

Penyajian Ruang Pamer Sejarah Museum Bank Indonesia Dengan Teknik Pencahayaan Teatrikal

Muhamad Fadhlin Rizki¹, Ryanty Derwentyana Nazhar²

^{1,2}*Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*
 Email: ¹fadhlin27@gmail.com, ²ryanty.derwentyana@email.unikom.ac.id

Abstrak: Museum merupakan tempat yang menampilkan benda-benda yang berkaitan dengan sejarah dan menjadi sarana penelitian dan rekreasi. Benda yang ditampilkan didalam sebuah meuseum memiliki berbagai informasi yang harus disampaikan dengan baik kepada pengunjung. Tata letak dari benda pameran yang berada di ruangan museum menjadi faktor yang harus diperhatikan agar komunikasi antara benda pameran dan pengunjung dapat berjalan dengan lancar. Tata letak yang baik dapat mempermudah pengunjung dalam mencari informasi ataupun menikmati benda yang diperlihatkan. Faktor lain yang membantu untuk menarik minat masyarakat untuk menikmati benda-benda tersebut adalah teknik pencahayaan. Penggunaan teknik teatrikal dalam museum dapat menarik minat masyarakat, serta dapat memberikan kesan lain yang akan ditangkap oleh pengunjung di dalamnya. Museum Bank Indonesia yang terletak di Jakarta merupakan museum yang menampilkan perkembangan bank yang ada di Indonesia. Dengan menggunakan metode studi kasus melalui analisa visual dari pencahayaan, maka teknik pencahayaan di ruangan tersebut akan diamati kesan yang disampaikan kepada pengunjung.

Kata kunci: Pencahayaan, Teatrikal, Museum Bank Indonesia.

***Abstract:** The museum is a place that displays objects related to history and a means of research and recreation. The object that is patched has a museum that has information that must be conveyed to visitors. The layout of the exhibits in the museum room is a factor that must be considered so that communication between the exhibitors and visitors can run smoothly. The layout can make it easier for visitors to find information enjoying the objects shown. Another factor that helps to attract people's interest to enjoy these objects is the lighting technique. The use of theatrical techniques in museums can attract the interest of the public, also can give another impression that will be captured by visitors here. The Bank Indonesia Museum located in Jakarta is a museum that shows the development of banks in Indonesia. By using a case study method through visual analysis of lighting, the lighting techniques in this room will be polished the impression conveyed to visitors.*

Keywords: Lighting, Theatrical, Bank Indonesia Museum.



PENDAHULUAN

Informasi perkembangan dari suatu tempat, benda, ataupun budaya merupakan salah satu yang harus dipelajari oleh masyarakat. Informasi tersebut berguna sebagai bahan kajian yang bisa dikembangkan di masa mendatang. Salah satu tempat yang dijadikan sebagai sumber informasi adalah museum. Museum merupakan wahana edukasi dan wisata yang memberikan pembelajaran tentang sejarah yang telah terjadi di masa lampau. Fungsi lain sebuah museum adalah menjadi tempat penyimpanan barang dan cerita yang harus dilestarikan atau dijaga eksistensinya. Koleksi tersebut disajikan dengan baik dengan tujuan untuk media komunikasi yang menarik minat masyarakat untuk berkunjung atau melakukan penelitian.

Faktor lain yang dapat mendukung terjadinya komunikasi yang baik antara benda pameran dan pengunjung adalah adanya pencahayaan yang baik, dengan tujuan untuk mempermudah pengunjung dalam mencari dan mendapatkan informasi dari benda pameran yang ada di museum. Intensitas cahaya yang berada di dalam sebuah ruangan sangat membantu bagi pengguna ruangan tersebut untuk melakukan aktivitas. Penggunaan intensitas cahaya yang redup atau terlalu tinggi akan mengganggu proses aktivitas di dalam ruangan. Di dalam sebuah museum, pencahayaan diterapkan menggunakan teknik yang beragam, misalnya dengan menghadirkan ruangan dengan intensitas cahaya yang rendah tetapi benda pameran diberikan pencahayaan yang lebih tinggi dengan tujuan benda pameran tersebut menjadi pusat perhatian atau tujuan para pengunjung. Warna cahaya yang dikeluarkan oleh sumber cahaya dapat memberikan kesan tertentu bagi benda pameran dengan pengunjung. Penggunaan teknik pencahayaan teatrikal dapat membantu untuk menambah kesan yang akan disampaikan.

Salah satu museum yang menggunakan teknik pencahayaan teatrikal berada di Museum Bank Indonesia yang bertempat di Jakarta. Ruangan museum yang menampilkan perkembangan dari perbankan yang terjadi di Indonesia dihadirkan dengan menarik berkat tata letak benda pameran serta pencahayaan yang menarik. Perpaduan intensitas cahaya, warna, dan teknik pencahayaan menjadi salah satu faktor yang dapat menarik minat masyarakat agar berkunjung ke museum tersebut.

METODE

Pembahasan mengenai pencahayaan teatrikal di Museum Bank Indonesia menggunakan metode studi kasus. Penelitian dilakukan dengan mengamati ruangan dan gambar. Pencahayaan menjadi fokus utama dalam pembahasan yang berkaitan dengan penyajian pencahayaan dengan teknik teatrikal yang diterapkan di Museum Bank Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum

Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peinggalan dari sejarah, seni, dan ilmu; atau sebagai tempat yang digunakan untuk menyimpan barang kuno (KBBI, 2020). Menurut Doyglas A. Allan (1896) menyimpulkan bahwa museum merupakan gedung yang di dalamnya terdapat benda yang dapat dipergunakan sebagai bahan penelitian, kesenangan atau rekreasi. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomer 66 tahun 2015, menjelaskan bahwa museum adalah suatu lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi untuk mengkomunikasikan kepada masyarakat. Dengan kata lain, museum merupakan tempat yang di dalamnya disimpan barang kuno atau barang bersejarah yang memiliki nilai sebagai ilmu pengetahuan dan sebagai tempat untuk menginformasikan kejadian yang terjadi pada barang tersebut sebagai sarana penelitian, kesenangan ataupun rekreasi.

International Coucil of Museum (ICOM) memberikan hasil hasil musyawarah umum ke-11 pada taun 1974 di Denmark, menyatakan bahwa museum memiliki fungsi sebagai pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya, dokumentasi dan penelitian, konversasi dan preservasi, penyebaran dan perataan ilmu untuk umum, pengenalan dan penghayatan kesenian, visualisasi warisan alam dan budaya, cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia, dan pembangkit rasa syukur dan takwa kepada Tugan Yang Maha Esa. Untuk menyampaikan fungsi-fungsi tersebut, tata letak dari benda pamer yang berada di sebuah museum juga perlu diperhatikan. Tata letak berperan sebagai penyampaian informasi, sehingga berdampak pada terjaganya benda koleksi dalam museum dari aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung. Menurut Yoseph (2015) berpendapat bahwa pameran di dalam museum memiliki fungsi sebagai media penyimpanan informasi museum dengan masyarakat yang bertujuan agar penyampaian ide atau informasi yang berkaitan dengan bukti kebudayaan manusia dengan lingkungannya, melalui bantuan metode *audio visual*.

Penyajian benda pamer di dalam museum merupakan aspek yang harus diperhatikan agar informasi yang diberikan museum kepada pengunjung dapat tersampaikan dengan baik. Komunikasi atau penyampaian informasi dapat dibantu dengan media teks, gambar, ilustrasi, dan pendukung lainnya.

Terdapat dua prinsip yang ada pada penyajian benda koleksi, diantaranya:

- 1) Sistematika dalam alur cerita, hal ini dapat mempermudah dalam penyampaian informasi antara benda koleksi dengan pengunjung;
- 2) Koleksi yang mendukung alur cerita perlu dipersiapkan sebaik mungkin agar penyajian dari benda pamer tersebut terlihat menarik untuk pengunjung.

Penataan benda-benda yang berada di dalam museum dibagi menjadi tiga (Parwoto, B. D., Peja, E., & Setiawan, F. 2020), yaitu:

- 1) Tematik, teknik penataan koleksi yang berdasarkan dengan tema dan subtema;
- 2) Taksomonik, teknik penyajian koleksi berdasarkan kelompok atau sistem klasifikasi;
- 3) Kronologis, teknik yang berdasarkan kurun waktu dan perkembangan benda pamer.

Pencahayaan

Cahaya memiliki fungsi yang sangat penting bagi manusia untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan penglihatan. Pengaturan cahaya atau pencahayaan dapat memberikan informasi yang ditangkap oleh indra penglihatan. Intensitas cahaya yang mengenai sebuah objek dapat memberikan efek pada psikologi manusia. Efek yang ditimbulkan dari pencahayaan dapat berupa rasa nyaman, aman, hangat, fokus, dan yang lainnya.

Pencahayaan dalam ruang museum merupakan syarat yang harus diperhatikan dalam pemilihannya. Kebutuhan dan sistem pencahayaan tergantung pada fungsi pada ruang yang dipakai. Kerusakan pada benda koleksi disebabkan oleh cahaya bersifat kumulatif dan tidak terhindarkan. Cahaya yang memiliki sifat mempercepat kerusakan pada benda pamer yang berada di ruangan akan berpotensi menyebabkan benda pamer cepat memudar, gelap dan mempercepat penuaan. Cahaya yang terlihat oleh indra penglihatan merupakan kombinasi dari berkas cahaya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Panjang gelombang cahaya yang bisa ditangkap oleh mata manusia adalah 400-700 nanometer (nm) dan rentang ultraviolet adalah 300-400 nm. Panjang cahaya biru hingga akhir dari ultraviolet memiliki energi lebih dan dapat lebih merusak objek (Museology Heritage Management dalam Babaro, 2010).

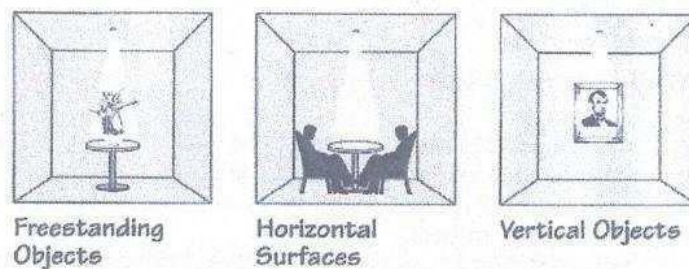
Pencahayaan pada sebuah museum memiliki tujuan untuk menciptakan suasana, kesan atau menyampaikan pada ruang pamer, menghadirkan kenyamanan bagi pengunjung, dan meningkatkan nilai dari desain penataan ruang pamer dan benda pamer dengan tidak menghilangkan aspek konservasi serta faktor yang dapat merusak benda pamer *storyline* (Anugrah, G & Fatimah, D. 2018). Fungsi dari pencahayaan di museum dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) *Lighting function*, manfaat fungsional dari sebuah pencahayaan adalah untuk memenuhi kriteria cahaya yang berada di sebuah ruang. Fungsi tersebut memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk dapat melihat benda dan bahkan tulisan mengenai cerita yang ada di dalamnya.
- 2) *Architectural function*, fungsi ini berperan sebagai pemenuh kebutuhan visual dan psikologis.

Teknik pencahayaan buatan merupakan hal yang berhubungan dengan tata letak sumber cahaya agar efek yang cahaya sesuai dengan perencanaan. Menurut Egan yang dikutip oleh Winaya (2010) menerangkan bahwa ada beberapa teknik yang digunakan dalam pencahayaan di dalam museum dengan menggunakan teknik pencahayaan buatan, diantaranya:

a) *High lighting*

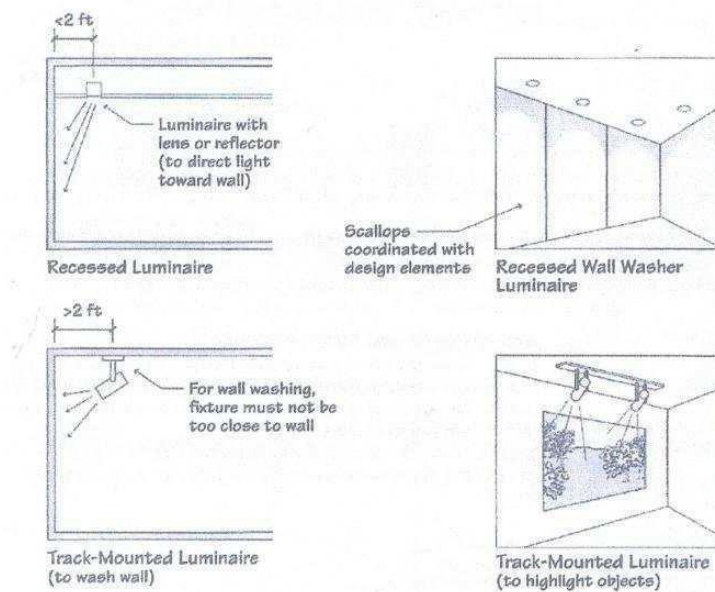
Teknik yang digunakan untuk memberikan cahaya yang lebih terang pada sebuah objek tertentu dibandingkan dengan cahaya yang ada disekitarnya. Pemanfaatan teknik ini agar benda langsung terlihat jelas sebagai objek pameran.



Gambar 1. Ilustrasi *highlighting*
 Sumber: Egan (Winaya, 2010)

b) *Wall washing*

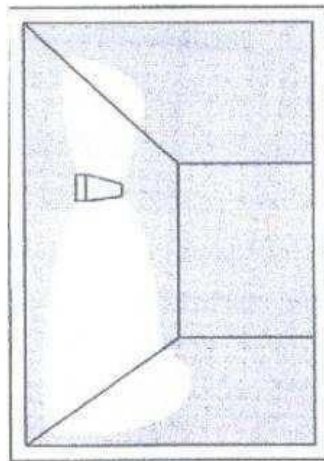
Teknik pencahayaan dengan memberikan pencahayaan pada bidang dinding agar dinding terkesan maju atau mendekati pengunjung.



Gambar 2. Ilustrasi *highlighting*
 Sumber: Egan (Winaya, 2010)

c) *Beam play*

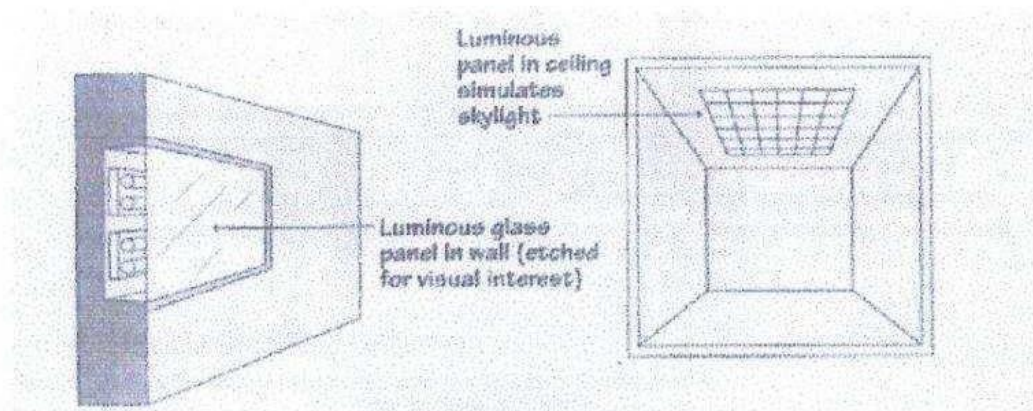
Teknik pencahayaan dengan memberikan sorotan cahaya dari suatu sumber sebagai elemen visual. Digunakan pada bidang tangkap tertentu untuk memperlihatkan efek sorotan cahaya tersebut. efek yang diberikan akan lebih dramatis. Pengolahan suasana sebuah ruangan pameran tidak terletak pada objek pameran yang dihadirkan, tetapi juga dapat menampilkan dan memberikan suasana yang sesuai dengan ruang lingkup museum.



Gambar 3. Ilustrasi *beam play*
 Sumber: Egan (Winaya, 2010)

d) *Back lighting*

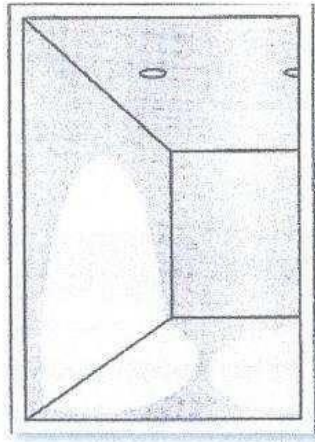
Teknik pencahayaan buatan berada diantara objek bidang tangkap cahaya dengan mata yang memberikan efek bayangan. Penggunaan teknik ini juga harus memperhatikan sudut kemiringan agar cahaya tidak langsung mengenai mata pengunjung yang sedang mengamati benda pameran.



Gambar 4. Ilustrasi *back lighting*
 Sumber: Egan (Winaya, 2010)

e) *Down lighting*

Teknik pencahayaan dengan lampu yang mengarah langsung ke bawah. Teknik ini digunakan sebagai pencahayaan merata pada penataan pencahayaan suatu ruangan.



Gambar 5. Ilustrasi *down lighting*
Sumber: Egan (Winaya, 2010)

Warna yang dipancarkan oleh pencahayaan buatan dapat membantu dalam memberikan kesan visual pada pengunjung yang sedang melihat atau berada di ruangan. Menurut Darmaprawira (2002) mengemukakan bahwa warna memiliki nilai perlambangan secara umum, yaitu:

1. Merah, warna yang bersifat agresif dan diasosiasikan sebagai, berani, kekuatan, cinta, kebahagiaan, marah, seks, bahaya, dan kejahatan.
2. Merah keunguan, memiliki karakteristik mulia, agung, bangga, kaya, dan mengesankan.
3. Ungu, memiliki karakteristik sejuk, negatif, dan khidmat. Warna ini dilambangkan dengan dukacita, suci, lambing agama.
4. Biru, memiliki karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai.
5. Hijau, memberikan pengaruh terhadap emosi yang bersifat menenangkan. Memiliki karakteristik kesegaran, muda, pertumbuhan, hidup, harapan, dan kesuburan.
6. Kuning, melambangkan kesenangan dan kelincahan.
7. Putih, memiliki karakteristik positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan sederhana.
8. Abu-abu. Melambangkan ketenangan, sopan, dan sederhana. Selain itu abu-abu berkaitan dengan keragu-raguan.
9. Hitam, melambangkan kegelapan dan ketiadaan, serta memberikan kesan kekuatan, misteri, kehancuran, dan dikaitkan dengan sifat negatif.

Teatrikal

Teatrikal adalah berperilaku atau melakukan sesuatu dengan cara yang dimaksud untuk menarik perhatian dan pada umumnya hal tersebut merupakan rekayasa yang tidak asli atau dibuat- buat. Istilah teatrikal biasanya digunakan untuk menyatakan segala sesuatu yang dibawakan dalam bentuk drama atau sandiwara, contohnya dalam tindakan yang ditampilkan dalam bentuk teater atau drama. Aksi yang ditampilkan memberikan penjelasan yang dapat dipahami dan ditangkap oleh penonton mengenai pesan yang ingin disampaikan.

Tata letak cahaya dan pencahayaan dalam sebuah teatrikan berperan penting dalam membangun sebuah nuansa yang diinginkan. Efek tersebut memberikan penjelasan tambahan terkait dengan penyampaian rasa pada sebuah adegan. Mohamad Tohir menjelaskan dalam jurnal yang berjudul “Membangun Suasana Melalui Tata Cahaya Pada Panggung Pertunjukan” bahwa cahaya dapat membantu kesan suasana dan waktu kejadian dalam sebuah peristiwa. Gambar 6 merupakan contoh suasana yang berlatar mencekam dengan intensitas cahaya yang rendah.



Gambar 6. Tata Panggung
Sumber: Tohir (2013)

Penerapan Cahaya Di Museum Bank Indonesia

Museum Bank Indonesia di Jakarta merupakan museum yang menampilkan sejarah tentang perjalanan berdirinya Bank di Indonesia. Informasi sejarah yang ditampilkan di dalam museum menggunakan alur waktu dari masa ke masa. Penerapan pencahayaan merupakan salah satu faktor agar kesan drama antara benda pamer dan pengunjung dapat tersampaikan.



Gambar 7. *History area*

Sumber: <http://idvr360.com/vr360/museum/mbi/mbi.html> (2020)



Gambar 8. *History area*

Sumber: <http://idvr360.com/vr360/museum/mbi/mbi.html> (2020)

Pada gambar 7 dan gambar 8, menceritakan tentang bumbu dapur atau rempah-rempah merupakan harta yang bernilai tinggi. Cahaya yang muncul dan berada lantai dengan latar dinding perahu yang ditampilkan pada gambar 7 memberikan kesan bahwa pengunjung sedang berada di sebuah dermaga. Kesan itu diperkuat dengan adanya jarak antara dinding dengan area pengunjung. Di gambar 8 menceritakan penduduk yang bekerja dengan disinari lampu terang.



Gambar 9. *Periodical room – 1st period*

Sumber: <http://idvr360.com/vr360/museum/mbi/mbi.html> (2020)



Gambar 10. *Periodical room – 1st period*

Sumber: <http://idvr360.com/vr360/museum/mbi/mbi.html> (2020)

Di *Periodical Room* Gambar 9, perancang memberikan kesan terjadinya peperangan. Warna merah yang ditampilkan menimbulkan kesan bahwa selama peperangan tersebut prajurit dengan berani mengatasi situasi tersebut. Sedangkan di gambar 10, warna biru memberikan kesan damai saat melakukan pembangunan.

KESIMPULAN

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada pencahayaan di museum Bank Indonesia, dapat disimpulkan bahwa pencahayaan dengan menggunakan teknik teatrikal dapat memberikan kesan yang dapat memperkuat latar cerita yang sedang disampaikan. Penggunaan pencahayaan teatrikal dapat memberikan pengaruh pada psikologis pengunjung yang berada di tempat tersebut. Peran warna serta intensitas cahaya yang mengenai objek menjadi faktor yang penting agar pengunjung dapat menikmati benda pameran dan ruangan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah G, Fatimah D. (2018). Peran Storyline Cerita Rakyat Suku Bajo Pada Perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia : Jurnal Waca Cipta Ruang, vol. 4 No. 1 (266-274) Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Babaro, WL. (2010). Museum Budaya Di Pontianak: Tugas Akhir S-1 Program Studi. Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.
- Dhini, D. R. F., Tampubolon, A. C., & Alprianti, R. Persepsi Pengguna terhadap Kualitas Visual pada Ruang Perkuliahan. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 7(1), 38-45.
- Irwansyah, I. (2020). Analisis Tata Pencahayaan Interior Wildlife Museum & Gallery Rahmat Internasional di Medan. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 4(1), 50-61.
- Istiawan, S. (2006). *Ruang Artistik Dengan Pencahayaan*. Niaga Swadaya.
- Parwoto, B. D., Peja, E., & Setiawan, F. (2020). Penataan Benda Koleksi Museum Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Museum Wayang Dan Museum Sejarah Jakarta Kawasan Kota Tua Jakarta. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(2), 35-49.
- Tohir, M. (2013). Membangun Suasana Melalui Tata Cahaya Pada Panggung Pertunjukan. *Atrat: Jurnal Seni Rupa*, 1(2). Telkom University. Bandung.
- Winaya, A. (2010). Desain Pencahayaan Buatan dalam Penciptaan Suasana pada Ruang Pamer Museum Konferensi Asia Afrika Bandung. Skripsi Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Katolik Parahyangan: tidak diterbitkan.
- Yoseph. (2015). Perancangan Interior Museum Film di Jakarta : Tugas Akhir Program Studi Desain Interior Binus University. Jakarta
- _____. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Museum*. [Online] Tersedia di: <https://kbbi.web.id/museum> [25 Juli 2020]
- _____. (2012). *Virtual Reality Museum Bank Indonesia*. [Online] Tersedia di: <http://idvr360.com/vr360/museum/mbi/mbi.html> [25 Juli 2020]