

# PERANAN TATA LETAK OBJEK PAMERAN, TATA WARNA DAN PENCAHAYAAN DALAM MENARIK MINAT PENGUNJUNG MUSEUM MACAN JAKARTA

Ayu Oktaviani, Diva Meiliana Rifai  
Universitas Krisnadwipayana  
Jalan Raya Jatiwaringin, RT. 03/RW. 04Jatiwaringin, Pondok Gede  
E-mail : [ayuoktaviani@unkris.ac.id](mailto:ayuoktaviani@unkris.ac.id) [divameiliana515@gmail.com](mailto:divameiliana515@gmail.com)

## ABSTRAK

Menurut *Intenasional Council of Museum (ICOM)* : dalam Pedoman Museum Indoneisa,2008. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. minat wisatawan dalam mengunjungi museum yang minim dikarenakan wisata heritage di Indonesia tidak cukup populer, sebagai pertanda bahwa kurangnya fasilitas dari museum untuk menarik minat pengunjung, sebagai solusinya dapat disiasati dengan penataan pada desain interior museum yang disesuaikan dengan trend atau gaya masa kini, selain untuk memenuhi fungsi utama museum itu sendiri yaitu menunjukkan nilai-nilai koleksi yang tersimpan kepada publik museum juga dapat dimanfaatkan sebagai spot ber swafoto agar dapat menarikminat pengunjung yang datang. Objek penelitian yang akan dibahas yaitu The Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara atau Museum MACAN. Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui penyebab rendahnya minat masyarakat dalam mengunjungi museum. Metodologi yan digunakan dalam penelitian ini yaitu gabungan dari 2 metode yaitu Analisa deskriptif dan kuantitatif. Analisa deskriptif akan digunakan pada variabel penelitian mengenai Tata Letak Objek dan juga Tata warna. Analisa kuantitatif akan digunakan pada variabel penelitian mengenai pencahayaan.

**Katakunci:** *Museum, Tata Letak Objek, Tata Warna, Pencahayaan*

## ABSTRACT

*According to the International Council of Museums (ICOM): in the Indonesian Museum Guidelines, 2008. museum is an institution that is permanent, not seeking profit, serving society and its development, open to the public, acquiring, maintaining, relating and displaying artifacts concerning human identity and their environment for the purposes of study, education and recreation. Tourist interest in visiting museums is minimal because heritage tourism in Indonesia is not popular enough, as a sign that there is a lack of museum facilities to attract visitors. As a solution, this can be overcome by arranging the interior design of the museum according to current trends or styles, in addition to fulfilling The main function of the museum itself is to show the stored collection values to the public. The museum can also be used as a selfie spot so that it can attract the interest of visitors who come. The research object to be discussed is The Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara or Museum MACAN. The purpose of this research is to find out the causes of low public interest in visiting museums. The methodology used in this study is a combination of 2 methods, namely descriptive and quantitative analysis. Descriptive analysis will be used on research variables regarding object layout and also color layout. Quantitative analysis will be used on research variables regarding lighting. Keywords: register up to 6 keywords here.*

**Keyword :** *Museum, Object Layout, ColorLayout, Lighting*

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut *Intenasional Council of Museum (ICOM)* : dalam *Pedoman Museum Indoneisa, 2008*. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Pada era yang penuh dengan kemajuan informasi dan teknologi akibat terjadinya globalisasi, minat masyarakat khususnya anak muda untuk mengunjungi museum sangat rendah. yang menjadi masalah adalah minat wisatawan dalam mengunjungi museum yang minim dikarenakan wisata heritage di Indonesia tidak cukup populer, sebagai pertanda bahwa kurangnya fasilitas dari museum untuk menarik minat pengunjung, sebagai solusinya dapat disiasati dengan penataan pada desain interior museum yang disesuaikan dengan trend atau gaya masa kini, selain untuk memenuhi fungsi utama museum itu sendiri yaitu menunjukkan nilai-nilai koleksi yang tersimpan kepada publik museum juga dapat dimanfaatkan sebagai spot ber swafoto agar dapat menarik minat pengunjung yang datang.

## 2. METODOLOGI

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat pengunjung dalam mengunjungi museum, oleh karena itu sangatlah penting untuk menentukan pendekatan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini akan menggunakan gabungan dari dua metode yaitu deskriptif dan kuantitatif. Analisa

deskriptif akan digunakan pada variabel penelitian mengenai Tata Letak Objek dan juga Tata warna. Analisa kuantitatif akan digunakan pada variabel penelitian mengenai pencahayaan. Selain itu semua analisa juga akan dilengkapi dengan dokumentasi pribadi atau gambar.

## 3. LANDASAN TEORI

### 3.1 Definisi Museum

Secara etimologis, museum berasal dari bahasa Yunani mouseion. Dalam bahasa Inggris, mouseion diartikan sebagai seat of muses, artinya tempat yang ditujukan bagi sebuah lembaga filosofi, atau tempat melakukan kontemplasi. (Reforma, 2022). Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan takbenda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

### 3.2. Prinsip Perancangan Museum

#### A. Akomodasi Museum

Akomodasi yang tersedia pada sebuah museum adalah yang bisa memberikan kemudahan bagi pengunjung yang datang dan juga melengkapi sarana dan prasarana bagi pengunjung museum, contoh cafe, restaurant, bookshop,

perpustakaan untuk umum, auditorium untuk ceramah ataupun seminar, dll.

#### B. Prinsip Tata Pameran

- Prinsip-prinsip umum untuk penataan dan membuat satu desain dalam museum yaitu:
- Sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan story line
- Tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam pameran tadi.
- Teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran.
- Sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana biaya yang perlu disediakan.

#### C. Persyaratana Koleksi Museum

Untuk mendapatkan keseragaman persyaratan koleksi, maka diperlukan syarat- syarat sebagai berikut:

- Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah termasuk nilai estetika.
- Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya morfologi, tipenya tipologi, gayanya style, fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografis.
- Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya realitas dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah.
- Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal jadi monumen dalam sejarah alam dan budaya.
- Benda asli realita, replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum

#### D. Penyajian Koleksi Museum

Untuk karya dua dimensi hanya diperlukan dinding pameran dan penempatannya menggunakan ukuran 20 penglihatan yang baku, sedangkan untuk karya tiga dimensi diperlukan ruangan yang cukup luas dan diupayakan supaya karya seni tiga

dimensi itu dapat dilihat dari segala arah dan komposisi ruangan dan isinya cukup memberikan rasa lega.

### 3.3. Klasifikasi Jenis Museum

Menurut (Subhiksu & Utama, 2018) secara umum, pembagian jenis museum didasarkan pada koleksi yang dimiliki serta kedudukannya. Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki terbagi menjadi 2 yaitu:

- a. Museum umum Adalah jenis museum yang mengoleksi bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, serta teknologi.
- b. Museum khusus Adalah jenis museum yang hanya memiliki satu koleksi. Contohnya isi museum hanya terdiri atas satu cabang seni, atau satu disiplin ilmu, atau satu cabang teknologi.

Sedangkan jenis museum berdasarkan kedudukannya terbagi menjadi 3 yaitu:

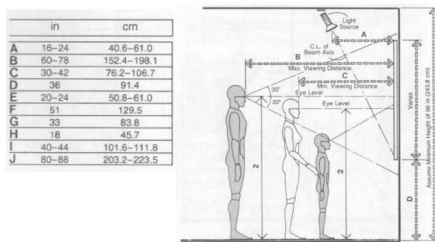
- a. Museum nasional Adalah jenis museum yang koleksinya bernilai nasional. Karena koleksi museum ini berkaitan atau mewakili bukti material dari seluruh wilayah Indonesia.
- b. Museum provinsi Adalah jenis museum yang koleksinya berasal, mewakili, atau berkaitan dengan suatu wilayah provinsi di mana museum itu berdiri.
- c. Museum lokal Adalah jenis museum yang koleksinya berasal, mewakili, atau berkaitan dengan kabupaten atau kota madya tempat museum itu berada.

### 3.4. Tata Letak Objek Dalam Museum

Dalam hal luas objek pameran akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas

lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya ( $54^\circ$  atau  $27^\circ$  dari ketinggian)

Gambar 3. 1 Tabel Standar Luas Objek Pamer

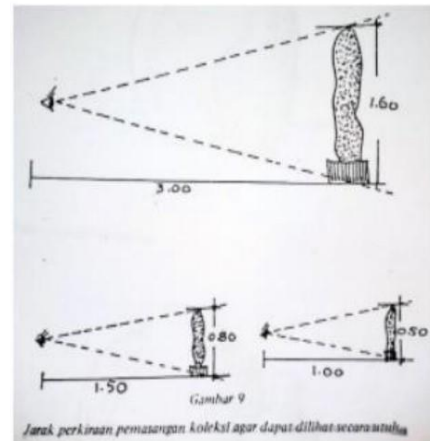


Sumber : Ernest Neufert

Berdasarkan gambar 3.1 beberapa standar yang ditentukan dalam penataan objek pada dinding yaitu minimal ketinggian lukisan tergantung yaitu 91,4 cm dari permukaan lantai. Gambar 3.1 juga menjelaskan perbedaan jangkauan pandang berbagai pengunjung mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Selain objek yang diletakkan pada dinding, Museum juga menampilkan karya seni berupa objek 3 dimensi. Ukuran objek 3 dimensi dapat mempengaruhi jangkauan pandang pengunjung. Pameran Perencanaan Pameran. Oleh karena itu dalam memamerkan bendayang sangat besar atau tinggi, sebaiknya objek ditempatkan di tempat yang luas agar orang mudah melihatnya. Pameran Perencanaan Pameran (Ergonomi dan Studi Gerak) Kemampuan gerak anatomi manusia terbatas. Karena itu dalam menata koleksi harus pula memperhitungkannya. Hendaknya disesuaikan dengan ukuran tubuh manusia pada umumnya. Ukuran tinggi rata-rata orang Indonesia ; Tinggi rata-rata : Pandangan mata Pria : 1.65 m :  $\pm$  1.60 m ; Wanita : 1.55 m :  $\pm$  1.50 m ; Anak : 1.15 m :  $\pm$  1.00 m.

Oleh karena itu dalam memamerkan benda yang sangat besar atau tinggi, sebaiknya objek ditempatkan di tempat yang luas agar orang mudah melihatnya.

Gambar 3. 2 Perkiraan Jarak Penempatan Objek 3 dimensi  
Sumber : [journals1.fsr.itb.ac.id/index.php/interior/article/viewFile/51](http://journals1.fsr.itb.ac.id/index.php/interior/article/viewFile/51), 2023



Berdasarkan gambar 3.2 diatas terlihat semakin besar objek 3 dimensi yang ditampilkan maka semakin luas ruangan yang dibutuhkan untuk penunjang dalam mengamati karya seni agar seluruh objek dapat terlihat dengan jelas.

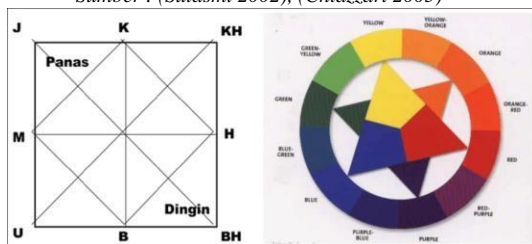
### 3.2. Elemen Warna Dalam Desain Interior

Menurut (Haller, 2019) warna bukan hanya masalah persepsi visual, ingatan pribadi, dan makna simbolis. Ini memiliki dampak psikologis yang kuat. Warna memiliki kemampuan untuk secara mendalam memengaruhi bagaimana kita merasa, berpikir, dan memengaruhi cara kita berperilaku. Hal tersebut sama di seluruh dunia. Ditinjau dari efeknya terhadap kejiwaan dan sifat khas yang dimilikinya, warna dipilah dalam 2 kategori yaitu golongan warna panas dan golongan warna dingin. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau 'intermediates'. Pada skema warna psikologi menurut (Darmaprawira, 2002) yang terdapat

pada gambar 3.3 dibawah ini diambil dari system lingkaran warna *Brewster Color Wheel* dapat dilihat dengan jelas golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.

Gambar 3. 3 Skema Psikologi Warna dan Brewster Color Wheel

Sumber : (Sulasmai 2002), (Chiazzari 2005)



### 3.3. Pencahayaan Dalam Interior

Menurut (Cayless, 1991) mengatakan tentang pencahayaan pada sebuah museum seyogianya membuat benda atau objek pameran secara warna, bentuk dan ukuran dapat dikenali. Pencahayaan yang dikenal oleh manusia, terdiri atas 2 jenis sebagai berikut:

- Pencahayaan Alami, yaitu pencahayaan yang berasal dari alami.
- Pencahayaan Buatan, yaitu sistem pencahayaan buatan manusia sebagai pengganti atau pelengkap sistem pencahayaan alami.

Untuk mempertegas dan memperjelas rekomendasi pencahayaan pada museum, menurut (Hofmann, 1992) memberikan rekomendasi pada dua area utama museum, yaitu display area dan super safety area. Besar pencahayaan ideal yang perlu dicapai sebuah museum adalah sebagai berikut:

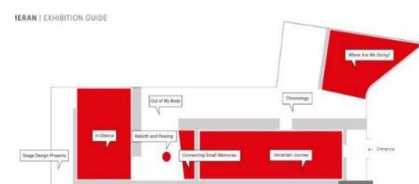
## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Area	Jenis Lampu	LUX
Display Area	LED TL	115/mm
Super Safety Area	LED	100/mm

Objek penelitian ini yaitu Museum MACAN yang terletak di AKR Tower Level MM, Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat. Museum MACAN atau *The Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara* (Museum Seni Modern dan Kontemporer di Nusantara) dibuka pada 07 November 2017 dan menjadi museum pertama di Indonesia yang memiliki koleksi seni modern dan kontemporer Indonesia dan internasional. Museum MACAN memiliki luas lantai 7.100 meter persegi dengan area tampilan sekitar 4.000 meter persegi. Museum ini termasuk dalam daftar 100 Tempat Terbaik Dunia 2018 yang dirilis oleh majalah *Time*.

Pada laporan Seminar Arsitektur ini terdapat 3 variabel berbeda yang mempengaruhi minat pengunjung Museum MACAN Jakarta. 3 variabel tersebut yaitu Tata Letak Objek Pameran, Tata Warna dan Pencahayaan. Data penelitian dikumpulkan dengan cara metode Deskriptif Kuantitatif yaitu observasi secara langsung dan juga penggunaan alat lux meter untuk pengukuran intensitas cahaya. Berikut penjabaran dari masing masing variabel yang sudah diteliti dilapangan.



Gambar 4. 1 Tata Letak Ruangan

Sumber : <https://www.museummacan.org>, 2023

Berdasarkan gambar 4.1 layout letak ruangan pada Museum MACAN diatas

terbagi menjadi 5 ruangan yang akan diteliti yaitu:

a. Zona 1 (Area berhadapan langsung dengan pintu masuk)

Merupakan area yang berhadapan langsung dengan pintu masuk area pameran. Pada zona 1 terdapat beberapa lukisan dan juga karya seni 3D dari seniman Chiharu Shiota.

b. Zona 2 (*Uncertain Journey*)

Merupakan area yang menampilkan karya seni instalasi yang terbuat dari benang merah yang membentang ke seluruh penjuru ruangan.

c. Zona 3 (*Chronology*)

Zona 3 merupakan area koridor yang menghubungkan tiap zona yang memiliki tema seni yang berbeda-beda. Pada zona 3 terdapat berbagai macam lukisan dan karya seni berbentuk audio visual yang terdapat pada dinding koridor,

d. Zona 4 (*Out of My Body & Rebirth and Passing*)

Zona 4 merupakan area yang menampilkan 2 teknik presentasi yaitu teknik grafik berupa lukisan dan objek display serta teknik 3D yaitu instalasi seni yang terbuat dari benang merah, dan juga area yang memamerkan berbagai miniatur yang berhubungan dengan seniman.

e. Zona 5 (*In Silence*)

Zona 5 merupakan area pameran yang menampilkan karya seni instalasi yang terbuat dari benang hitam yang membentang di seluruh ruangan.

### A. Tata Letak Objek

Variabel pertama yang akan dianalisis yaitu tata letak objek. (Ambrose, 1995) membagi teknik presentasi menjadi 4, yaitu: grafik, 3D, audio visual, dan menggunakan manusia. Museum MACAN Jakarta menerapkan 3 teknik presentasi yaitu teknik grafik, 3D dan

audio visual. Masing-masing teknik ini ditata dengan jelas pada setiap ruang pameran pada museum dengan tema yang berbeda-beda.

#### A.1 Zona 1

Gambar 4.2 Analisa Letak Objek Zona 1  
Sumber : <https://www.museummacan.org> dan Analisa

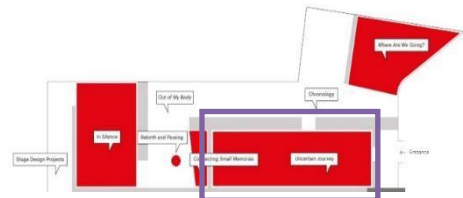


Penulis, 2023

Pada zona 1 terdapat jenis presentasi yaitu Teknik Grafik. Pada zona 1 terdapat lukisan yang ditandai dengan warna hijau pada sketsa di atas yang ditampilkan bersamaan dengan display sebuah objek 3 dimensi yang ditandai dengan warna biru pada sketsa.

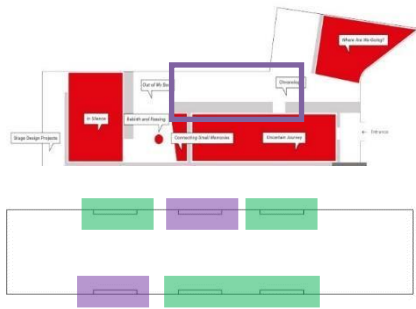
#### A.2 Zona 2 (*Uncertain Journey*)

Gambar 4.3 Analisa Letak Objek Zona 4  
Sumber : Analisa Penulis, 2023



Tata letak objek pada gambar 4.3 yang terdapat pada zona 2 atau ruangan yang dinamakan *Uncertain Journey* yaitu teknik 3D. Teknik presentasi 3D yang digunakan adalah instalasi karya yang terdiri dari enam perahu yang dibuat hanya dengan menggunakan rangka logam dan benang. Dengan benang merah sebagai objek/ instalasi pameran yang dirangkai ke seluruh ruangan. Berikut dokumentasi instalasi pameran pada zona 2 atau ruangan *Uncertain Journey*

### A.3 Zona 3 (*Where Are We Going*)

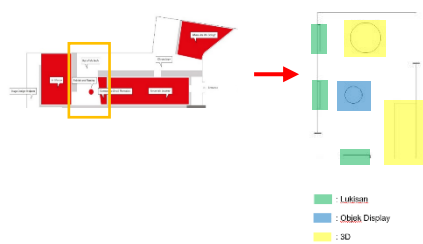


Gambar 4. 4 Analisa Letak Objek Zona 3  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

■ : Lukisan  
■ : Audio Visual

Pada gambar 4.4 terdapat 2 tata letak objek yang ada pada zona 3 atau ruangan yang dinamakan *Where Are We Going* yaitu teknik Grafik dan Audio Visual. Teknik Grafik yang digunakan berupa lukisan yang ditandai dengan warna hijau pada sketsa diatas. Lalu teknik Audio Visual yang digunakan berupa presentasi video dan rekaman suara yang ditampilkan menggunakan layar monitor yang ada pada dinding koridor.

### A.4 Zona 4 (*Out of My Body & Rebirth and Passing*)

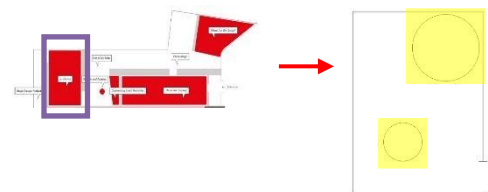


Gambar 4. 5 Analisa Letak Objek Zona 4  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Pada gambar 4.5 diatas Zona 4 atau ruangan yang dinamakan *Out of My Body & Rebirth and Passing* menggunakan 2 teknik pameran yaitu Teknik Grafik dan juga 3 Dimensi.

Teknik grafik yang digunakan berupa lukisan dan juga display objek 3 dimensi yang berfungsi

sebagai pelengkap alur cerita objek yang dipamerkan. Teknik pameran kedua yang digunakan pada zona 4 atau ruangan *Out of My Body & Rebirth and Passing* adalah 3 Dimensi. Tata pameran 3 Dimensi pada ruangan ini berupa instalasi karya yang terbuat dari benang berwarna merah yang bergantung pada plafond atau langit langit ruangan dan terdapat pula potongan objek manekin dibawah instalasi benang merah.



Gambar 4. 6 Analisa Letak Objek Zona 5  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Teknik presentasi 3D yang digunakan adalah instalasi karya seni berupa piano dan barisan kursi yang hangus terbakar. Kedua objek tersebut dilengkapi juga dengan benang hitam yang dirangkai ke seluruh ruangan dan melilit ke kedua objek pameran.

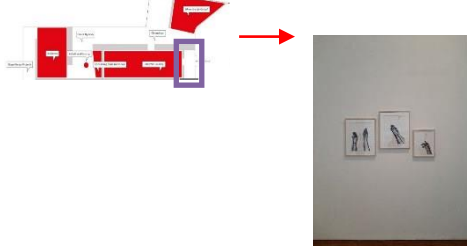
## B. Tata Warna

Variabel kedua yang akan dianalisis yaitu Tata Warna. Warna adalah salah satu elemen penting dalam desain. Teori warna menjelaskan bagaimana warna yang berbeda berhubungan satu sama lain. Cabang dari teori warna adalah psikologi warna, yang mengeksplorasi kaitan antar warna dengan emosi. Dalam desain interior, selain sebagai estetika, warna juga pada museum ini yaitu Merah, Putih dan Hitam. Penelitian ini dilakukan pada 5 ruangan yang yang sama dengan variabel Tata Letak Objek Pameran yang menggunakan tata warna

berbeda beda pada setiap ruangnya. mampu menciptakan kesan dan suasana terhadap suatu ruang. Terdapat 3 warna yang dominan digunakan

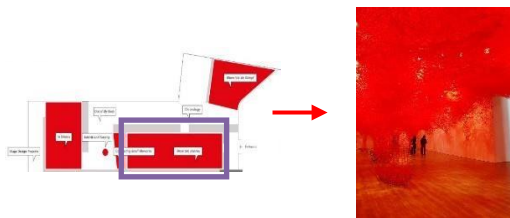
### B.1 Zona 1

Gambar 4. 7 Analisa Tata Warna Zona 1  
Sumber : Analisa Penulis, 2023



Berdasarkan gambar 4.7 analisa pada zona 1 yaitu ruangan yang berhadapan langsung dengan pintu masuk warna dominan yang digunakan adalah putih. Warna putih digunakan pada dinding dan juga tema warna pada karya yang dipamerkan. Warna putih menciptakan tampilan yang segar dan bersih. Warna putih umumnya menggambarkan kesucian, kedamaian, kekosongan, dan kepolosan. Warna putih digunakan untuk menciptakan tampilan yang lapang, tenang dan murni. Makna warna putih ini digunakan sesuai dengan tema dari karya yang ditampilkan.

### B.2. Zona 2 (Uncertain Journey)



Gambar 4. 7 Analisa Tata Warna Zona 2  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Berdasarkan analisa diatas pada zona 2 yaitu ruangan yang dinamakan (*Uncertain Journey*). Pada dasarnya

menggunakan warna putih pada dinding yang dapat menciptakan tampilan yang segar dan bersih. Namun dikarenakan instalasi pameran yang menggunakan objek benang berwarna merah yang tersebar diseluruh ruangan sehingga memberikan kesan dominan warna baru yaitu merah. Warna merah memberikan simbol keberanian, kekuatan, dan energi. Akan tetapi, warna ini juga menggambarkan teror, ketakutan, atau sesuatu yang berbahaya. Warna ini sesuai dengan tema karya seni yang ditampilkan yaitu simbol pergerakan dan ketidakpastian. *Uncertain Journey* merupakan instalasi yang dibuat dengan lilitan kompleks dari benang wol warna merah yang mengisyaratkan perjalanan manusia yang tidak sederhana. Benang-benang tersebut lalu terhubung menjadi satu ke sebuah perahu yang dibuat menggunakan bingkai logam.

### B.3 Zona 3 (Where Are We Going)

Gambar 4. 8 Analisa Tata Warna Zona 3  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

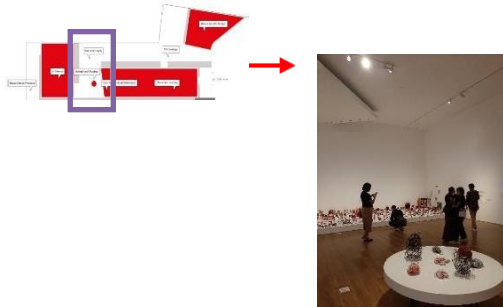


Berdasarkan Analisa pada gambar 4.8 pada zona 3 yaitu ruangan yang dinamakan *Where Are We Going*. Ruangan tersebut didominasi oleh Tata Warna putih yang terdapat pada dinding sepanjang koridor pameran. Warna putih digunakan untuk menciptakan tampilan yang lapang, tenang dan murni. Warna putih ini digunakan sangat kontras dengan karya yang ditampilkan di dinding sepanjang koridor sehingga pengunjung dapat lebih fokus terhadap karya seni yang ditampilkan.



## B.4 Zona 4 (Out of My Body & Rebirth and Passing)

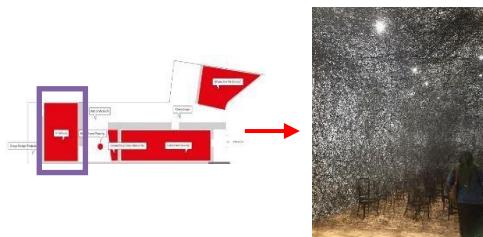
Gambar 4. 9 Analisa Tata Warna Zona 4



Sumber : Analisa Penulis, 2023

Berdasarkan Analisa pada gambar 4.9 diatas pada zona 4 yaitu ruangan yang dinamakan *Out of My Body & Rebirth and Passing*. Ruangan tersebut didominasi oleh Tata Warna putih yang terdapat pada dinding dan juga plafon ruangan. Warna putih digunakan untuk menciptakan tampilan yang lapang, tenang dan murni menyesuaikan dengan tema karya seni yang ditampilkan pada ruangan *Out of My Body & Rebirth and Passing*. Warna putih ini digunakan sangat kontras dengan karya yang ditampilkan di dinding sepanjang koridor sehingga pengunjung dapat lebih fokus terhadap karya seni yang ditampilkan.

## B.5 Zona 5 (In Silence)



Gambar 4. 10 Analisa Tata Warna Zona 5  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

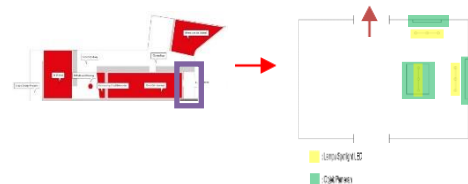
Berdasarkan analisa pada gambar 4.10 diatas pada zona 5 yaitu ruangan yang dinamakan *In Silence*. Pada dasarnya ruangan menggunakan warna putih pada dinding dan plafon yang dapat menciptakan tampilan yang segar dan

bersih. Namun dikarenakan instalasi pameran yang menggunakan objek benang berwarna hitam yang tersebar diseluruh ruangan dan juga Objek Display 3D berupa piano dan kursi yang menghitam dikarenakan terbakar sehingga memberikan kesan dominan warna baru yaitu hitam.

Warna Hitam memberikan kesan yang negatif, berduka, kematian, misteri, perasaan yang dalam, dan kesedihan. Kesan yang ditimbulkan dari dominasi warna hitam tersebut sesuai dengan tema atau cerita yang ingin disampaikan oleh perupa pada Zona 5 atau ruangan yang dinamakan *In Silence* tersebut. Ruang pameran *In Silence* menceritakan masa lalu perupa yaitu menyaksikan tragedi kebakaran yang berasal dari tetangga nya yang hanya menyisakan piano yang hangus terbakar namun terlihat sebagai simbol yang lebih indah dari sebelumnya.

## C. Pencahayaan

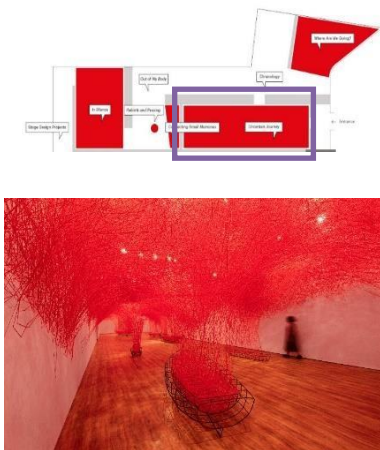
### C.1 Zona 1



Gambar 4. 11 Analisa Pencahayaan Zona 1  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Berdasarkan sketsa gambar 4.11 diatas yaitu pada zona 1 yang merupakan area yang berhadapan langsung dengan pintu masuk area pameran. Pada zona 1 letak pencahayaan atau lampu penerangan disusun mengikuti tata letak karya seni yang dipamerkan. Lampu yang digunakan pada ruangan zona 1 yaitu Spotlight LED.

### C.2 Zona 2 (*Uncertain Journey*)

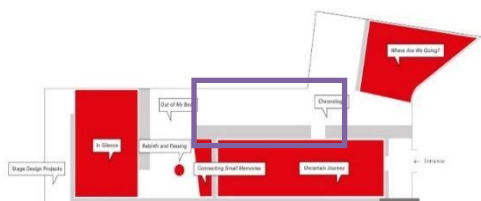


Gambar 4. 12 Analisa Pencahayaan Zona 2  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Pencahayaan yang digunakan yaitu lampu Spotlight LED berwarna putih. Namun dikarenakan terdapat instalasi seni yang menggunakan benang berwarna merah yang terurai ke seluruh ruangan menyebabkan intensitas dari lampu tersebut berkurang dan memantulkan cahaya yang berwarna kemerahan di seluruh ruangan.

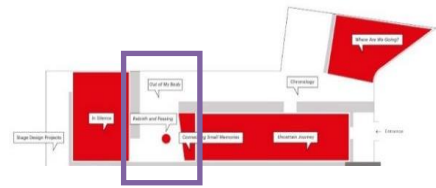
### C.3 Zona 3 (*Where Are We Going*)

Pencahayaan yang digunakan pada zona 3 yaitu lampu Spotlight LED berwarna putih yang disusun sepanjang koridor ruangan. Lampu Spotlight LED disusun menyorot langsung ke tiap tiap karya seni lukisan maupun monitor untuk Seni berupa Audio Visual yang ada pada dinding koridor.



Gambar 4. 13 Letak Zona 3  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

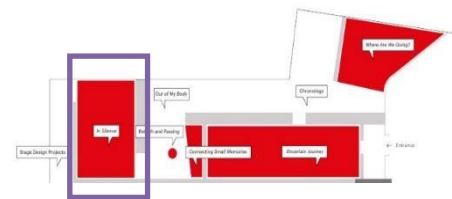
### C.4 Zona 4 (*Out of My Body & Rebirth and Passing*)



Gambar 4. 14 Letak Zona 4  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Pencahayaan yang digunakan yaitu lampu Spotlight LED berwarna putih yang disusun berdasarkan letak objek yang dipamerkan. Penataan lampu Spotlight LED yang menyorot langsung ke objek pameran dapat memberikan kesan focus lebih kearah objek yang dipamerkan.

### C.5 Zona 5 (*In Silence*)



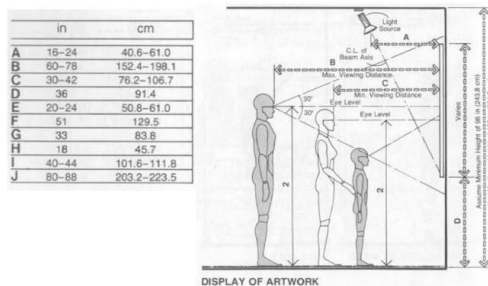
Gambar 4. 15 Letak Zona 5  
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Pencahayaan yang digunakan yaitu lampu Spotlight LED berwarna putih. Namun dikarenakan terdapat instalasi seni yang menggunakan benang berwarna hitam yang terurai ke seluruh ruangan dan juga objek Pameran yang seperti terbakar menyebabkan intensitas dari lampu tersebut berkurang dan menimbulkan kesan gelap pada ruangan. Efek pencahayaan ini cocok dengan tema yang disampaikan yaitu perasaan duka.

## 4.2 PEMBAHASAN

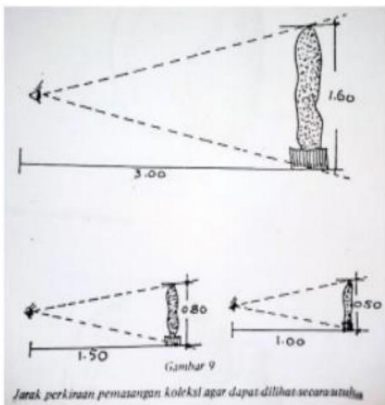
### A. Tata Letak Objek

Pada sarana edukasi seperti museum terdapat berbagai sumber informasi yang disajikan secara inovatif mengenai benda pamernya, oleh karena itu agar informasi dapat diserap dan disampaikan secara maksimal ada beberapa hal yang harus diperhatikan mengenai penerapan Tata Letak Objek, diantaranya adalah memperhatikan dan menganalisa ergonomi dan antropometri, yang bertujuan agar pengunjung dapat berinteraksi dengan baik terhadap benda pameran di sekitarnya



Gambar 4. 16 Ergonomi dan Antropometri R. Pamer  
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Selain objek yang berbentuk pajangan pada dinding museum juga menampilkan objek besar 3 dimensi ataupun instalasi karya seni. Pada gambar dibawah terdapat standar dalam tata letak objek besar yang dibutuhkan oleh museum.



Gambar 4. 17 Ergonomi dan Antropometri Objek Display Besar  
Sumber : dimensi manusia dan ruang interior, 2005



Berdasarkan beberapa teori diatas Tata Letak Objek yang ada pada Museum MACAN tergolong sudah memenuhi standar yang ada. Perletakkan karya seni yang berbentuk objek lukisan ataupun Monitor Audio Visual pada dinding sudah diletakkan dengan ketinggian kurang lebih 90cm dari permukaan lantai.



Gambar 4. 18 Letak Objek Karya Seni Pada Dinding Museum

Sumber : <https://hypeabis.id/read/17773/bakal-mengadakan-pameran-tunggal-di-indonesia-kenalan-yuk-dengan-seniman-chiharu-shiota>

Untuk objek display besar yang ada pada museum juga sudah memenuhi standar yang ditentukan yaitu sebaiknya objek ditempatkan pada tempat yang luas agar pengunjung lebih leluasa dalam mengamati karya seni. Berikut dokumentasi mengenai Tata Letak Objek Besar pada Museum MACAN.



Gambar 4. 19 Objek Besar Pada Museum MACAN  
Sumber : <https://www.museummacan.org/exhibition/chiharu-shiota-the-soul-trembles>

## B. Tata Warna

Berdasarkan teori yang ada harmonisasi penggunaan tata warna pada interior museum sangat penting. Beberapa komponen interior yang harus diperhatikan dalam pemilihan warna maupun pola adalah pada lantai, dinding dan juga plafon ruang. Menurut (Haller, 2019) warna bukan hanya masalah persepsi visual, ingatan pribadi, dan makna simbolis. Ini memiliki dampak psikologis yang kuat. Warna memiliki kemampuan untuk secara mendalam mempengaruhi bagaimana kita merasa, berpikir, dan mempengaruhi cara kita berperilaku. Oleh karena itu warna yang digunakan pada tiap ruang pameran menyesuaikan dengan *Story Line* yang ingin diceritakan oleh perupa. Berikut hasil analisa penggunaan warna pada setiap ruang pameran.

### Warna Putih

Menurut psikologi warna putih dapat memberikan kesan bebas dan terbuka. Warna putih digunakan pada ruang pameran yang beradapan langsung dengan pintu masuk atau yang disebut Zona 1, Ruang museum yang dinamakan *Chronology* atau yang dapat disebut Zona 3, *Where Are We Going* dan *Rebirth And Passing* atau yang dapat disebut Zona 4.



Gambar 4.3 Penggunaan Warna Putih Pada Interior Museum  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

### Warna Merah

Menurut psikologi warna Merah dapat mempengaruhi kita secara fisik. Warna merah meningkatkan detak jantung, menyebabkan denyut nadi kami terasa untuk mempercepat, yang dapat memberikan kesan bahwa waktu berlalu lebih cepat dari yang sebenarnya. Warna merah digunakan secara dominan pada ruangan utama pameran yaitu *Uncertain Journey* yaitu ruangan Zona 2.



Gambar 4.4 Penggunaan Warna Merah pada Interior Ruang  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada dasarnya warna yang digunakan pada ruangan *Uncertain Journey* adalah warna putih yang terdapat pada dinding dan plafon ruangan, namun dikarenakan instalasi seni yang menggunakan benang berwarna merah keseluruhan ruangan menjadikan warna dominan yang ditimbulkan pada ruangan menjadi berwarna merah.

### Warna Hitam




Menurut psikologi dalam warna hitam kerap dikaitkan dengan keanggunan dan misteri. Makna dari warna ini juga dapat membangkitkan emosi seperti rasa kesedihan dan amarah. Warna hitam digunakan secara dominan pada ruangan *In Silence* yaitu pada zona 5.



Gambar 4. 5 Penggunaan Warna hitam Pada Interior Ruang  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

#### D. Pencahayaan

Menurut Cayless (1991) mengatakan tentang pencahayaan pada sebuah museum seyogianya membuat benda atau objek pameran secara warna, bentuk dan ukuran dapat dikenali. Dengan adanya pencahayaan suatu bentuk, tekstur dan warna dari suatu objek jadi terlihat lebih jelas ataupun terlihat kabur serta pencahayaan dapat membuat suasana didalam museum lebih tenang itu sangat dibutuhkan. Jadi sebuah intensitas cahaya harus diatur dengan baik untuk mendapatkan hasil sesuai dengan kebutuhan penglihatan bagi orang-orang yang melakukan aktivitas didalam ruangan tersebut. Sumber pencahayaan yang terdapat pada ruangan Museum MACAN adalah pencahayaan buatan. Berikut tabel Analisa pencahayaan yang terdapat pada ruangan museum.

Ruang	Keterangan Fixture	Sistem Pencahayaan	Penaturan Pencahayaan	Distribusi Pencahayaan
	3 lampu Spotlight LED yang menyorot langsung ke Setao Karya Seni yang terdapat pada dinding ruangan	Accent Lighting	highlighting	Direct
	Spotlight LED	General Lighting	highlighting	Direct
	Pada 1 strip Spotlight LED terdapat 2 titik lampu yang langsung menyorot pada karya seni yang terdapat pada dinding.	Accent Lighting	highlighting	Direct
	Pada 3 strip Spotlight LED terdapat 2 titik lampu yang langsung menyorot pada karya seni yang terdapat pada dinding.	Accent Lighting	highlighting	Direct
	Spotlight LED	General Lighting	highlighting	Direct

Dapat dilihat dari gambar diatas, hampir rata-rata penggunaan sistem pencahayaan pada area Museum MACAN yang digunakan adalah sistem

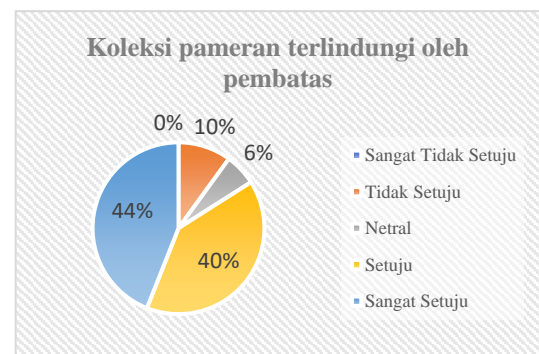
pencahayaan Accent Lighting. Accent Lighting adalah jenis pencahayaan yang digunakan untuk mempertegas dekorasi/aksen/objek. Terlihat lampu yang digunakan ada jenis Spotlight LED yang selalu menyorot langsung pada suatu objek pameran guna mempertegas posisi nya.

### 4.3 HASIL KUISIONER

Selain pengamatan secara langsung dan juga pengukuran menggunakan alat ukur. Penelitian ini juga menggunakan metode kuisisioner yang ditujukan kepada pengunjung. Berikut hasil perhitungan jawaban kuisisioner dari tiap variabel.

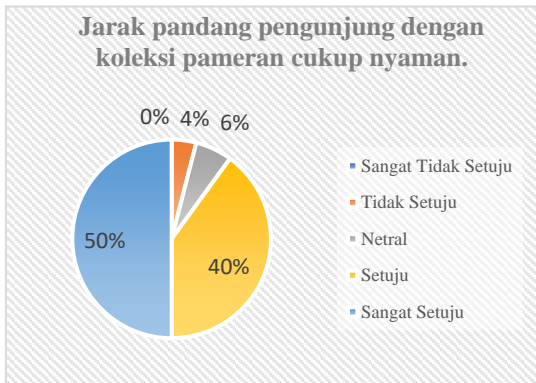
#### 4.3.1 Tata Letak Objek

##### A. Koleksi pameran terlindungi oleh pembatas



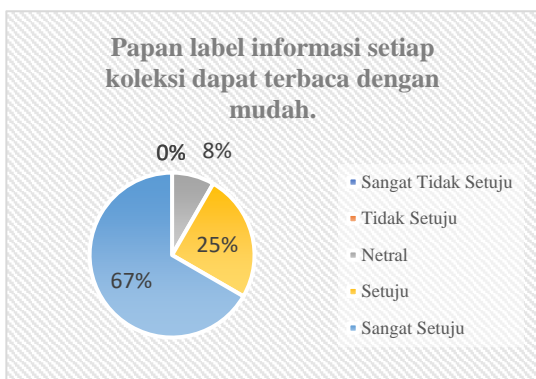
Berdasarkan jawaban kuisisioner sebanyak 44% pengunjung sangat setuju koleksi pameran dilindungi oleh pembatas. Dan tidak terdapat pengunjung yang tidak setuju dengan koleksi pameran yang dilindungi oleh pembatas.

B. Jarak pandang pengunjung dengan koleksi pameran cukup nyaman.



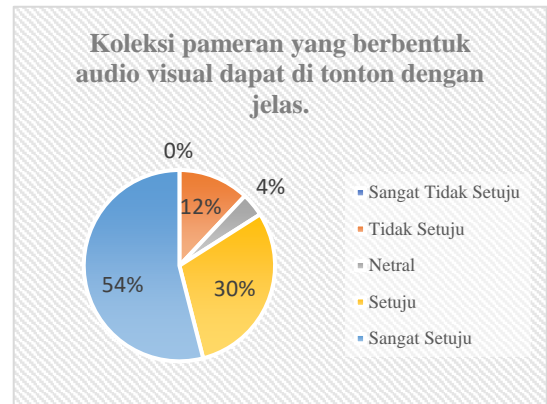
Berdasarkan jawaban kuisioner terbanyak yaitu 50% pengunjung sangat setuju Jarak pandang pengunjung dengan koleksi pameran cukup nyaman. Dan terdapat 4% pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai jarak pandang pengunjung dengan koleksi pameran cukup nyaman.

C. Papan label informasi setiap koleksi dapat terbaca dengan mudah.



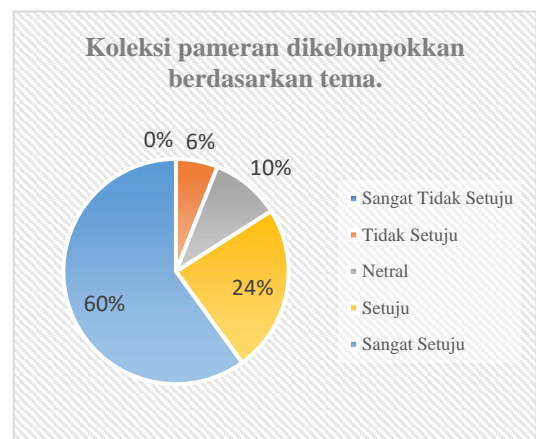
Berdasarkan jawaban kuisioner terbanyak yaitu 64% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Papan label informasi setiap koleksi dapat terbaca dengan mudah. Dan tidak terdapat pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai pernyataan Papan label informasi setiap koleksi dapat terbaca dengan mudah.

D. Koleksi pameran yang berbentuk audio visual dapat di tonton dengan jelas.



Berdasarkan jawaban kuisioner terbanyak yaitu 54% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Koleksi pameran yang berbentuk audio visual dapat di tonton dengan jelas. Dan terdapat 12% pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai pernyataan Koleksi pameran yang berbentuk audio visual dapat di tonton dengan jelas.

E. Koleksi pameran dikelompokkan berdasarkan tema.

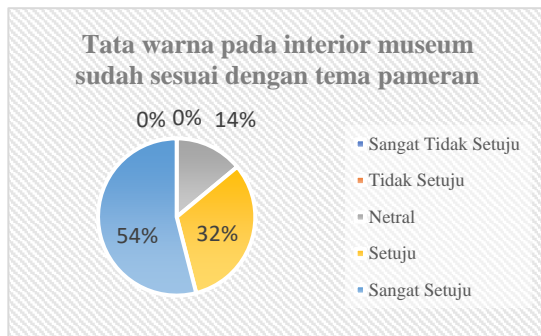


Berdasarkan jawaban kuisioner terbanyak yaitu 54% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Tata warna pada interior museum sudah sesuai dengan tema pameran. Dan tidak terdapat pengunjung yang menjawab

tidak setuju mengenai pernyataan Tata warna pada interior museum sudah sesuai dengan tema pameran.

#### 4.3.2 Elemen Warna

A. Tata warna pada interior museum sudah sesuai dengan tema pameran.



Berdasarkan jawaban kuisisioner terbanyak yaitu 54% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Tata warna pada interior museum sudah sesuai dengan tema pameran. Dan tidak terdapat pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai pernyataan Tata warna pada interior museum sudah sesuai dengan tema pameran.

B. Tata warna pada interior museum memberikan efek nyaman saat berkunjung.

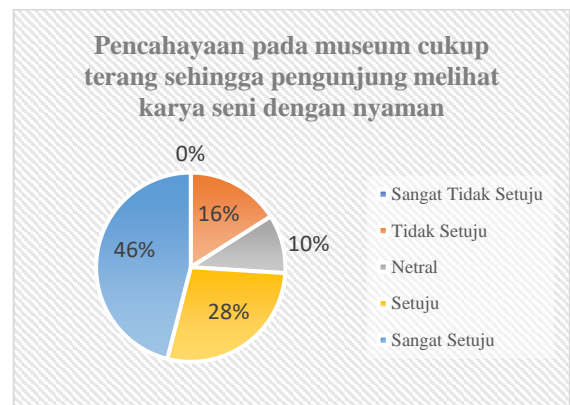


Berdasarkan jawaban kuisisioner terbanyak yaitu 64% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Tata warna pada interior museum memberikan efek

nyaman saat berkunjung. Dan tidak terdapat pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai pernyataan Tata warna pada interior museum memberikan efek nyaman saat berkunjung.

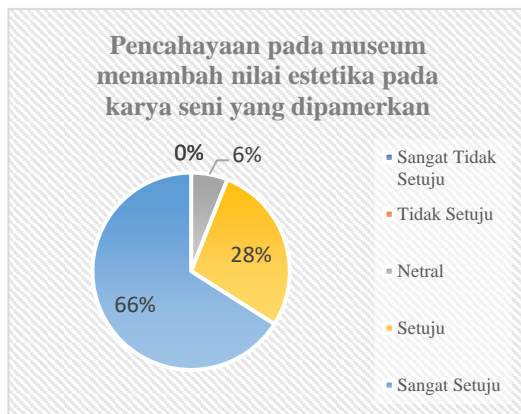
#### 4.3.3 Pencahayaan

A. Pencahayaan pada museum cukup terang sehingga pengunjung melihat karya seni dengan nyaman



Berdasarkan jawaban kuisisioner terbanyak yaitu 46% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Pencahayaan pada museum cukup terang sehingga pengunjung melihat karya seni dengan nyaman. Dan terdapat 16% pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai pernyataan Pencahayaan pada museum cukup terang sehingga pengunjung melihat karya seni dengan nyaman.

B. Pencahayaan pada museum menambah nilai estetika pada karya seni yang dipamerkan



Berdasarkan jawaban kuisioner terbanyak yaitu 66% pengunjung sangat setuju dengan pernyataan Pencapaian pada museum menambah nilai estetika pada karya seni yang dipamerkan. Dan tidak terdapat pengunjung yang menjawab tidak setuju mengenai pernyataan Pencapaian pada museum menambah nilai estetika pada karya seni yang dipamerkan.

#### 4.4 LAMPIRAN PENGUKURAN PENCAHAYAAN

Pengukuran Intensitas Cahaya dilakukan dengan menggunakan alat Lux Meter. Pengukuran dilakukan pada 1 titik di tiap zona/ ruangan pada lokasi pengamatan. Berikut hasil pengukuran yang sudah dilakukan pada tiap ruangan

No.	Ruangan	Tingkat Pencahayaan (LUX)	Rekomendasi IES Lighting Handbook For Museum (LUX)	Keterangan
1	Zona 1	113	110	Memenuhi
2	Zona 2 ( <i>Uncertain Journey</i> )	38	110	Tidak Memenuhi
3	Zona 3 ( <i>Where Are We Going</i> )	21	110	Tidak Memenuhi
4	Zona 4 ( <i>Out of My Body &amp; Rebirth and Passing</i> )	15	110	Tidak Memenuhi
5	Zona 5 ( <i>In Silence</i> )	12	110	Tidak Memenuhi

Berdasarkan hasil pengukuran intensitas cahaya pada gambar 4.41 diatas menggunakan alat Lux Meter hanya 1 ruangan yang sesuai dengan standar IES Lighting Handbook For Museum yaitu pada zona 1. Pengaturan intensitas cahaya di 4 ruangan lainnya diatur sedikit redup karena ingin menyesuaikan dengan tema dari karya seni yang ditampilkan.

## 5. . KESIMPULAN

### 5.1 KESIMPULAN

penyebab rendahnya minat masyarakat dalam mengunjungi museum yaitu terjadi karena konsep penataan interior museum yang terlalu monoton dan tidak mengikuti perkembangan yang ada. Tetapi terdapat solusi yang tepat untuk mengatasi persoalan tersebut seperti yang telah dilakukan oleh Museum MACAN yaitu dengan penataan letak objek karya seni yang sesuai dengan tema, penggunaan elemen warna yang sesuai dan tidak terlalu mencolok dan juga penataan cahaya yang cukup. Dikarenakan tujuan pengunjung saat ini tidak hanya untuk melihat karya seni tetapi juga untuk ber swafoto. Sehingga 3 elemen tersebut dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.

### 5.2 SARAN

Museum lain dapat mencontoh konsep penataan desain interior yang diterapkan oleh Museum MACAN sehingga dapat lebih menarik minat pengunjung.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambrose, P. (1995). *Museum Basics*. London: Routledge.
- [2] Cayless, M. (1991). *Lamp & Lighting*. London: McGraw-Hill.
- [3] Darmaprawira, S. (2002). *Warna : teori dan kreativitas penggunaannya edisi ke-2*. ITB.
- [4] Haller. (2019). *The Little Book of Colour, How to Use The Psychology in Colour to Transform Your Life*.
- [5] Hofmann, R. G. (1992). *Handbook of Lighting Design*. Verlag Vieweg.