

Penerapan Teknologi Interaktif Display dalam Perancangan Interior Museum Wayang Jakarta

Natasha Djohari¹, M. Nashir Setiawan^{2*}, Franky Liauw³

^{1,2}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta

natasha.615160060@stu.untar.ac.id, nashirs@fsrd.untar.ac.id, franky@ft.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak— Museum merupakan tempat liburan dan rekreasi yang juga merupakan media belajar bagi masyarakat. Di Jakarta ada sebanyak 64 museum yang layak untuk dikunjungi. Namun masyarakat khususnya generasi muda menganggap museum sebagai tempat yang kuno, membosankan dan seram, sehingga tidak terlalu tertarik untuk mengunjungi museum hanya untuk berekreasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu upaya untuk membuat masyarakat khususnya generasi muda untuk tertarik berkunjung ke museum. Salah satu upaya adalah dengan perancangan interior dengan menggunakan teknologi interaktif sehingga pandangan masyarakat akan museum menjadi berubah. Museum yang menarik generasi muda adalah museum yang lebih ramah, nyaman, dan menyenangkan dengan menyajikan program – program edutainment yang dimana pengunjung akan merasa senang untuk berkunjung dan juga mendapat tambahan ilmu. Museum yang interaktif dan menyajikan program edutainment lah menjadi cara untuk dapat menarik pengunjung untuk berkunjung ke museum. Konsep perancangan ini membuat pengunjung diajak untuk mengeksplor ke dalam dunia pewayangan untuk dapat menyerap nilai-nilai yang terkandung di dalam wayang.

Kata kunci: Menarik, Interaktif, Teknologi, Edutainment, Pengalaman

I. PENDAHULUAN

Museum dapat dikategorikan sebagai tempat liburan dan rekreasi yang juga merupakan media belajar bagi masyarakat. Mengunjungi museum dapat memberi pengalaman dan *chemistry* yang berbeda bila dibandingkan dengan berekreasi ke tempat hiburan lainnya seperti pantai atau taman hiburan. Ditengah modernisasi seperti dewasa ini, keberadaan museum mulai terabaikan. Kebanyakan masyarakat tidak tertarik lagi untuk berekreasi maupun mencari pengetahuan dengan pergi ke museum.

Di Indonesia, terdapat kurang lebih 435 museum yang diolah oleh pemerintah maupun swasta. Sedangkan di Jakarta

sendiri, terdapat 64 museum yang dapat dikunjungi. Museum Wayang yang merupakan salah satu museum yang menyimpan ribuan kisah budaya Nusantara dan juga termasuk ke dalam salah satu bangunan cagar budaya ini juga mengalami berbagai kendala karena sering dianggap kuno, membosankan, dan seram. Padahal wayang memiliki banyak sekali pesan-pesan atau nilai-nilai positif yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari. Karena itu, generasi muda perlu diperkenalkan lebih dalam lagi dengan wayang agar dapat menyerap nilai-nilai positif tersebut dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Atas pemikiran dasar tersebut, perlu adanya suatu inovasi yang dapat merubah pemikiran atau pandangan masyarakat khususnya generasi muda terhadap museum. Museum tak lagi kuno, membosankan ataupun seram, namun museum menjadi kekinian, unik, menarik, dan menyenangkan. Museum tidak hanya sekedar menjadi tempat untuk mendidik masyarakat, tetapi menjadi tempat pembelajaran, yang termasuk di dalamnya tempat dimana pengunjung dapat merasakan suatu suasana dan memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Museum yang menarik generasi muda adalah museum yang lebih ramah, nyaman, dan menyenangkan dengan menyajikan program-program *edutainment* yang dimana pengunjung akan merasa senang untuk berkunjung dan juga mendapat tambahan ilmu.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat perancangan interior dari Museum Wayang Jakarta yang lebih menarik, informatif, edukatif, dan juga interaktif.

II. METODE

Metode perancangan interior Museum Wayang Jakarta dilakukan sesuai dengan tahapan mendesain. Yaitu dimulai dengan pengumpulan data yang menggunakan

metode observasi atau *survey* lapangan, kepustakaan atau studi literatur, wawancara serta dokumentasi yang dilakukan pada Museum Wayang sendiri dan beberapa museum lain yang relevan sebagai data pembanding.

Setelah seluruh data yang dibutuhkan sudah terkumpul, data akan dianalisis menggunakan metode kualitatif (deskriptif analitis) yang berpedoman pada data literatur, data fisik maupun non fisik yang sudah didapatkan sebelumnya yang kemudian disesuaikan dengan standar yang ada pada museum seperti antropometri dan ergonomi. Konsep desain yang didapatkan telah disesuaikan dengan hasil analisa yang telah didapatkan dari *programming* yang telah disusun sebelumnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Wayang Jakarta terletak pada Kawasan Kota Tua. Letak bangunan gedung Museum Wayang berada di Jl. Pintu Besar Utara No. 27-29, Jakarta Barat. Lokasi yang berada di Kawasan Kota Tua merupakan lokasi yang sangat strategis dan sering dijadikan sebagai tempat rekreasi oleh masyarakat merupakan keuntungan yang dimiliki oleh museum ini. Sehingga upaya yang perlu dilakukan adalah untuk menarik pengunjung khususnya generasi muda yang

berkunjung ke Kota Tua agar tertarik mengunjungi Museum Wayang.



Gambar 1. Lokasi Museum Wayang
(Sumber : googlemaps)

Menurut Neufert (2002), museum tidak hanya digunakan sebagai tempat pameran melainkan pusat kebudayaan dan memerlukan penggunaan multifungsi agar pengunjung tidak bosan. Diperlukan ruang pameran dan ruang hiburan dalam suatu museum dengan tetap memperhatikan hal berikut :

- a. Ruang terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
- b. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.

Untuk menarik minat masyarakat khususnya generasi muda agar tertarik untuk berkunjung ke Museum Wayang, maka museum akan dibuat menjadi museum dengan teknologi interaktif.

Beberapa kunci dalam pembuatan museum interaktif, yaitu :

- a. Membuat alur linear dalam museum
- b. Desain yang mengajak pengunjung untuk berinteraksi
- c. Melibatkan kegiatan fisik atau permainan untuk memberikan ilmu dan pengalaman,
- d. Menampilkan karya seni dengan menarik,



Gambar 2. Contoh Desain Interaktif (Sumber : <https://www.exhibitoronline.com/topics/article.asp?ID=2482>)



Gambar 3. Contoh Desain yang Edukatif (Sumber : <https://educationsnapshots.com/projects/6338/>)

- e. Menggunakan teknologi modern seperti video, audio, dan *mobile* dalam elemen desain agar menarik para generasi muda untuk berkunjung.



Gambar 4. Contoh Teknologi Interaktif berbasis Video
(Sumber : <https://www.google.com.tw/>)

Konsep umum yang diterapkan pada perancangan interior ini adalah membuat Museum Wayang yang dapat membuat pengunjung merasa diajak untuk mengeksplor ke dalam dunia perwayangan agar dapat memecahkan dan menyerap nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Sehingga tema yang diangkat dalam perancangan interior ini adalah “*Explore the Shadows*”. Karena wayang adalah sebuah karya seni tradisional yang bisa dibilang mampu mengikuti perkembangan jaman, maka dipilih gaya *ethnic contemporary* sebagai gaya dalam perancangan interior Museum Wayang ini. *Ethnic* yang dimaksud adalah budaya Jawa yang juga terkandung di dalam perwayangan. Konsep tersebut diwujudkan didukung dengan penggunaan teknologi interaktif pada beberapa *display* museum.

Ada beberapa jenis teknologi interaktif yang digunakan dalam display perancangan interior Museum Wayang ini, antara lain :

a. *Interactive Display “Ayo Main Wayang”*



Gambar 5. Interactive Display pada Ruang Pathet Sanga 1
(Sumber : penulis)

Pada area “Ayo Main Wayang” yang terdapat di sisi sebelah kiri Ruang Pathet Sanga 1 ini, terdapat *vitrine* yang dibagi per kategori. Di dalam setiap *vitrine* tersebut ada wayang kulit dari tokoh Punakawan, tokoh dalam cerita Ramayana dan tokoh Pandawa Lima dalam cerita Mahabrata. Tokoh tersebut ditaruh di dalam *vitrine* dengan tujuan agar pengunjung dapat mengetahui makna dibalik karakter dan sifat tokoh tersebut agar dapat dijadikan inspirasi dalam bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Sambil membaca dan mendengarkan narasi singkat mengenai tokoh tersebut melalui audio, pengunjung juga dapat merasakan bagaimana cara memainkan wayang kulit dengan memasukan tangan ke dalam lubang sehingga bisa

menggerakkan wayang kulit yang ada di dalam *vitrine* tersebut.

b. *Interactive LED Wall*



Gambar 6. *Interactive LED Wall* pada Ruang Pathet Sanga 1
(Sumber : penulis)

Interactive LED Wall adalah program animasi interaktif dengan *output projector* yang dilengkapi dengan *motion detector* sehingga memungkinkan animasi tersebut mengikuti setiap gerak langkah yang dilakukan oleh pengunjung.

Interactive LED Wall ini terdapat di sisi kanan dari Ruang Pathet Saga 1. *LED Wall* ini menunjukkan animasi bayangan wayang yang akan bergerak berdasarkan hasil dari sensor *detector*. *LED Wall* ini juga dimaksudkan sebagai penunjuk arah bagi pengunjung untuk menuju ke ruang pameran selanjutnya. Namun agar menghasilkan suasana seperti di dalam dunia perwayangan, maka dibuatlah animasi bayangan wayang.

c. *Augmented Reality Play*

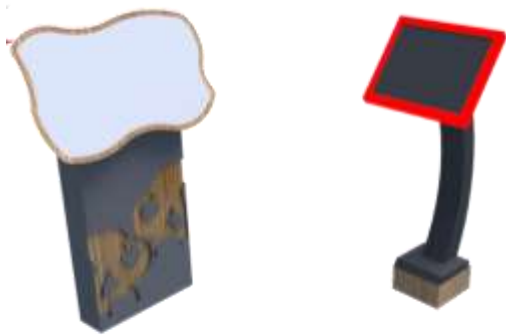


Gambar 7. *Augmented Reality Play* pada Ruang Pathet Sanga 2
(Sumber : penulis)

Augmented reality play ini yang berada di sebelah kanan Ruang Pathet Sanga 2 ini bermaksud untuk membuat pengunjung untuk belajar atau mendapatkan informasi tapi juga sambil bermain. Menggunakan perangkat lunak tampilan interaktif yang dapat mengubah dinding menjadi suatu tampilan yang bergerak dan reaktif untuk menghadirkan pengalaman interaktif yang lebih mendalam. *Augmented reality play* ini menggabungkan konten digital dengan permainan fisik aktif. *Display* ini akan berinteraksi dengan pengunjung melalui gerakan. *Display* ini akan menampilkan suatu permainan bagi pengunjung untuk menangkap bayangan aksesoris perwayangan. Pengunjung yang ingin bermain diharuskan berdiri sesuai

dengan posisi yang telah ditentukan. Lalu pengunjung akan terefleksikan menjadi bayangan di *display*. Lalu pengunjung harus bergerak untuk menangkap aksesoris yang berjatuhan di *display* sesuai dengan yang ada di *monitor* sebelahnya. Dengan adanya *Augmented reality play* ini, diharapkan pengunjung dapat mengenal atribut-atribut atau aksesoris yang digunakan dalam pewayangan.

d. LCD Touch Technology



Gambar 8. LCD Touch Technology yang digunakan pada Ruang Pathet Sanga 2 (Sumber : penulis)

LCD touch technology yang digunakan dalam perancangan ini berupa *LCD display* berukuran kecil yang dapat disentuh oleh pengunjung untuk mendapatkan informasi benda koleksi, ataupun informasi dari suatu *display* sehingga diharapkan dapat meningkatkan rasa penasaran dan ketertarikan pengunjung.

e. Mosaic LED Walls



Gambar 9. Contoh Penerapan Mosaic LED Walls pada Ruang Pathet Sanga 2 (Sumber : penulis)

Mosaic LED walls ini merupakan *walls video* yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan. *Mosaic LED walls* ini dapat digunakan sebagai panel informasi ataupun sebagai *display panel* karena dapat disusun sesuai bentuk yang diinginkan. *Mosaic LED walls* ini terdiri dari *LCD tile* berukuran 22", 46" dan 55". Di perancangan ini, *mosaic LED walls* ini disusun dan menampilkan video beserta *audio* mengenai pertunjukan wayang kulit secara singkat. Harapannya agar pengunjung dapat mengetahui seperti apa pagelaran wayang kulit yang sebenarnya. Setelah menonton video, selanjutnya pengunjung akan diberi tahu langkah dalam membuat wayang kulit.

f. Simulator Game Screen



Gambar 10. "Shoot the Deer" Simulator Game Screen yang digunakan pada Ruang Pathet Sanga 2 (Sumber : penulis)

Dalam permainan ini, pengunjung akan diajak untuk membantu tokoh Sri Rama dalam cerita Ramayana untuk menangkap rusa emas yang diinginkan oleh Dewi Shinta. Pengunjung dapat menarik busur panah yang ada untuk memanah rusa emas tersebut. Busur panah yang sudah ditarik dan dilepaskan akan menghasilkan anak panah yang melesat di LCD screen. Pengunjung dapat mencoba hingga berhasil memanah rusa emas tersebut. Dengan permainan simulator ini, diharapkan pengunjung dapat merasakan rasa rela berkorban yang dimiliki oleh Sri Rama demi menyenangkan istrinya, Dewi Shinta.

g. Sliding Screen Augmented Reality Display. Teknologi ini digunakan untuk memberitahu pengunjung mengenai 7 kanda dalam epos Ramayana.



Gambar 11. "7 Kanda dalam Epos Ramayana" Sliding Screen Display pada Ruang Pathet Sanga 2 (Sumber : penulis)

Pengunjung dapat menggeser screen dan berhenti di setiap kanda agar LED Screen yang berada di atasnya dapat

memutarakan ringkasan dan narasi singkat mengenai kanda tersebut dalam bentuk video dan juga audio.

h. Touch Wall Panel



Gambar 12. Touch Wall Panel "Gamelan" pada Ruang Pathet Manyura (Sumber : penulis)

Wall panel ini akan mengenalkan pengunjung dengan jenis-jenis alat musik gamelan yang menjadi pengiring dalam pertunjukan wayang. Pengunjung dapat menyentuh di gambar alat musik yang ada dan akan menghasilkan suara alat musik tersebut seperti saat sedang dimainkan langsung. Teknologi ini digunakan karena pengunjung tidak boleh menyentuh koleksi alat musik gamelan yang ada di Ruang Pathet Manyura ini. Sehingga agar pengunjung dapat mengetahui bunyi alat musik tersebut, maka digunakanlah touch wall panel ini.

Dengan penggunaan beberapa teknologi interaktif display diatas, diharapkan dapat

membuat pengunjung khususnya generasi muda untuk berkunjung ke Museum Wayang dan merubah pandangan atau pemikiran pengunjung bahwa museum tidak lagi kuno, membosankan dan seram, tetapi kekinian, unik, menarik, dan menyenangkan.

IV. SIMPULAN

Pada perancangan interior Museum Wayang Jakarta dapat disimpulkan bahwa perancangan akan difokuskan untuk menarik pengunjung khususnya generasi muda agar tertarik lagi mengunjungi museum. Perancangan ini harus membuat pengunjung merasa mendapatkan ilmu dan pengalaman baru setelah berkunjung ke Museum Wayang Jakarta. Pengunjung akan diajak mengeksplor dunia pewayangan agar dapat memecahkan nilai – nilai filosofis yang terkandung di dalam wayang dengan penerapan sirkulasi maupun penerapan display koleksi yang didukung dengan konsep bebauan, suara, sentuhan dan fitur teknologi interaktif yang akan menambah pengalaman pengunjung.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan hasil penelitian ini, terima kasih kepada pihak Museum Wayang Jakarta, Bapak Sumardi, S.Sos yang telah

meluangkan waktunya bagi penulis untuk diwawancarai dan bersedia menjawab segala pertanyaan penulis yang terkait dengan Museum Wayang Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, Timothy, Crispin Paine. 2006. *Museum Basic, 2nd edition*. London: Routledge.

Carita, D., 2011. *Ringkasan Pengetahuan Wayang*, Surakarta: CV. Cendrawasih

Direktorat Museum. 2009. *Ayo Kita Mengenal Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Matthews, Geoffrey. 1969. *New Metric Hand Book, Museum and Galleries*. Oxford: Architectural Press

Panero, Julius. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Rif'an, Ali. 2010. *Buku Pintar Wayang*. Yogyakarta: Garailmu

Sugiarto, Sheerly. 2017. *Pengaplikasian Konsep Interaktif terhadap Desain Mini Maritime Museum di Surabaya*. Kreasi, vol.2, no.2.

Ziamou, Lilia. 2012. *Designing Interactive Museum Exhibits: Three Ways to Increase Audience Engagement* (yang diakses pada 8 Juni 2020) dari http://www.huffingtonpost.com/lilia-ziamou/interactivemuseum-exhibits_b_1438931.html

<https://museumzero.blogspot.com/2013/06/museums-in-digital-age.html>
(diakses 20 Februari 2020)

