

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

Diva Meiliana Rifai, Widiyanti
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana
E-mail : widiyanti@unkris.ac.id

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 diatasi 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. 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.

Kata kunci : 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, Color Layout, 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:

- Sistematis 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. Persyaratan 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:

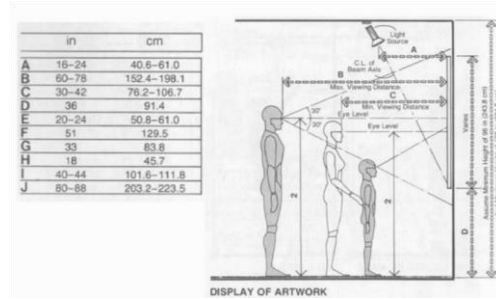
- a. Museum umum Adalah jenis museum yang mengoleksi bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, serta teknologi.
- b. Museum khusus Adalah jenis museum yang hanya memiliki satu koleksi. Contohnya isi museum hanya terdiri atas satu cabang seni,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

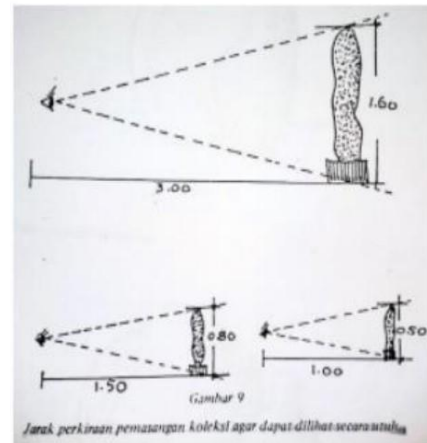
3.4. Tata Letak Objek Dalam Museum

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° atau 27° dari ketinggian).



Gambar 3. 1 Tabel Standar Luas Objek Pamer
Sumber : Ernest Neufert

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 benda yang sangat besar atau tinggi, sebaiknya objek ditempatkan di tempat yang luas agar orang mudah melihatnya.



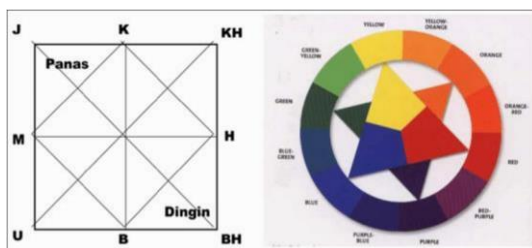
Gambar 3. 2 Perkiraan Jarak Penempatan Objek 3 dimensi
Sumber : jurnals1.fsrđ.itb.ac.id/index.php/interior/article/viewFile/51, 2023

3.5. 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



berbeda, berikut sketsa zona

dingin atau sejuk.

Gambar 3. 3 Skema Psikologi Warna dan Brewster Color Wheel Sumber : (Sulasmi 2002), (Chiazzari 2005)

3.6. 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:

- a. Pencahayaan Alami, yaitu pencahayaan yang berasal dari alami.
- b. 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:

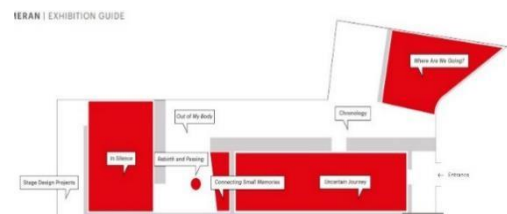
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

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.

Penelitian ini dilakukan pada 5 ruangan yang ruangan yang akan diteliti.



Gambar 4. 1 Tata Letak Ruang

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)
- b. Zona 2 (*Uncertain Journey*)
- c. Zona 3 (*Chronology*)
- d. Zona 4 (*Out of My Body & Rebirth and Passing*)
- e. Zona 5 (*In Silence*)

A. Tata Letak Objek

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.

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

A.1 Zona 1

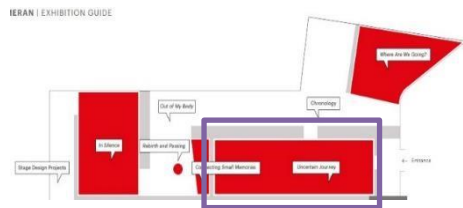


Gambar 4. 2 Analisa Letak Objek Zona 1

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 diatas yang ditampilkan bersamaan dengan A.2 Zona 2 (Uncertain Journey)

display sebuah objek 3 dimensi yang ditandai dengan warna biru pada sketsa gambar 4.2. A.4 Rebirth and Passing

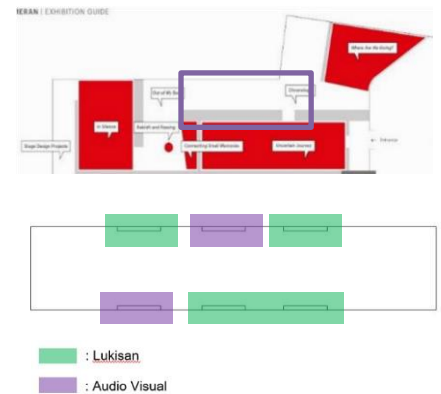


Gambar 4. 3 Analisa Letak Objek Zona 2

Sumber : <https://assets.museummacan.org/2022/12/02>, 2023

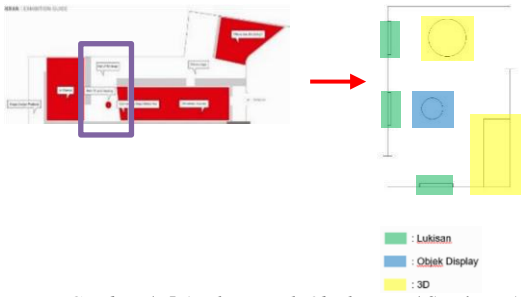
Tata letak objek pada gambar 4.3 yang terdapat pada zona 2 atau ruangan yang dinamakan *Uncertain Journey* yaitu teknik 3D. Teknik presentasi 3D yang digunakan adalah instalasi karya yang terdiri dari enam perahu yang dibuat hanya dengan menggunakan rangka logam dan benang. Dengan benang merah sebagai 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 Tata Letak Objek
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Pada gambar 4.4 diatas 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.

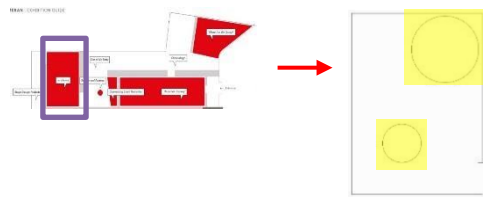


Gambar 4. 5 Analisa Letak Objek Zona 4 Sumber : Analisa Penulis, 2023

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 dan diorama atau benda miniatur.

A.5 Zona 5 (In Silence)



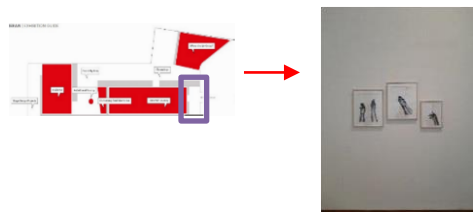
Gambar 4. 5 Analisa Letak Objek Zona 5
Sumber : Analisa Penulis, 2023

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. Terdapat 3 warna yang dominan digunakan pada museum ini yaitu Merah, Putih dan Hitam. Penelitian ini dilakukan pada 5 ruangan yang sama dengan variabel Tata Letak Objek Pameran yang menggunakan tata warna berbeda beda pada setiap ruangnya.

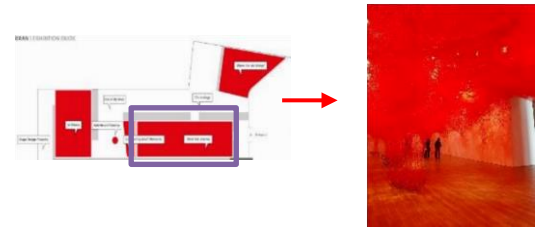
B.1 Zona 1



Gambar 4. 6 Analisa Tata Warna Zona 1
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Berdasarkan gambar 4.6 warna dominan yang digunakan adalah putih. Warna putih digunakan pada dinding dan juga tema warna pada karya yang dipamerkan.

B.2 Zona 2 (Uncertain)

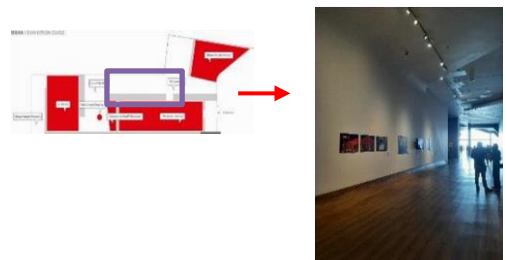


Gambar 4. 7 Analisa Tata Warna Zona 2 Journey)

Sumber : Analisa Penulis, 2023

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.

B.3 Zona 3 (Where Are We Going)

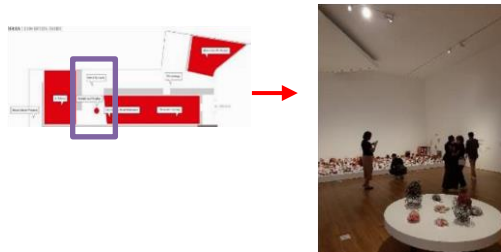


Gambar 4. 8 Analisa Tata Warna Zona 3
Sumber : Analisa Penulis, 2023

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.

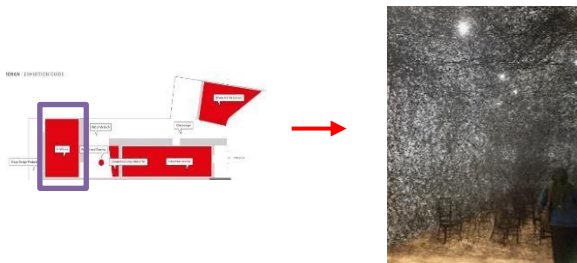
B.4 Zona 4 (Out of My Body & Rebirth and Passing)



Gambar 4. 9 Analisa Tata Warna Zona 4
Sumber : Analisa Penulis, 2023

Ruangan tersebut didominasi oleh Tata Warna putih yang terdapat pada dinding dan juga plafon ruangan.

B.5 Zona 5 (In Silence)

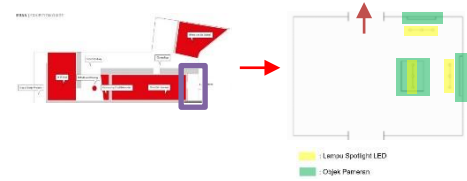


Gambar 4. 10 Analisa Tata Warna Zona 5
Sumber : Analisa Penulis, 2023

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.

C. Pencahayaan

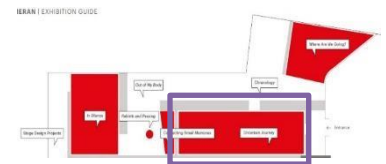
C.1 Zona 1



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

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)



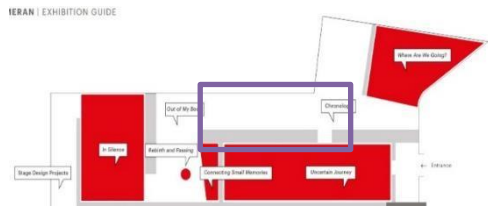
Gambar 4. 12 Analisa Pencahayaan Zona 2
Sumber : Analisa Penulis, 2023

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)

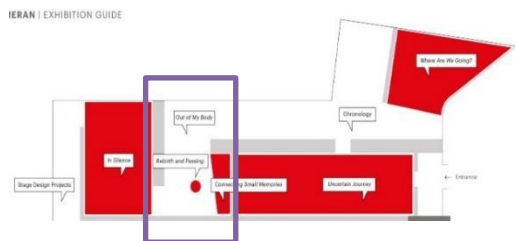
Pencahayaan yang digunakan pada zona 3 yaitu lampu Spotlight LED berwarna putih yang disusun sepanjang koridor ruangan. Lampu Spotlight LED disusun menyorot langsung ke tiap karya seni lukisan maupun monitor untuk Seni berupa Audio Visual yang ada pada dinding koridor.

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.



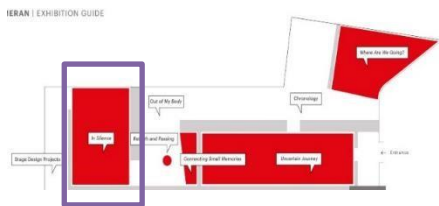
Gambar 4. 13 Letak Zona 3
Sumber : Analisa Penulis, 2023

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



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

C.5 Zona 5 (In Silence)

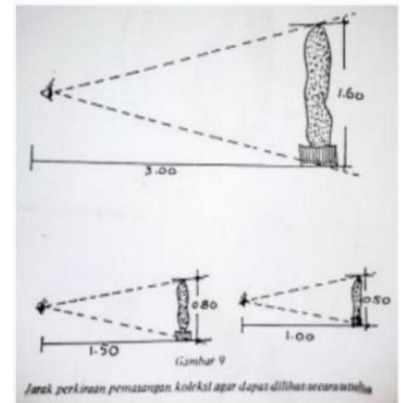


Gambar 4. 15 Letak Zona 5
Sumber : Analisa Penulis, 2023

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



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.

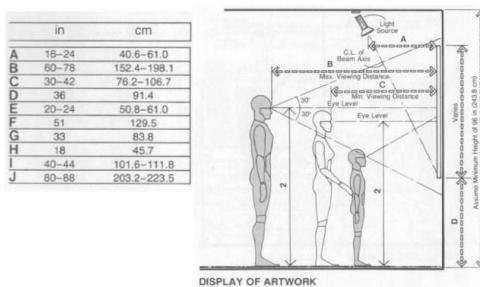
Pencahayaan yang digunakan yaitu lampu

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 adalah memperhatikan dan menganalisa ergonomi



Letak Objek, diantaranya

dan antropometri, yang bertujuan agar pengunjung dapat berinteraksi dengan baik terhadap benda pameran di sekitarnya.



Gambar 4. 16 Ergonomi dan Antropometri R. Pamer

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. 19 Objek Besar Pada Museum MACAN

Sumber : <https://www.museummacan.org/exhibition/chiharushiota-the-soul-trembles>

B. Tata Warna

Terdapat 3 warna dominan yang digunakan pada interior museum yaitu warna putih, merah dan hitam.

Warna Putih

Menurut psikologi warna putih dapat memberikan kesan bebas dan terbuka. Warna putih digunakan pada ruang pameran yang

Gambar 4. 18 Letak Objek Karya Seni Pada Dinding Museum

Sumber : [mengadakanhttps://hypeabis.id/read/17773/bakal-pameran-tunggal-di-indonesia-kenalan-yuk-dengan-seniman-chiharu-shiota](https://hypeabis.id/read/17773/bakal-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.

Sumber : Human Dimension & Interior Space

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.

beradapan langsung dengan pintu masuk atau yang disebut Zona 1, Ruangan 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. 5 Penggunaan Warna hitam Pada Interior Ruangan

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023



C. Pencahayaan pencahayaan

seyogiannya

Cayless (1991) mengatakan tentang pada sebuah museum

membuat benda atau objek pameran secara warna, bentuk dan ukuran dapat dikenali.

Ruang	Keterangan Fixture	Sistem Pencahayaan	Penetapan Pencahayaan	Distribusi Pencahayaan
	3 lampu Spotlight LED yang menyorot langsung ke setiap 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 1 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

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. 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 pameran guna mempertegas posisi nya.



Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Gambar 4. 4 Penggunaan Warna Mera pada Interior Ruangan

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

- Cayless, M. (1991). *Lamp & Lighting*. London: McGraw-Hill.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna : teori dan kreativitas penggunaannya edisi ke-2*. ITB.
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour, How to Use The Psychology in .* Penguin Life.
- Hofmann, R. G. (1992). *Handbook of Lighting Design*. Verlag Vieweg.
- Subhiksu, I. B., & Utama, G. B. (2018). *Daya tarik wisata museum : sejarah dan perkembangannya di Ubud Bali / Ida Bagus Kade Subhiksu, I Gusti Bagus Rai Utama*. Yogyakarta: Deepublish.

Pedoman Penulisan JURNAL | SemARS