Program Studi Desain Interior
Vol 2,/No.2, Agustus, 2023

PENDEKATAN TEKNOLOGI *AR* (*AUGMENTED REALITY*) PADA AREA PAMER MOOI INDIE DI MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK DI JAKARTA

NABILA AINUN[1], NOVRIZAL PRIMAYUDHA[2]

[1]Prodi Desain Interior,Fakultas Aksitertur dan Desain,Institut Teknologi Nasional
[2]Prodi Desain Interior,Fakultas Aksitertur dan Desain,Institut Teknologi Nasional

E-mail : bubileai@mhs.itenas.ac.id[1],novrizalprimayudha@itenas.ac.id[2]

ABSTRACT

The Museum of Fine Art and Ceramics houses various collections of fine arts and and ceramisc made by the nation's children. One of the exhibition areas in the museum is the Mooi Indie art exhibition area which houses 4 (four) works of art with the theme of the Dutch East Indies nature at that time. Apart from storing art collections, this museum is also a place for conservation, education and recreation. In order to attract the attention of visitors to come to the museum and be enthusiastic about studying the existing collections, with the times and maximizing the needs of the museum and the function of the museum, the design planning of this museum focuses on the use of a technological approach, especially AR (Augmented Reality) technology to provide a new atmosphere and experience. for visitors. With the application of AR (Augmented Reality) in the interior planning of the Museum of Fine Arts and Ceramics, it is hoped that it will be in accordance with the objectives and can help overcome problems that arise in the museum.

***Keywords**: interior design, Museum of Fine Art and Ceramics, Tecnology Approach, AR (Augmented Reality)*

ABSTRAK

Museum Seni Rupa dan Keramik menyimpan berbagai macam koleksi seni rupa dan juga keramik karya anak bangsa. Salah satu area pamer yang terdapat di museum ini yaitu area pamer seni rupa Mooi Indie yang menyimpan 4 (empat) karya seni bertemakan alam Hindia Belanda pada masa itu. Selain menyimpan koleksi seni museum ini juga menjadi tempat konservasi, pendidikan, dan rekreasi. Untuk menarik pehatian pengunjung agar mendatangi museum dan antusias untuk mempelajari koleksi yang ada maka dengan adanya perkembangan zaman dan lebih memaksimalkan fungsi juga mseum kebutuhan museum maka perencanaan perancangan museum ini memfokuskan kepada menggunaan pendekatan teknologi khususnya teknologi AR (Augmented Reality) untuk memberikan suasana dan pengalaman baru bagi pengunjung. Dengan pengaplikasian AR (Augmented Reality) dalam perencanaan interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini diharapkan dapat sesuai dengan tujuan dan dapat membantu mengatasi masalah yang timbul di dalam museum.

Kata kunci: *desain interior*, Museum Seni Rupa dan Keramik, pendekatan teknologi, AR (Augmented Reality)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta

Museum Seni Rupa dan Keramik terletak di Kota Tua, Jakarta Utara. Di museum ini terdapat berbagai macam koleksi seni rupa dan keramik dari abad ke- hingga abad ke- .Definisi museum menurut ICOM (*International Council Of Museums*) **(ICOM ,2007)** adalah lembaga bersifat tetap yang memamerkan warisan budaya dan lingkungan bersifat benda dan tak benda yang di rawat dan diteliti.

Berdasarkan obseravasi yang telah dilakukan, museum ini memerlukan daya tarik yang membuat masyarakat ingin datang dan antusias dalam mempelajari koleksi seni rupa dan keramik di Museum ini. Tanpa cara penyampaian yang tepat pengunjung akan kesusahan memahami karya yang terdapat di museum. Maka ditunjang oleh interior dan pendekatan teknologi salah satunya AR (Augmented Reality), adalah teknologi yang menggabungkan objek 2D atau 3D lalu diproyeksikan ke dunia nyata. Dengan penerapan teknologi ini pengunjung dapat merasakan secara langsung koleksi lukisan yang terdapat di museum ini secara nyata dan sebagai objek yang dapat membantu menyampaikan koleksi seni dengan informatif diharapkan dapat membantu para pengunjung untuk lebih memahami karya seni yang dipamerkan.

Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat dalam perencanaan perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik berdasarkan latar belakang diatas yaitu bagaimana penerapan teknologi khusunya AR (Augmented Reality) dapat membantu menjelaskan koleksi karya seni yang terdapat di museum yang akan dipresentasikan dengan cara yang menarik sehingga mendapati antusias juga perhatian masyarakat untuk mengenal dan mempelajari karya seni rupa dan keramik.

Tujuan Perancangan

Untuk mengetahui solusi desain dari rumusan masalah di atas dengan mengaplikasikan teknologi AR (Augmented Reality) yang dipresentasikan secara menarik dan dapat membantu menjelaskan koleksi yang dipamerkan.

Ruang Lingkup Perancangan

(1) Area terdesain

Perancangan desain mencakup area pamer Mooi Indi dengan luasan ... m2

(2) Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dalam perencanaan Ruang pamer Mooi Indie terbagi menjadi 2 area mencakup:

a. Area pamer seni rupa Mooi Indie
b. Relax Area (ruang video mapping hasil AR(Augmented Reality) dari karya seni di ruang pamer Mooi Indie)

Kebutuhan Isi Ruang

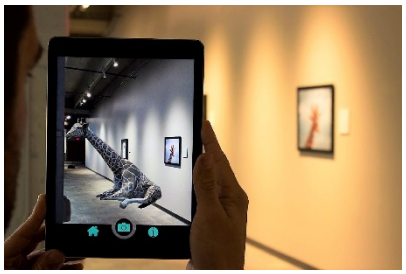
(1) Di bagian bawah setiap koleksi lukisan pada area pamer Mooi Indie terdapat sebuah label yang berisikan nama karya, penjelasan karya dan juga sebuah QR Code yang dapat di scan untuk tersambung ke penggunaan AR (Augmented Reality)

(2) Di Relax Area terdapat projector yang berisikan data hasil scan AR (Augmented Reality) pada ruang area pamer yang akan diprojeksikan menjadi video mapping.

Sistem Teknologi yang Mendukung Penggunaan AR(Augmented Reality) Pada Area yang di Rancang

(1) AR (Augmented Reality)

Dapat diakses melalui aplikasi. Dengan cara mengarahkan kamera smartphone kepada objek yang terdapat QR Code. Fitur ini menampilkan berbagai informasi tentang koleksi yang dipamerkan lengkap dengan tampilan 3D.



Gambar 1.1 Contoh *Augmented Reality (AR)* pada Museum Kota Batu
(sumber : Monsterar.net,2019)

(2) QR Code

Media ini dapat diletakkan di samping atau bawah label pada koleksi Mooi Indie yang memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi koleksi lebih detail yang disampaikan melalui tulisan, dan gambar 3D dari AR (Augmented Reality).

Gambar 1.2 Contoh *QR Code* pada Museum
(sumber :.qrcode-tiger.com, 2023)

(3) Projector

Media ini dipakai untuk memproyeksikan hasil gambar AR (Augmented Reality) pada tembok dan lantai Relax Area.

Gambar 1.3 Contoh *Video Mapping* pada Museum
(sumber : Pinterest.com, 2023)

2. METODOLOGI

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan membantu proses perancangan maka digunakan metodologi berikut:

(1) Observasi

Kegiatan observasi dimulai pada tanggal 14 Desember 2022 saat penulis mendatangi Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan secara langsung pada lokasi yang dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan data dan informasi dengan memfoto data koleksi dan juga eksisting. Selain itu penulis juga mengunjungi beberapa museum lain untuk melakukan studi banding sebagai referensi. Data yang di dapatkan dari hasil observasi dapat dianalisa lebih lanjut lagi untuk membantu dalam perencanaan perancangan.

(2) Wawancara

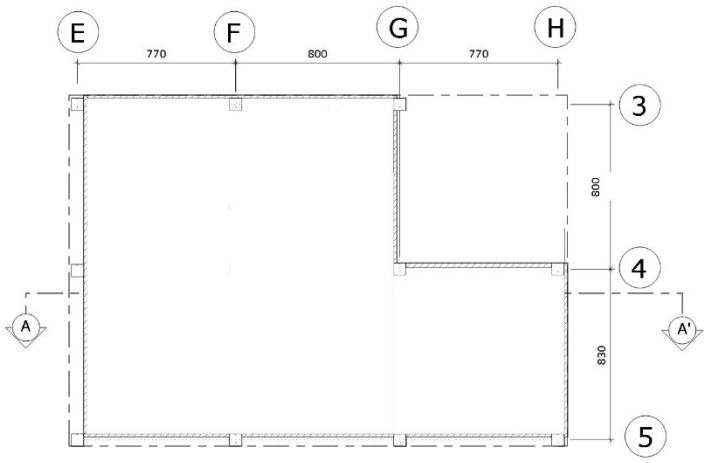
Kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung pada orang yang dapat memberikan informasi terkait proyek. Dalam hal ini, penulis bertanya kepada beberapa staff yang sedang bertugas dan pengunjung pada hari itu di museum untuk menggali beberapa informasi yang belum tertera di internet terkait data koleksi dan aktivitas pengguna juga pendapat pengunjung. Data yang di dapatkan dari hasil wawancara dapat menjadi gambaran penulis dalam perancangan desain.

(3) Studi Pustaka

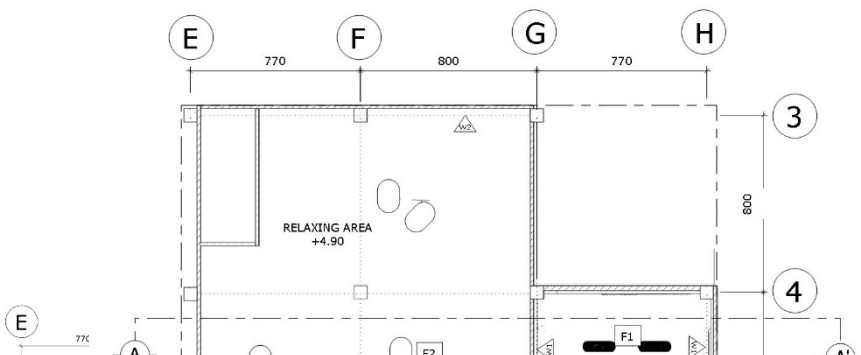
Penulis melakukan studi tehadap beberapa jurnal mengenai AR (Augmented Reality) khususnya yang diterapkan pada museum sebagai tambahan informasi dalam perancangan dan penerapan teknologi AR (Augmented Reality) pada area pamer Mooi Indie.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Denah Awal dan Denah Hasil Rancangan



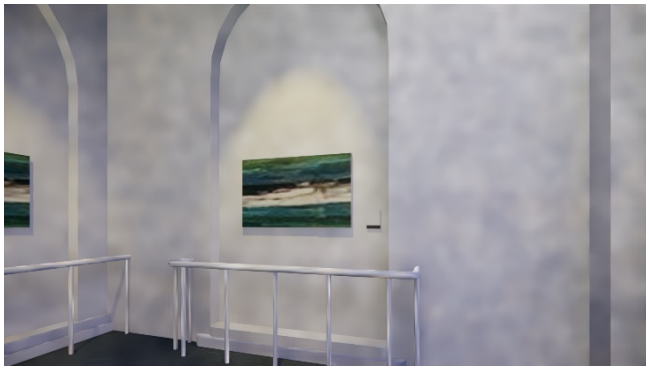
Gambar 3.1 Denah Awal Area Pamer Mooi Indie



Gambar 3.2 Denah Area Pamer Mooi Indie

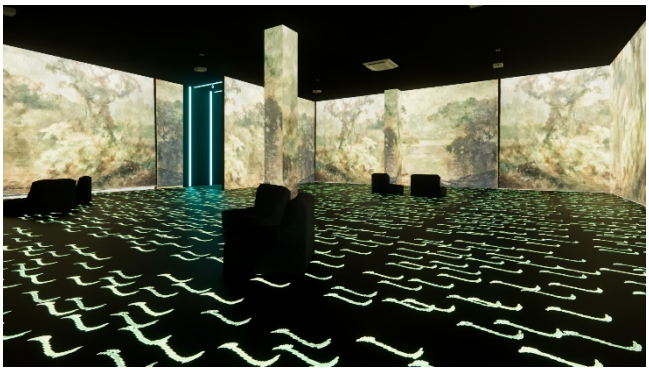
Gambar 3.3 Perspektif Area Pamer Mooi Indie

Gambar diatas merupakan tampilan desain area Mooi Indi yang memperlihatkan 4 (empat) koleksi seni rupa yang terinspirasi dari keindahan alam pada masa Hindia Belanda.



Gambar 3.4 Penempatan QRCode di bawah lukisan

Gambar diatas merupakan contoh penerapan label QR Code pada bagian bawah lukisan yang dapat di scan menggunakan smartphone yang akan memunculkan gambar hasil AR (Augmented Reality).



Gambar 3.5 Pengaplikasian Hasil Scan AR dengan video Mapping

Gambar diatas merupakan Relaxing Area dimana pengunjung dapat melihat hasil projeksi dari gambar AR (Augmented Reality) dari koleksi area pamer Mooi Indie. Pada area ini pengunjung dapat bersantai dan juga juga berfoto dengan video mapping yang di projeksikan ke seluruh tembok dan lantai pda ruangan tersebut.

Demikianlah hasil perancangan dari Ruang Pamer Mooi Indie yang menerapkan teknologi AR (Augmented Reality) yang diharapkan dapat membantu pengunjung memahami dan tertarik dengan karya yang di pamerkan.

4. KESIMPULAN

Penerapan teknologi modern pada museum dapat memepermudah pengunjung dalam memperoleh informasi mengenai museum. Dengan penyampaian yang informatif, interaktif, edukatif dan representatif melalui media teknologi AR (Augmented Reality) diharapkan dapat membantu pengunjung dalam memahami koleksi pada ruang pamer Mooi Indie agar fasilitas museum tetap relevan untuk beberapa tahun kedepan dan dapat memberikan kesan juga pengalaman tertentu bagi pengunjung sebagai upaya meningkatkan minat masyarakat terhadap koleksi budaya seni rupa di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Bubhanahu wa Ta'ala karena atas berkah dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini. Penulis meyadari penelitian ini belum sepenuhnya benar, sangat diharapkan pihak pembaca dapat memberikan kritik dan saran. Dalam penyusunan penelitian ini tidak lepas tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Novrizal Primayudha, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing yang sudah bersabar dan meluangkan waktu juga tenaganya dalam membantu saya menyelesaikan proses penyusunan laporan ini. Dan kepada Bapak Saryanto, S.Sn., M.T selaku dosen kordinator mata kuliah Pendidikan Desain Interior atas bimbingannya, serta keluarga, teman, dan kerabat penulis yang telah mendukung dan membantu sampai akhirnya Bersama-sama menyelesaikan laporan ini.

DAFTAR RUJUKAN

Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseuman Jakarta,1978/1979. Pedoman Tata Pameran di Museum.

Asmara, Desi.(2019). "Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah". Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora No 1. Vol.2.

Alam, Syamsu (2016).Sistem Museum Digital Menggunakan Augmented Reality. Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi. Vol.5 No.2, 144-152.

ICOM (International Council of Museum). Denmark.Juni 1947.

AR, Monster. (2019, February 14). Kecanggihan 5 Teknologi di Museum Digital dan Penerapannya di Indonesia Hingga Saat Ini from www.monsterar.net

UCEO. (2016, February 25). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian from www. informatika.uc.ac.id

Dinas Kebudayaan. (2021, July 2). Museum Seni Rupa dan Keramik from dinaskebudayaan.jakarta.go.id

Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK). (2018, Agustus 09). PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE AUGMENTED REALITY* UNTUK MENDUKUNG PENGENALAN KLEKSI MUSEUM from Jtiik.ub.ac.id

Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. (2018, Agustus 09). PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN from Ejournal.undiksha.ac.id