Tinggi dari *vitrine* juga disesuaikan dengan jarak pandangan mata pengunjung yaitu setinggi 120 cm, lebar dari *vitrine* juga disesuaikan dengan koleksi wayang dengan lebar *vitrine* yaitu 40 cm.



Gambar 4. Desain *vitrine* dinding pada ruang pameran wayang golek (sumber: Setiawan, 2020)



Gambar 5. Desain *vitrine* dinding dengan panel interaktif pada area ruang pameran wayang kulit (sumber: Setiawan, 2020)

Pengaturan cahaya dalam *vitrine* tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung titik peletakan

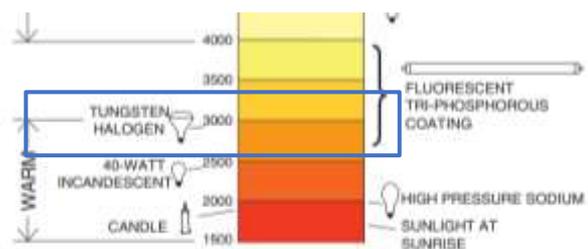
lampu harus terlindung, jangan terlihat sumber cahayanya dari arah pengunjung.

Tabel 1: Rekomendasi tingkat pencahayaan

Klasifikasi Objek	Contoh	Pencahayaan (maks.)
Sangat sensitif	Karya seni pada kertas, tekstil, bulu, gambar	50 lux
Sensitif	lukisan cat minyak, material organik	200 lux
Tidak sensitif	Batu, gelas, keramik	300 lux

Sumber: Rosenblatt, 2001: 119.

Wayang termasuk dalam klasifikasi objek yang sensitif sehingga menggunakan pencahayaan hingga 200 lux. Temperature cahaya yang digunakan dalam *vitrine* yaitu 2700K dengan tingkat CRI 97 agar dapat memberikan renderasi warna terhadap benda koleksi yang sama dengan aslinya.



Gambar 6. Tingkat temperatur pencahayaan (sumber: Kilmer, R. 2014)

b. Panel dan *Display* Interaktif

Panel digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan. Panel juga dapat digunakan hanya untuk menempelkan label atau koleksi penunjang lainnya seperti peta, grafik dan lain sebagainya.

Panel yang terdapat pada Museum Wayang Jakarta masih dapat dikatakan kurang inovatif dalam menyajikan informasi pada pengunjung.



Gambar 7. Penggunaan panel pada Museum Wayang (sumber: Setiawan, 2020)

Penggunaan panel pada Museum Wayang dengan penggunaan *display* interaktif dimana pengunjung dapat melihat informasi yang tertera pada layar dan juga menyaksikan tontonan video mengenai wayang yang ditampilkan menjadikan panel lebih inovatif dan menarik. Panel *display* interaktif juga memberikan informasi serta tayangan animasi seputar wayang kepada pengunjung dan juga pengunjung dapat berinteraksi seperti bermain dengan wayang dan mencocokkan wayang dengan menyentuh layar LCD sentuh pada panel.



Gambar 8. Penerapan panel display interaktif pada ruang pameran wayang golek (sumber: Setiawan, 2020)



Gambar 9. Panel *display* interaktif pada ruang pameran wayang kulit (sumber: Setiawan, 2020)



Gambar 10. Panel *display* interaktif lainnya pada ruang pameran wayang kulit (sumber: Setiawan, 2020)

Penggunaan *display* interaktif menjadi salah satu daya tarik pada museum. Penerapan *display* pada museum akan membuat kesan yang tidak monoton dan juga dapat memudahkan penyampaian informasi kepada pengunjung (Adriana et. Al). Penggunaan *display* interaktif tidak

hanya menjadikan pengunjung sebagai penonton saja tetapi juga ikut dilibatkan dalam cerita sebuah wayang. *Display* interaktif pada museum juga harus disesuaikan dengan fungsinya sehingga pengunjung juga dapat mudah dalam memahami informasi yang akan disampaikan.



Gambar 11. Desain ruang pameran wayang kulit (sumber: Setiawan, 2020)



Gambar 12. Desain ruang pameran wayang klitik (sumber: Setiawan, 2020)

IV. SIMPULAN

Penerapan teknik *display* interaktif pada Museum Wayang Jakarta dapat menjadi inovasi yang baru dalam meningkatkan fungsionalitas museum dan sebagai penambah daya tarik pada pengunjung. Perancangan *vitrine*, panel,

dan *display* merupakan hal yang penting dalam penerapan teknik *display* interaktif dalam museum. Penerapan teknik *display* interaktif ini menjadikan Museum Wayang Jakarta tidak terkesan kuno, tidak ditinggalkan pengunjung, menjadi lebih informatif serta dapat menunjang aktivitas pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

Andriana, F., Gunawan, I.V., Santoso, M.E. (2019). Faktor Daya Tarik *Display* Interaktif Terhadap Pengunjung Di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen* . Vol 3 No. 2

International Council of Museums Statutes Section II – Definitions. (1974). Denmark.

Kilmer, Rosemary dan Otie Kilmer. (2014). *Designing Interiors Second Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Panero, Julius dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Terjemahan oleh Djoelina Kurniawan. Jakarta: Erlangga

Proyek Pembinaan Museum. (1993). *Kecil tetapi indah: pedoman pendirian*

museum. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rosenblatt, Arthur. (2001). Building Type Basic for Museum. New York: John Wiley & Sons, Inc.

