

# Penerapan Teknologi Aplikatif pada Rancangan Ruang Pameran Seni Rupa Baru, Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta

Natasha Teshalonica<sup>1</sup>, Sri Fariyanti Pane<sup>2</sup>, Fivanda\*<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

<sup>2</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta, Jakarta

[natasha.615180030@stu.untar.ac.id](mailto:natasha.615180030@stu.untar.ac.id), [yantipane@ikj.ac.id](mailto:yantipane@ikj.ac.id), [fivanda@fsrd.untar.ac.id](mailto:fivanda@fsrd.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Museum adalah tempat untuk memerkan benda-benda koleksi yang mengandung nilai seni dan budaya yang nantinya bisa menjadi sumber pengetahuan. Ruang Pamer Seni Rupa Baru Museum Seni Rupa dan Keramik memerlukan suasana baru dengan menerapkan teknologi-teknologi aplikatif. Perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik yang akan dirancang adalah ruang pamer Seni Rupa Baru karena ruang ini dikhususkan dengan menerapkan teknologi-teknologi dan multimedia yang ada seperti pemancar hologram 3D, fitur pemindaian kode QR, dan proyektor gambar berbasis 3D untuk mendukung informasi koleksi museum dalam hal keramik dan seni lukisnya. Selain penerapan teknologi, warna dan sistem display seperti material, lighting dan informasi koleksi juga menjadi penting didalam penerapan konsep perancangan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor yang didapatkan melalui studi pustaka. Studi pustaka meliputi pengumpulan data dan informasi dengan melakukan kegiatan kepastakaan melalui buku-buku, jurnal, dan penelitian terdahulu. Tujuan perancangan ini untuk membuat suasana ruang pamer Seni Rupa Baru yang lebih modern serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung museum mengenai teknologi-teknologi aplikatif.

**Kata kunci:** Interior; Modern; Ruang Pamer; Teknologi.

## I. PENDAHULUAN

Museum adalah tempat untuk memamerkan benda-benda koleksi dan mengandung nilai seni dan budaya yang dapat menjadi sumber pengetahuan. Menurut Sunarno Sastro Atmodjo (2021, p.21), Museum dapat digunakan untuk penelitian atau pengkajian atau sebagai sumber informasi dan fakta yang dapat digunakan untuk pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Museum bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat, serta berfungsi sebagai pusat pembelajaran, informasi, serta rekreasi dengan cara

meningkatkan pengetahuan masyarakat dan rasa antusias masyarakat akan koleksi umum, yang akan memberikan inspirasi supaya mereka dapat melakukan hal-hal yang bermanfaat.

Museum Seni Rupa dan Keramik ialah salah satu museum di kawasan Kota Tua, Jakarta, Jalan Pos Kota No. 2, Jakarta Barat. Museum berada di lokasi yang strategis di tengah kota dan dekat dengan Stasiun Kota sehingga masyarakat bisa mengakses museum ini dengan mudah.

Koleksi museum Seni Rupa dan Keramik terdiri dari keramik dari berbagai negara, karya seni patung, seni tulis, dan juga tembikar karya Nusantara, yang berasal dari

masa lalu dan masa kini. Museum memiliki tugas untuk menyampaikan informasi mengenai perkembangan dari seni maupun teknologi dari keramik yang dikoleksinya, terutama di Nusantara.



Gambar 1: Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta  
(source:

[https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/disbud\\_museum/museum-seni-rupa-keramik](https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/disbud_museum/museum-seni-rupa-keramik))

Sekarang masyarakat lebih memilih menikmati pelayanan informasi di internet melalui *gadget* karena mudah diakses dan hanya dengan menggunakan satu genggam. Oleh sebab itulah, banyak orang yang tidak ingin pergi ke museum karena banyak teknologi yang telah menyuguhkan ilmu yang mudah diakses. Inilah salah satu penyebab pengunjung museum menurun, tetapi masih banyak masyarakat yang tetap lebih tertarik hadir dan melihat langsung obyek koleksi di ruang pameran museum.

Teknologi aplikatif menjadi solusi *display* yang diterapkan secara khusus pada ruang pameran Seni Rupa Baru agar pengunjung

museum tidak merasa bosan saat masuk kedalam ruangan. Dengan diterapkan berbagai teknologi-teknologi canggih seperti hologram yang nantinya berfungsi untuk memperkenalkan keberagaman koleksi di museum dan juga untuk menarik minat pengunjung agar kembali berkunjung ke museum, serta memberikan pengalaman yang berbeda ketika memasuki ruang pameran Seni Rupa Baru dari Museum Seni Rupa dan Keramik ini.

## II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007:3), menyebutkan bahwa metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang berasal dari mengamati orang-orang dan perilaku-perilakunya yang nantinya akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan. Pada penelitian ini, pengguna Ruang Pameran Seni Rupa Baru di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, diamati untuk melihat kecenderungan terhadap aspek yang dapat meningkatkan minat.

Teknik pengumpulan data dari prosedur ini adalah melakukan studi pustaka. Dengan cara mengumpulkan data dan informasi tentang perancangan interior museum, serta secara khusus data terkait Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta dengan

melakukan kegiatan kepastakaan melalui buku-buku, jurnal, penelitian terdahulu dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bahasa Inggris, ruang pameran disebut dengan *show room*, yaitu, “...*room used for the display of good or merchandise*” (Ernst Neufert, 1987:359). Jika diterjemahkan, pengertiannya adalah ruang pameran adalah suatu ruang memajang benda berupa koleksi atau barang dagangan. Menurut Hadisutjipto (1998:34), ruang pameran merupakan tempat perwujudan interaksi antara barang koleksi museum dengan para pengunjung.

Dari istilah-istilah diatas, ruang pameran bisa diartikan sebagai ruangan yang digunakan untuk meletakkan serta memamerkan benda-benda koleksi agar dapat dinikmati dan dilihat oleh pengunjung.

Pada ruang pameran Seni Rupa Baru akan menerapkan teknologi aplikatif dalam ruangnya yang mana penggunaan teknologi-teknologi canggihnya meliputi pemancar hologram 3D, proyektor tiga dimensi, serta fitur pemindaian QR Code yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang.

Selain dari penggunaan teknologi, ciri khas pada tampilan ruang pameran Seni Rupa Baru yaitu bersih, rapih, dan cenderung sedikit hiasan atau pola yang berulir. Banyaknya dominasi dari garis-garis lurus pada bangunan juga disertai dengan penggunaan bahan-bahan atau material alami seperti kayu dan dipadukan dengan beberapa material metal dan logam. Penggunaan warna didominasi oleh warna-warna netral, terutama warna hitam dari material granit lantai dan abu-abu untuk warna cat tembok. Hal ini akan menonjolkan karakteristik desain modern pada ruang pameran Seni Rupa Baru.



Gambar 2: Moodboard (sumber: Teshalonica, 2021)

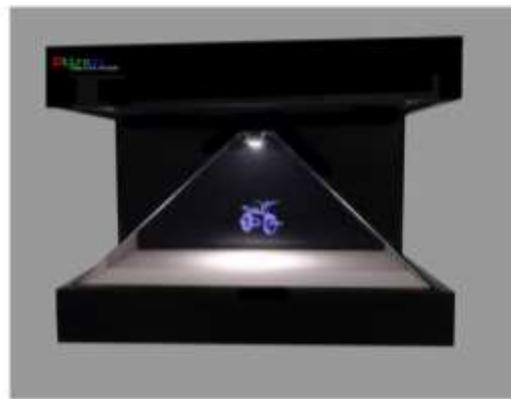
Penambahan *drop ceiling* juga diterapkan, berupa garis lurus melintang pada *ceiling* dengan finishing HPL corak kayu ebony. Fungsi khusus dari *drop ceiling* tambahan ini adalah untuk penempatan *hidden lamp* dengan jenis lampu LED *warm white* yang ditutupi oleh akrilik serta

penerangan *downlight* untuk menambah penerangan yang bertujuan menambah kesan modern dan nyaman pada pengunjung ruang pameran Seni Rupa Baru. Selain itu juga, fungsi *drop ceiling* tambahan ini untuk menggantungkan alat proyektor 3D.



Gambar 3: Ruang Pameran Seni Rupa Baru (sumber: Teshalonica, 2021)

Pada ruang pameran seni rupa baru dilengkapi oleh proyeksi, salah satunya proyeksi hologram 3D. Pada perancangan ini terdapat 4 unit alat pemancar hologram 3D yang diletakkan di sudut-sudut ruangan. Pemancar hologram 3D ini berfungsi untuk menampilkan koleksi-koleksi keramik museum secara kekinian tanpa melihat fisik bendanya secara langsung.



Gambar 4: Pemancar hologram 3D (sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/3d-holographic-display-12420854148.html>)

Pada setiap unit pemancar hologram 3D disediakan kode QR yang dapat di-*scan* oleh pengunjung menggunakan *smartphone* untuk mengetahui informasi-informasi mengenai objek pameran yang direalisasikan pada pemancar hologram 3D tersebut.



Gambar 5: Kode QR pada pemancar hologram 3D (sumber: Teshalonica, 2021)

Pada bagian tengah belakang ruang pameran Seni Rupa Baru akan dibuat tambahan *freestanding partition* untuk mengaplikasikan layar proyeksi. Layar Proyeksi harus menggunakan warna perak agar cahaya dapat dipolarisasi dan

direfleksikan ke layar tanpa kehilangan banyak efek polarisasi. Untuk mendukungnya, akan diaplikasikan sejumlah proyektor DLP serta penyaring efek polarisasi dan komputer yang menggunakan VGA Dual Head. Proyektor DLP menggunakan chip DLP yang terdapat pada perangkat cermin digitalnya.



Gambar 6: Proyektor DLP  
(sumber: <https://www.jakartanotebook.com/unic-p1-dlp-proyektor-mini-640p-30-lumens-black>)

Pada konsep ini juga, kacamata polarisasi akan digunakan oleh setiap pengunjung yang hendak mengunjungi ruang pameran Seni Rupa Baru ini. Kacamata polarisasi ini berfungsi untuk membuat cahaya gambar tiga dimensi yang diproyeksikan pada layar dibatasi hingga mencapai mata, dapat disebut juga dengan stereoskopi.

Penerapan stereoskopi ini dengan cara menumpukkan dua gambar di layar yang sama dengan filter polarisasi yang berlainan. Kacamata yang dipakai oleh pengunjung dipasangi filter polarisasi yang berbeda. Tiap filter dilalui oleh satu jenis

cahaya yang sudah terpolarisasi dan memblokir cahaya lain yang terpolarisasi dari arah yang berlawanan, sehingga gambar-gambar yang berlainan diterima oleh setiap mata.



Gambar 7: Kacamata 3D dengan Circular Polarized  
(sumber: <https://pemmzchannel.com/2013/02/08/mengenal-teknologi-layar-3d-part-2/>)

Kacamata polarisasi yang digunakan adalah jenis *circularly polarized*. Kacamata ini berisi sepasang penganalisa filter (polarizer melingkar yang dipasang terbalik). Cara kerjanya adalah *analyzer* sebelah kanan akan mem-blok cahaya polarisasi dari arah kiri, dan sebaliknya. Kelebihannya dari penggunaan kacamata jenis polarisasi ini adalah pengunjung bisa menggerakkan kepala lebih leluasa meskipun perpaduan dari *stereoscopic* akan pudar karena pandangan mata dan kamera tidak sama.

#### IV. SIMPULAN

Penerapan teknologi aplikatif pada ruang pameran Seni Rupa Baru bertujuan untuk memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung Museum Seni Rupa dan

Keramik dengan menggunakan teknologi-teknologi yang sedang *trend* di masa sekarang. Teknologi yang diaplikasikan seperti pemancar hologram 3D, proyektor tiga dimensi dan juga fitur pemindaian kode QR. Untuk menikmati fitur proyektor 3D yang ada, pengunjung museum akan disediakan kacamata 3D dengan *circular polarized* supaya efek tiga dimensi dapat dinikmati dengan maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cari Spesifikasi. (2021). Perbedaan proyektor LCD dan DLP. <https://carispesifikasi.com/perbedaan-proyektor-lcd-dlp/>. Retrived January 27, 2022, from <https://carispesifikasi.com/perbedaan-proyektor-lcd-dlp/>
- Fernando, Rifan. (2013). Know-How: Mengetahui Teknologi Layar 3D Part 2. <https://pemzmchannel.com/2013/02/08/mengenal-teknologi-layar-3d-part-2/>. Retrived January 27, 2022, from <https://pemzmchannel.com/2013/02/08/mengenal-teknologi-layar-3d-part-2/>
- Gura, J., Pile, J. F. (2013). *A History of Interior Design*. United Kingdom: Laurence King Publishing.
- Kapita Selekta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0.* (2020). STMIK STIKOM: Indonesia.
- Karjaluto, E. (2014). *A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*, New York: New Riders
- Kister, J., Neufert, P., Neufert, E. (2012). *Architects' Data*. United Kingdom: Wiley.
- Pedoman museum Indonesia.* (2008). Indonesia: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- SastroAtmodjo, Sunarno. (2021). *PENGANTAR ILMU PERMUSEUMAN (MUSEOLOGI)*. (n.p.): Media Sains Indonesia.
- Teshalonica, N. 2021. Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik di

Jakarta. Fakultas Seni Rupa dan  
Desain. Universitas Tarumanagara.  
Jakarta.

Wahyudi, T. & Setiawan, K. (2017). Metode  
Kreatif: Mind Mapping, Morfologi,  
dan Moodboard. *Visual – Jurnal Seni  
Rupa Desain*. 13 (01). 20-25.

