

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI UNTUK MEMPERDALAM PENGALAMAN PENGUNJUNG MUSEUM MARITIM BELITUNG

Farhan Muhammad¹ dan Detty Fitriany^{2*}

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung
email: detty_ft@itenas.ac.id

Abstract

A museum is a place where history is presented with collections and stories from a valid timeline based on history. Apart from presenting according to the timeline, the museum must also have a response to the development of the audience, one of which is represented by technology so that the ideas and activities presented in the museum can be conveyed properly with the aim of the audience being able to remember the history presented. The method used here is a research with a qualitative approach from maritime museums in Indonesia, the results of this study describe what technology will be carried out and the implementation of the technology where the audience already has experience with gadgets so that they are more familiar, interesting, and communicative.

Keywords: maritime museum, technology implementation, experience.

Abstrak

Museum merupakan tempat di mana sejarah disajikan dengan koleksi dan cerita dari lini masa yang valid berdasarkan sejarah. Selain dari pada penyajian yang sesuai dengan lini masa, museum juga harus juga memiliki respon terhadap perkembangan pengunjung yang salah satunya diwakili dengan teknologi agar gagasan-gagasan dan juga aktivitas yang disajikan di dalam museum mampu tersampaikan dengan baik dengan tujuan pengunjung dapat mengingat sejarah yang disampaikan. Metode yang digunakan di sini merupakan penelitian dengan cara pendekatan kualitatif dari museum maritim yang ada di Indonesia, hasil penelitian ini menjabarkan teknologi apa saja yang akan dilakukan dan implementasi dari teknologi tersebut di mana pengunjung sudah memiliki pengalaman dengan gawai sehingga lebih familiar, menarik, dan komunikatif.

Kata kunci: museum maritim, penerapan teknologi, pengalaman pengunjung.

1. PENDAHULUAN

Museum berfungsi memberikan nilai-nilai yang otentik, estetis, inspirasi, dan pengalaman belajar bagi pengunjung. Museum juga berfungsi sebagai media interaktif, ruang rekreasi, dan kontemplatif. Museum mempunyai misi untuk melayani masyarakat dengan menawarkan pengalaman tak terlupakan, gagasan, dan aktivitas yang tidak ditemukan di tempat lain. Dalam penyajiannya, museum harus mengubah paradigma, tidak hanya informatif dan rekreatif tetapi juga harus berorientasi pada *pemberian makna* dan pengetahuan terhadap masyarakat untuk menemukan identitas diri dan akar budayanya sendiri (Wahyudi, 2013). Salah satu dari sejarah bangsa Indonesia adalah kemaritimannya, di mana sebelum Zaman Kolonial, daerah Indonesia merupakan tempat titik pertemuan para pedagang yang sekaligus bertukar budaya dari daerahnya masing-masing. Seiring perubahan zaman, kemaritiman di Indonesia berkembang sesuai kemajuan teknologi. Museum Maritim Belitung ini diharapkan dapat mengingatkan kembali dan membangkitkan semangat bahwa Indonesia sejatinya adalah Bangsa yang yang besar dari bidang kemaritiman.

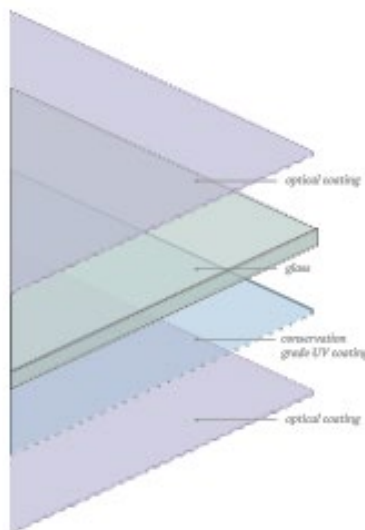
2.1 Batasan Masalah.

Pembahasan kajian ini meliputi bagaimana cara pengimplementasian alur cerita (*storyline*) pada tata pameran museum dan juga dampaknya bagi pengunjung dalam memberikan pengalaman serta melalui optimalisasi cara display yang yang kekinian. Cara display yang dimaksud adalah *vitrin*, panel informasi, *pop-up wall treatment display* dengan dukungan teknologi kekinian serta pencahayaan yang baik sesuai standar museum.

2. PEMBAHASAN

- a. Vitrin harus menjadi alat yang bisa menjaga kelestarian sekaligus menjaga benda koleksi dari sentuhan langsung pengunjung yang bisa merusak kelestarian dari pada barang koleksi. Walaupun vitrin menjaga barang koleksi dari sentuhan pengunjung namun tetap memberikan kepuasan secara visual.

Spesifikasi teknis Vitrin adalah: kaca harus dibuat dengan spesifikasi dengan *tingkat kejernihan* yang tinggi dengan ketahanan yang baik dan juga tidak merefleksikan cahaya sekitar (*non reflective*). Kaca yang jernih memberikan tampilan benda koleksi di dalamnya terlihat sesuai dengan sebenarnya tanpa bias.



Gambar 1. Spesifikasi teknis kaca vitrin.

Di dalam vitrin dilengkapi dengan *Environment Control*; yang sangat penting untuk menjaga benda koleksi yang dipajang kerusakan akibat perubahan suhu, dan kelembaban udara atau perubahan cuaca. Benda koleksi bisa sangat rapuh dan rentan karena sudah termakan usia. *Environment control* ini berfungsi untuk menjaga kelembaban dan suhu pada titik tertentu yang menjaga koleksi dari korosi ataupun pelapukan. *Environmental control* dilakukan dengan cara pelapisan benda koleksi dengan material tertentu atau secara elektrik. Apabila secara elektrik, menggunakan sensor yang sangat sensitif untuk mengurangi resiko kerusakan yang terjadi dalam jangka panjang.

- b. *Panel Informasi* merupakan hal yang esensial di museum. Panel ini berfungsi sebagai penjelas informasi tentang koleksi yang dipajang. Penyampaian informasi haruslah efektif, rekreatif, dan mudah dilihat mengingat pengunjung museum bisa sangat banyak dalam satu waktu dan harus kuat juga mengingat pengunjung tidak hanya berusia dewasa. Penggunaan panel informasi ini bisa memuat informasi sejarah daripada sub-tema dari museum maritim ini. Pada panel informasi, sekarang ini dapat dilengkapi dengan *QR code* yang dapat di-scan pengunjung yang kemudian diarahkan kepada informasi yang lebih lengkap, biasanya yang tersimpan dalam

website. Bahkan beberapa museum sudah menggunakan teknologi *augmented reality* atau AR yang dapat menampilkan informasi secara tiga dimensi pada *gadget* yang kita genggam dengan mengarahkan *gadget* pada titik tertentu pada panel.

Kemudian ada *Standing Poster* disimpan untuk memberikan *interaksi* yang lebih baik. *Standing poster* merupakan panel informasi yang cukup kecil tetapi bisa lebih fleksibel ditempatkan di mana saja. Desainnya pun bisa dieksplorasi bentuknya dari yang sederhana hingga unik. Konten yang dimuat bisa bermacam-macam. Seperti panel informasi di atas, *standing poster* bisa disematkan *QR code* atau AR.



Gambar 2. Standing poster.

Dengan teknologi panel informasi bisa dibuat transparan sehingga memberikan gambaran *exploded view* sesuai dengan informasi yang ingin ditampilkan. Pengaplikasian panel informasi transparan ini, misalnya untuk bagian dalam lambung kapal yang memperlihatkan bagian-bagian di dalamnya.



Gambar 3. Panel informasi transparan.

Berikutnya adalah *Pop-Up Wall Treatment* adalah display yang dibuat menarik bagi pengunjung dan dibuat interaktif. Pengunjung dapat bersentuhan dengan panel ini melalui *device* tertentu untuk menampilkan banyak informasi. Display dibuat dengan kontur yang berbeda. Penggunaan panel ini bisa memuat banyak konten baik berupa lini masa dari pada sub-tema yang disajikan seperti lini masa pada jaman VOC atau bisa dijadikan sebagai diagram peta persebaran kemaritiman di Indonesia.

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI UNTUK MEMPERDALAM PENGALAMAN PENGUNJUNG MUSEUM MARITIM BELITUNG



Gambar 4. Contoh pop-up wall treatment.

Pada display ini, pengunjung diberikan pelayanan berbeda dan unik. Teks yang ditampilkan juga dibuat menarik dan menjadi satu kesatuan.



Gambar 5. Contoh featured wall/display.

Panel interaktif Digital: Digital merupakan hal yang tidak pernah terlepas dari semua orang yang hidup di abad 21 dimana semua disajikan *online* dan dengan visualisasi yang dibuat dari layar. Pemilihan panel interaktif digital menjadi jawaban dari semua kebiasaan manusia yang tidak bisa dilepaskan dari fenomena digital. Kelebihan dari panel interaktif digital adalah memberikan pengalaman dengan adanya gambar yang bergerak ketimbang dengan hanya diorama.



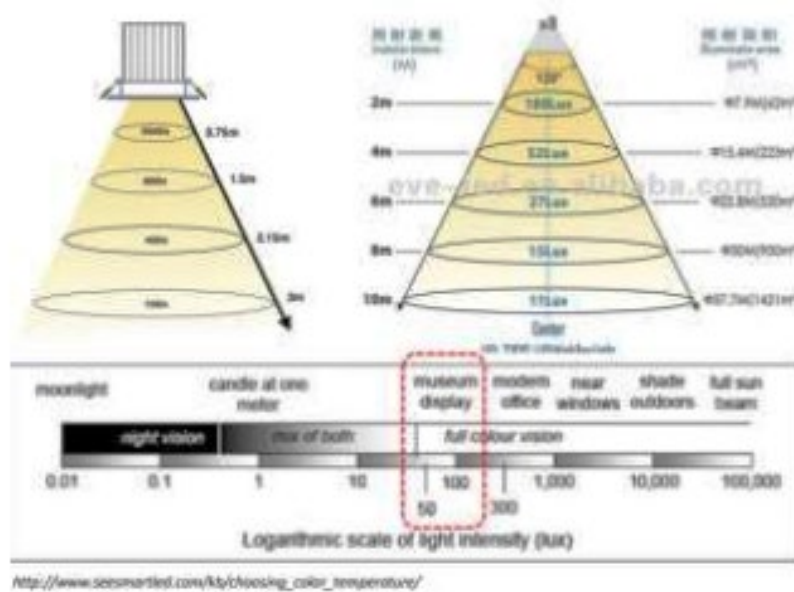
Gambar 6. Contoh panel interaktif digital.

c. Pencahayaan.

Penerangan ruang merupakan hal yang tidak kalah penting dibandingkan dengan elemen interior ruang seperti warna, material, dan detail furnitur. Dapat dikatakan seorang desainer interior akan sia-sia pekerjaan, waktu, dan dana yang telah dikeluarkannya jika tidak memikirkan penerangan yang terdapat pada interior ruang rancangannya. (Dila Hendrassukma, 2014). *Lux* (Kuat Cahaya) terhadap objek koleksi memerlukan pertimbangan khusus; intensitas cahaya pada museum tidak seperti penggunaannya pada ruang interior pada umumnya. Tabel berikut dapat menjadi acuan pencahayaan sesuai dengan jenis benda koleksi. Tingkat paparan

pencahayaan (Lx) pun tergantung dari pada kebutuhan. Namun tingkat paparan pencahayaan bisa berbeda dari tiap ketinggian. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa pencahayaan dalam museum berada di area 30-150 lux dimana dengan sensitifitas tinggi ke sedang merupakan 30 lux, sedangkan benda koleksi dengan sensitifitas tinggi menggunakan 150 lux, sedangkan untuk jenis yang tidak terlalu sensitif terhadap cahaya mampu diterangi hingga 300 lux. Namun pencahayaan ini dapat berubah bergantung seberapa dekat sumber lampu dari objek yang akan disinari.

Tabel 1. Lux dengan sumber cahaya.



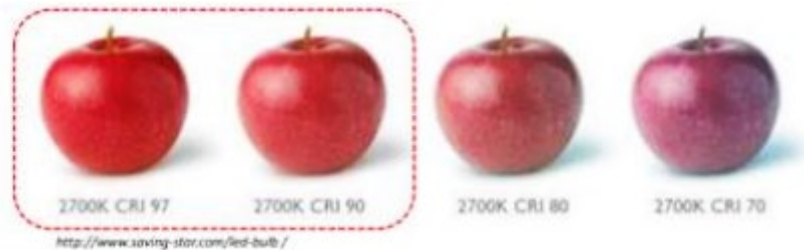
Color Rendering Index (CRI); merupakan skor untuk menunjukkan seberapa baik cahaya buatan, baik LED, halogen ataupun jenis sumber cahaya buatan lainnya untuk bisa merefleksikan warna dengan ketajaman sesuai dengan permukaan yang dipaparnya. Skor CRI yang berbeda-beda menunjukkan perbedaan efek cahaya terhadap permukaan objek yang dipaparnya, baik warna, material, maupun tekstur. Hal ini berpengaruh cukup besar karena museum merupakan kategori tempat yang memamerkan benda yang berkaitan dengan tema dari museum tersebut. Pemilihan CRI ini merupakan hal yang sangat penting karena pencahayaan di kategori pameran harus memiliki CRI yang baik untuk memaksimalkan pengalaman dari pengunjung saat melihat koleksi.



Tabel 2. Pemilihan CRI.

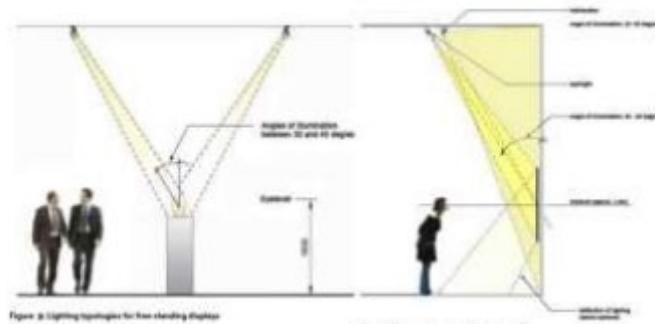
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI UNTUK MEMPERDALAM PENGALAMAN PENGUNJUNG MUSEUM MARITIM BELITUNG

Berdasarkan tabel diatas, sumber pencahayaan yang diperlukan untuk koleksi museum merupakan sumber pencahayaan yang memiliki CRI diatas 90 untuk koleksi untuk terlihat lebih muncul dan pengunjung diberikan pengalaman terbaik.



Gambar 7. Ilustrasi CRI.

Hal terakhir dari aspek pencahayaan adalah *Penempatan Sudut Cahaya*; pencahayaan yang langsung mengenai mata akan membuat silau dan objek justru jadi terlalu terang karena cahaya memantul langsung dari objek menuju ke mata. Pemilihan sudut penerangan daripada objek menjadi sangat penting ketika berada dalam ruangan yang khususnya memang difungsikan untuk memamerkan.



Gambar 8. Penempatan sudut cahaya.

3. KESIMPULAN

Dengan teknis dan spesifikasi, pemaparan materi dan juga penyampaian dari materi juga harus adaptif dengan teknologi-teknologi yang sudah bisa diaplikasikan agar pengunjung bisa merasakan pengalaman berada dalam museum yang menggunakan teknologi terbaru dan dengan harapan bisa meningkatkan jumlah pengunjung karena ketertarikan dengan cara pemaparan museum yang modern. Perpaduan antara teknologi, pemberian treatment dan juga pencahayaan yang baik akan memberikan kepuasan pengunjung baik dari segi penyampaian materi koleksi, interaksi, dan juga pengalaman

DAFTAR RUJUKAN

- Suroso, M. Urip. 1993. *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Magetsari, Noerhadi. 2011. *Museum Era Pascamodern*. Prosiding Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums. Departemen Arkeologi Universitas Indonesia Depok, Maret 2011.
- Hendrassukma, Dila. *Perancangan Tata Cahaya pada Interior Rumah Tinggal*. Jurnal Humaniora. Vol. 05 No. 1, 2014. Bina Nusantara University.
- DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3017>
- Macleod, D. (2010, June 25). *Post-Modernism and Urban Planning*. Retrieved from

www3.sympatico.ca.

Wahyudi, Yusep. 2013. *Aplikasi Alur Cerita (Storyline) pada Tata Pameran di UPTD Museum Kabupaten Subang*. Jurnal Pantajala. Vol. 5 No. 3, September 2013, hal. 449 – 458. Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung.

arsip Tugas Akhir https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/791/jbptunikompp_gdlalvikaperm-39513-4-babiit-.pdf

arsip Tugas Akhir <http://e-journal.uajy.ac.id/3288/4/2TA12274.pdf>