



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**ASPEK VISUAL DALAM RUANG PAMER MUSEUM SEBAGAI  
SARANA MENGOMUNIKASIKAN IDE**

**SKRIPSI**

**YAYI PRATITHA NUR  
0806339963**

**FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR INTERIOR  
JAKARTA  
JULI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**ASPEK VISUAL DALAM RUANG PAMER MUSEUM  
SEBAGAI SARANA MENGOMUNIKASIKAN IDE**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Arsitektur.**

**YAYI PRATITHA NUR  
0806339963**

**FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR INTERIOR  
JAKARTA  
JULI 2012**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip  
dan dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Yayi Pratitha Nur

NPM : 0806339963

Tanda Tangan : 

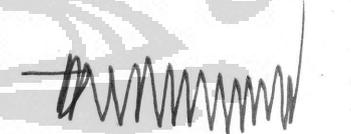
Tanggal : 11 Juni 2012

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Yayi Pratitha Nur  
NPM : 0806339963  
Program Studi : Arsitektur Interior  
Judul Skripsi : Aspek Visual dalam Ruang Pamer Museum sebagai Sarana Mengomunikasikan Ide

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dra. Sri Riswanti M.Sn (  )  
Penguji : Ir. A. Sadili Somaatmadja M.Si. (  )  
Penguji : Tony Sofian S.Sn. MT (  )

Ditetapkan di : Depok.....

Tanggal : 3 Juli 2012.....

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur, Jurusan Arsitektur Interior, pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Dalam penulisan skripsi ini saya telah mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Dra. Sri Riswanti M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (2) Ir. A. Sadili Somaatmadja M.Si. dan Tony Sofian S.Sn. MT, selaku penguji;
- (3) keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan baik material maupun moral;
- (4) rekan satu bimbingan skripsi, Cika dan Zai, yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini;
- (5) Ajeng N., Azka, Citra, Dewi, Doryntan, Gita, Karin, Leta, Nina, Noor Fajrina, Siki, Stella, Yola, dan Yulia yang membuat masa pengerjaan skripsi jadi lebih menyenangkan;
- (6) semua rekan Arsitektur dan Arsitektur Interior 2008 yang tidak mungkin disebutkan satu persatu namanya;
- (7) pengelola Museum BI dan Museum Bank Mandiri yang telah membantu perolehan data;
- (8) semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Saya sebagai penulis merasa skripsi ini belum sempurna dan masih ada kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi dan penulis terbuka untuk kritik dan saran dari semua pihak yang membangun. Semoga skripsi ini membawa manfaat.

Penulis  
Depok, 29 Juni 2012

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yayi Pratitha Nur  
NPM : 0806339963  
Program Studi : Arsitektur Interior  
Departemen : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Jenis karya : Skripsi

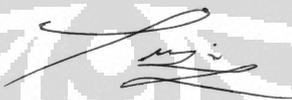
demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**ASPEK VISUAL DALAM RUANG PAMER MUSEUM SEBAGAI SARANA  
MENGOMUNIKASIKAN IDE**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 25 Juni 2012  
Yang menyatakan



( Yayi Pratitha Nur )

## ABSTRAK

Nama : Yayi Pratitha Nur  
Program Studi : Arsitektur Interior  
Judul : Aspek Visual dalam Ruang Pamer Museum sebagai Sarana Mengomunikasikan Ide

Pameran merupakan kegiatan menunjukkan kelebihan dari sesuatu kepada pengunjung dengan cara mengomunikasikannya melalui tampilan pameran. Tujuan dari setiap pameran berbeda-beda, salah satunya adalah untuk memperkenalkan atau memberi informasi yang merupakan tujuan dari pameran dalam museum. Pameran dalam museum memiliki tantangan untuk tetap membuat pengunjung tertarik dengan tampilan pameran sementara informasi harus tersampaikan secara utuh. Ide yang terwujud dalam bentuk tampilan visual pameran, perlu dirancang sesuai dengan cara manusia menangkap apa yang dilihatnya. Tampilan visual juga memperhitungkan aspek komunikasi visual agar isi pameran dapat dipersepsikan secara tepat oleh pengunjung. Ada beberapa cara untuk menyajikan pameran dan tiap cara tersebut memiliki kelebihannya masing-masing.

Kata Kunci :  
Pameran, museum, tampilan visual, komunikasi

## ABSTRACT

Name : Yayi Pratitha Nur  
Study Program : Interior Architecture  
Title : Visual Aspects in Museum Exhibition Space as Means of Communicating Ideas

Exhibition is an activity of showing the good qualities of something to visitors by communicating it through exhibition displays. The purpose of each exhibition is different and one of them is to introduce or give information, which is the purpose of museum exhibition. Museum exhibition has a challenge to keep the visitors interested with the displays while the information has to be delivered in full form. Ideas that materialized in the form of visual displays need to consider how humans perceive their surroundings. Visual displays also take visual communication aspect in consideration so that the visitor can perceive the exhibition content correctly. There're many ways of presenting an exhibition and each had their own advantages according to the right circumstances.

Keywords:  
Exhibition, museum, visual display, communication

## DAFTAR ISI

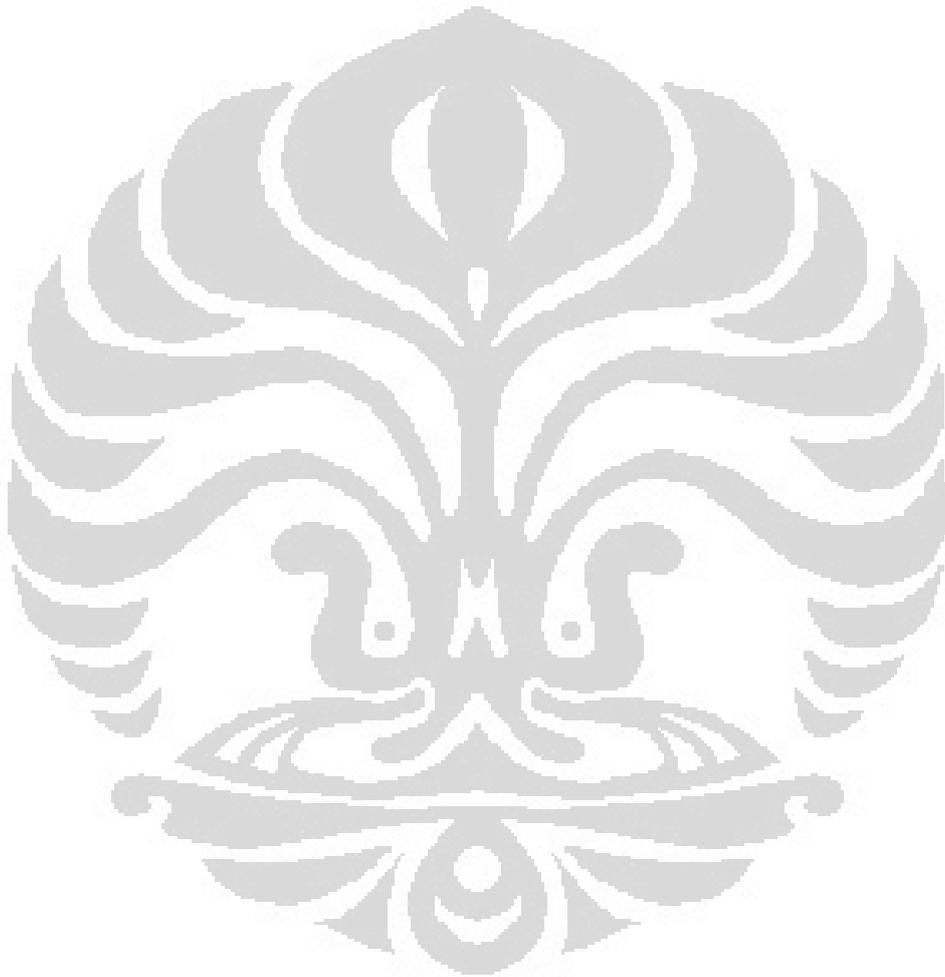
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penulisan .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Metode Pembahasan .....	4
1.6. Urutan Penulisan .....	4
<b>BAB 2 UNSUR TAMPILAN VISUAL DALAM RUANG PAMER MUSEUM.....</b>	<b>5</b>
2.1 Sejarah Pameran .....	5
2.2 Tipe Pameran .....	6
2.3 Pameran dalam Museum .....	7
2.3.1 Komponen Pembentuk Ruang Pameran .....	7
2.3.2 Elemen Pengisi Ruang Pameran .....	8
2.3.3 Pendekatan Penyajian Pameran .....	10
2.3.4 Alur Pengunjung dalam Pameran .....	10
2.4 Komunikasi Visual dan Penerapannya dalam Ruang Pamer Museum .....	11
2.4.1 Teori Komunikasi .....	12
2.4.2 Persepsi Visual .....	12
2.4.3 Prinsip Pengorganisasian Visual .....	15
2.5 Kesimpulan Pembahasan Teori .....	17
<b>BAB 3 PENERAPAN UNSUR TAMPILAN VISUAL RUANG PAMER MUSEUM DI MUSEUM PERBANKAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Museum BI .....	19
3.1.1 Ruang Pameran Museum BI .....	19
3.1.2 Kesimpulan Ruang Pameran Museum BI .....	31
3.2 Museum Bank Mandiri .....	32
3.2.1 Ruang Pameran Museum Bank Mandiri .....	32
3.2.2 Kesimpulan Ruang Pameran Museum Bank Mandiri .....	36
3.3 Kesimpulan Hasil Studi Kasus .....	37
<b>BAB 4 KESIMPULAN .....</b>	<b>39</b>
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>	<b>42</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kebiasaan Pengunjung untuk Duduk atau Bersandar	9
Gambar 2.2	Tinggi Benda dan Jarak Vertikal yang Nyaman untuk Melihat	9
Gambar 2.3	Skema Alur Pengunjung dalam Pameran	11
Gambar 2.4	Model Proses Komunikasi Manusia oleh David K. Berlo yang Telah Disederhanakan	12
Gambar 2.5	Ilustrasi Ruang Egosentris (Cutting, 1997)	13
Gambar 2.6	Kedekatan ( <i>Proximity</i> ) dan Kesamaan ( <i>Similarity</i> )	15
Gambar 2.7	<i>Good Continuation</i>	16
Gambar 2.8	Penutupan ( <i>Closure</i> )	16
Gambar 2.9	Skema Kualitas Arah	17
Gambar 2.10	Lingkaran Interpretasi	18
Gambar 3.1	Skema Alur Sirkulasi Utama Pengunjung	19
Gambar 3.2	Ruang Peralihan	20
Gambar 3.3	Area Depan Ruang Sejarah Pra-BI	21
Gambar 3.4	Ruang Sejarah Pra-BI	22
Gambar 3.5	Diorama Kegiatan Perbankan	22
Gambar 3.6	Panel Informasi	23
Gambar 3.7	Skema Tampak Jendela Diorama dan Panel	23
Gambar 3.8	Peletakan <i>Vitrine</i> di Lantai	24
Gambar 3.9	Diorama Dalam Ruang Kaca	25
Gambar 3.10	Panel Dinding Tanda Memasuki Periode Berikutnya	25
Gambar 3.11	Diorama Pemberontakan Masyarakat	26
Gambar 3.12	Panel Kaca dengan Pencahayaan yang Berubah-ubah	26
Gambar 3.13	Ruang Televisi	27
Gambar 3.14	Telepon Dalam Kotak Kaca	27
Gambar 3.15	Gambar Tanaman pada Dinding Ruang Periode-6	28
Gambar 3.16	Cermin Ruang Periode-6	28
Gambar 3.17	Ruang Jeda	29
Gambar 3.18	Ruang Emas	29
Gambar 3.19	Papan Direktori di Area Depan Ruang Numismatik	30
Gambar 3.20	Ruang Numismatik	30
Gambar 3.21	Panel Geser	31
Gambar 3.22	Direktori Lantai Dasar Museum Bank Mandiri	32
Gambar 3.23	Direktori Lantai Satu Museum Bank Mandiri	33
Gambar 3.24	Lantai Dasar Museum Bank Mandiri	33
Gambar 3.25	Koleksi Perlengkapan Bank	34
Gambar 3.26	Mesin ATM dari Masa ke Masa	34
Gambar 3.27	Dinding Alat Hitung	35
Gambar 3.28	Diorama Kegiatan Perbankan	35
Gambar 4.1	Diagram Kesimpulan Proses Komunikasi Visual Dalam Pameran Museum Perbankan	39
Gambar 4.2	Diagram Perlakuan Pengunjung Terhadap Objek Pamer	39

## DAFTAR TABEL

Tabel Perbandingan Hasil Studi Ruang Pameran Museum Perbankan	37
---	----



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pameran dapat memiliki beragam bentuk dalam penyajiannya, namun pada dasarnya pameran merupakan kegiatan yang mempertunjukkan kekhususan akan sesuatu pada orang lain. Kegiatan mempertunjukkan ini menjadi penting dalam sebuah pameran karena hal tersebut merupakan alasan utama mengapa pameran diselenggarakan. Tidak hanya sekedar menampilkan suatu benda, sebuah pameran juga berfungsi sebagai pembawa narasi yang disampaikan melalui tampilan pameran. Dalam hal ini, bagaimana narasi (isi pameran) tersebut disampaikan sebagai bentuk dari komunikasi bisa saja mempengaruhi bagaimana pengunjung menangkap isi dari narasi tersebut. Dengan demikian, yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana tampilan dari sebuah pameran dapat mengomunikasikan isi pameran kepada pengunjung?

Di dalam ruang pameran, pengunjung bergerak didalam ruang pameran, melewati benda koleksi yang ada didalamnya, 'melihat' sajian pameran menggunakan segenap inderanya, dan berusaha memahami isi pameran yaitu apa yang tersaji dihadapannya. Ke mana kaki pengunjung harus melangkah dan apa dulu yang harus dilihat adalah menjadi tanggung jawab bagi penyelenggara pameran untuk mengarahkannya. Hal ini penting karena keberhasilan komunikasi antara benda koleksi dan pengunjung merupakan keberhasilan sebuah penyajian pameran. Menjadi tanggung jawab karena menyampaikan cerita merupakan tugas dari tampilan pameran dan jika apa yang harus dilihat oleh pengunjung malah terlewatkan maka cerita tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan pengalaman penulis saat memasuki ruang pameran dalam suatu museum (seperti museum sejarah, museum wayang dan museum seni dan keramik yang ada di Jakarta), impresi yang muncul adalah perasaan bingung tentang apa sebenarnya yang harus dilakukan, apa yang harus dilihat dan akhirnya yang dilakukan hanya melihat sekilas apa yang dianggap menarik dan pameran dalam museum tersebut hanya dilihat sebagai tempat kumpulan benda bersejarah tanpa

adanya masukan berarti yang diperoleh. Ketika seseorang membaca sebuah buku cerita maka hanya ada pilihan membalik halaman untuk maju menuju cerita berikutnya atau mundur. Sebagai ruang, area pameran memiliki bentuk tiga dimensi sehingga dapat memaksimalkan dimensinya sebagai media pameran. Dalam hal ini pertanyaannya adalah bagaimana bentuk dari suatu pameran dapat memandu atau mengarahkan pengunjung dalam mengomunikasikan beragam benda pameran dan bagaimana pengunjung mengalaminya dalam ruang pameran?

Dari berbagai macam bentuk pameran yang ada, yang akan diangkat dalam tulisan ini adalah pameran dalam museum. Seperti diketahui, tahun 2010 lalu dicanangkan sebagai Tahun Kunjungan Museum yang menjadi awal dari rangkaian Gerakan Nasional Cinta Museum periode tahun 2010-2014 dan karena hal tersebut, museum diangkat sebagai topik pembahasan. Bagi beberapa orang museum dianggap sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik. Kurangnya minat masyarakat terhadap museum juga merupakan salah satu alasan pemerintah menyelenggarakan Tahun Kunjungan Museum.

Dari sekian banyak museum di Indonesia, khususnya di Jakarta, terdapat museum yang mampu menggeser anggapan bahwa museum merupakan tempat yang tidak menarik menjadi sesuatu yang menarik. Museum Bank Indonesia di Jakarta Kota menggunakan teknologi yang interaktif dalam penyajian pamerannya sehingga kesan yang ditimbulkan lebih menarik. Terlepas dari masalah menarik atau tidak, penyampaian informasi dalam penyajian pameran menjadi sesuatu yang perlu untuk dibahas karena tersampainya informasi merupakan tujuan dari pameran.

Museum perbankan diangkat menjadi pembahasan masalah dalam tulisan ini karena ia memiliki tantangan untuk menjelaskan masalah perbankan kepada masyarakat umum, yaitu menjelaskan kegiatan perbankan dan ragam benda koleksinya yang tidak dipahami oleh setiap orang secara menarik dan jelas. Apa yang terjadi dalam pameran dalam museum tidak seperti pada pameran yang bersifat komersil yang tidak perlu banyak memaparkan data namun dengan berpenampilan menarik saja sudah dapat menarik pembeli yang menjadi tujuan utamanya. Sementara museum lebih tidak leluasa karena adanya tuntutan seperti

menjaga keamanan benda koleksi dan kelengkapan informasi dalam penyelenggaraannya. Namun apakah pameran harus bersifat kaku untuk dapat disebut sebagai pameran dalam museum? Dalam sebuah museum banyak cerita yang ingin disampaikan, baik cerita dari masa lalu, cerita baru dari masa sekarang, maupun harapan di masa yang akan datang. Bagaimana hal tersebut dapat tersampaikan melalui sebuah pameran, haruskah pengunjung duduk diam hanya menerima apa yang disajikan?

## **1.2 Perumusan Masalah**

Pertanyaan awal dalam penulisan skripsi ini adalah, “Bagaimana tampilan pameran mengomunikasikan ide kepada pengunjung?”. Kemudian pertanyaan tersebut berkembang menjadi, “Bagaimana tampilan pameran dapat mengarahkan pengunjung dalam isi pameran?” Ruang pameran yang menjadi pembahasan adalah ruang pameran dalam museum perbankan di Jakarta Kota. Permasalahan akan dibahas dari aspek visualnya. Aspek visual mencakup bahasan yang luas, dalam tulisan ini aspek visual yang akan dibahas adalah dari tampilan ruang pameran serta pengaturannya, persepsi visual manusia dan prinsip pengorganisasian visual.

## **1.3 Tujuan Penulisan**

Membahas bagaimana tampilan ruang pameran yang ada dalam museum dapat mengarahkan cara pengunjung memahami isi pameran merupakan tujuan dari penulisan skripsi ini. Dengan pemahaman hal ini, maka diharapkan dapat dimengerti mengapa cara menampilkan sebuah pameran dapat berbeda di setiap tempat dan bahwa pameran dapat memiliki caranya sendiri dalam menyampaikan pesan pameran yang mungkin tidak cocok jika diterapkan di tempat lain. Tujuan lain dari tulisan ini adalah untuk menunjukkan bahwa penyampaian informasi yang tepat sasaran merupakan inti dari keberhasilan komunikasi dalam penyajian presentasi di dalam ruang pameran museum.

## **1.4 Batasan Masalah**

Bagian dari ruang dan tampilan pameran dalam museum yang akan dibahas adalah cara penyusunannya secara visual, sementara hal lain yang mendukung

pemahaman visual seperti pendengaran akan dibahas secara ringkas. Aspek visual merupakan bahasan yang luas, dalam skripsi ini yang akan dibahas adalah mengenai bentuk dan penyusunan benda, sementara cahaya dan warna akan dibahas secara singkat. Teori persepsi penglihatan dan prinsip pengorganisasian visual digunakan untuk membahas tampilan pameran dari sisi pengunjung yang mengalami ruang.

Objek yang dijadikan bahan studi kasus hanya beberapa ruang pameran yang terdapat dalam museum karena tidak semua ruang pameran dapat diakses saat dilaksanakan pengamatan oleh penulis dan juga untuk memfokuskan pembahasan masalah. Tulisan ini tidak akan membahas museum secara keseluruhan, tetapi hanya membahas apa yang ada di dalam ruang tempat koleksi pameran ditampilkan dan hubungan antar ruang tersebut.

### **1.5 Metode Pembahasan**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis melakukan studi literatur dan studi kasus dengan metode kualitatif. Pembahasan masalah dalam tulisan ini dilakukan dengan menganalisis berbagai hal yang terkait dengan studi kasus dan studi literatur.

### **1.6 Urutan Penulisan**

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi empat bab yaitu :

#### **1. Pendahuluan**

Bab pertama berisi latar belakang penulisan skripsi.

#### **2. Unsur Tampilan Visual dalam Ruang Pameran Museum**

Bab dua akan membahas, menganalisis, dan menyimpulkan teori yang digunakan yaitu teori pameran museum dan teori persepsi visual.

#### **3. Penerapan Kajian Unsur Tampilan Visual Pameran di Museum Perbankan**

Bab tiga berisi hasil studi kasus di museum perbankan di Jakarta Kota beserta hasil analisisnya berdasarkan pembahasan teori yang telah diuraikan.

#### **4. Kesimpulan**

Bab akhir berisi kesimpulan dari hasil analisis pembahasan literatur dan studi kasus yang telah dilaksanakan.

## BAB 2 UNSUR TAMPILAN VISUAL DALAM RUANG PAMER MUSEUM

### 2.1 Sejarah Pameran

Apa yang dimaksud dengan pameran? Kata pameran sendiri merujuk pada kegiatan menunjukkan pada orang lain tentang sesuatu yang dianggap berharga dan ruang yang menjadi wadah kegiatannya disebut sebagai ruang pameran. Sebuah pameran dapat bersifat tetap atau pun sementara. Banyak hal yang dapat dikategorikan sebagai pameran karena pameran merupakan istilah yang luas, mulai dari galeri seni, pameran komersil, maupun museum sejarah. Secara garis besar pameran dapat dibedakan menjadi pameran komersil dan non-komersil. Alasan mengenai mengapa bentuk pameran dapat berbeda-beda akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

Salah satu istilah yang sering didengar jika mengingat kata pameran adalah galeri, misalnya suatu pihak mengadakan pameran dalam sebuah galeri. Apa sebenarnya yang dimaksud dengan galeri? Istilah galeri muncul sekitar awal abad XVI untuk menggambarkan ruang yang menjadi penghubung antar ruang (berupa koridor panjang) yang memamerkan koleksi karya seni seperti lukisan (Newhouse, 1998). Pada masa sekarang galeri merujuk pada tempat yang memamerkan karya seni yang bertujuan untuk menjual karya seni tersebut, hal ini menjadi dasar perbedaan antara galeri dengan museum karena untuk urusan tampilan, museum dan galeri memiliki kemiripan.

Istilah museum sendiri pertama kali digunakan pada masa *Renaissance* untuk menunjukkan tempat seseorang memajang koleksi pribadi yang pada awalnya dikenal dengan istilah *cabinet of curiosities* (Newhouse, 1998). Terjemahan sederhana dari *cabinet of curiosities* adalah lemari keingintahuan. Koleksi benda dipajang dan disusun di dalam lemari si pemilik sesuai keinginannya. Pada masa ini, museum merupakan sebuah ruang yang memamerkan berbagai koleksi benda seni atau bersejarah yang dimiliki oleh seseorang dan hanya dapat dilihat oleh orang tertentu saja. Tidak ada pengaturan khusus dalam memamerkan benda koleksi tersebut, pemilik dapat mengatur koleksi bendanya sesuka hati dan

pengunjung pun bebas untuk memilih melihat apa yang dianggapnya menarik. Museum dalam bentuk ini tidak memiliki tujuan untuk mendidik atau memaksa seseorang untuk memahami sesuatu tetapi hanya untuk kepentingan pameran saja. Pada perkembangannya museum memiliki tujuan tidak hanya untuk pameran tetapi juga untuk mengenalkan pengetahuan tertentu pada pengunjung.

## 2.2 Tipe Pameran

David Dean (1996) membedakan pameran berdasarkan tujuannya yaitu pameran yang mengacu pada objek (*object oriented*) dan pameran yang mengacu pada konsep (*concept oriented*).

Pameran yang mengacu pada objek lebih bergantung pada objek pameran itu sendiri dalam menyampaikan ide pamerannya. Pada pameran ini, keberadaan objek secara fisik menjadi penting dan tidak terlalu memerlukan keterangan lain karena pengunjung dimaksudkan untuk mengartikan sendiri ide dari objek pameran. Pameran tematis merupakan salah satu bentuk dari pameran yang mengacu pada objek, yaitu pameran yang menampilkan benda-benda dengan kesamaan tertentu (tema) secara berkelompok (Dean, 1996). Pendekatan ini sering digunakan dalam pameran seni yang menampilkan objek apa adanya dan pemahaman akan objek tersebut diserahkan pada pengunjung. Galeri seni kontemporer juga menggunakan pendekatan ini, biasanya tampilan ruang galeri ini sangat sederhana, tidak banyak dekorasi dan berdinding putih polos karena karya seni yang menjadi objek pameran merupakan sorotan utamanya. *The white cube*, kubus putih, merupakan istilah yang digunakan oleh O'Doherty (1986) untuk menggambarkan galeri seni kontemporer tersebut.

Pameran yang mengacu pada konsep tidak terlalu bergantung pada objek pameran seperti pada pameran yang mengacu pada objek, tetapi mengutamakan pesan atau cerita yang ingin disampaikan oleh pameran (Dean, 1996). Pameran dengan pendekatan ini mengarahkan pengunjung untuk memahami ide tertentu dengan menggunakan elemen pendukung seperti papan informasi dan tidak membebaskan pengunjung untuk mengartikan sendiri isi pameran. Pameran dalam museum

sejarah merupakan contoh pameran yang menggunakan pendekatan ini karena informasi menjadi sesuatu yang penting dan kesalahpahaman bukanlah hal yang diinginkan. Menceritakan suatu peristiwa dalam museum sejarah tidak selalu harus menampilkan benda aslinya, misalkan untuk menceritakan peristiwa perang dapat menampilkan replika kendaraan perang atau menampilkan diorama yang disertai teks pendukung dan foto kejadian saja sudah dapat bercerita banyak. Meskipun demikian, menampilkan benda bersejarah secara fisik merupakan salah satu daya tarik museum.

### **2.3 Pameran dalam Museum**

Sebelum membahas isi dari pameran dalam museum, akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai apa yang membentuk ruang tempat kegiatannya. Dengan mengetahui apa yang membentuk dan mengisi ruang pameran dalam museum, maka diharapkan dapat dipahami apa saja yang menjadi batasan dan juga apa yang membedakannya dengan ruang pameran dalam bentuk lain.

#### **2.3.1 Komponen Pembentuk Ruang Pameran**

Pameran tidak selalu berada di ruang tertutup dan bersifat tetap, tetapi juga dapat diadakan di ruang terbuka dan juga bersifat sementara. Pameran yang bersifat sementara contohnya pameran keliling yang membawa sebagian koleksi museum langsung kepada masyarakat dengan tujuan memperkenalkan.

Hal mendasar yang membedakan pameran museum dengan pameran bentuk lain adalah benda-benda koleksinya yang kebanyakan merupakan benda sejarah yang peka dengan lingkungan sekitarnya dan memiliki tuntutan dalam perawatannya, yaitu harus aman dari bahaya api, hama, vandalisme, dan juga pencurian. Sinar matahari langsung atau sinar yang terlalu kuat merupakan salah satu hal yang perlu dihindarkan dari benda koleksi. Bahan tekstil, kertas, atau benda berlapis cat akan pudar warnanya jika terkena sinar matahari langsung secara terus menerus. Bukan pada ruang yang langsung meneruskan sinar matahari kedalam perlu dihindari. Jika bukaan ruang tidak dapat diubah maka peletakan benda koleksinya yang perlu disesuaikan.

### 2.3.2 Elemen Pengisi Ruang Pameran

Yang menjadi pengisi ruang dalam pameran selain benda koleksi adalah sarana yang digunakan untuk menampilkan benda koleksi tersebut. Manusia juga dapat dikatakan sebagai pengisi ruang karena ruang dibuat untuk manusia berkegiatan didalamnya. Sarana untuk menampilkan benda koleksi menyesuaikan dengan sifat benda yang ingin ditampilkan untuk menonjolkan kualitas benda yang diinginkan. Berikut adalah beberapa dasar bentuk sarana untuk menampilkan koleksi benda dalam museum yang diambil dari buku Seni Tata Pameran di Museum:

a. *Vitrine*

Kata *vitrine* berasal dari bahasa perancis kuno *vitre* yang berarti lembaran kaca. *Vitrine* merupakan kotak kaca tempat untuk menyimpan benda koleksi yang tidak boleh disentuh secara fisik oleh dunia luar. *Vitrine* menjamin keamanan koleksinya tanpa membatasi pengunjung untuk mengamati benda koleksi didalamnya. Bentuk *vitrine* disesuaikan dengan kebutuhan dimensi benda koleksi dan dimensi manusia yang akan mengamatinya sehingga bentuk dan letaknya pun dapat beragam.

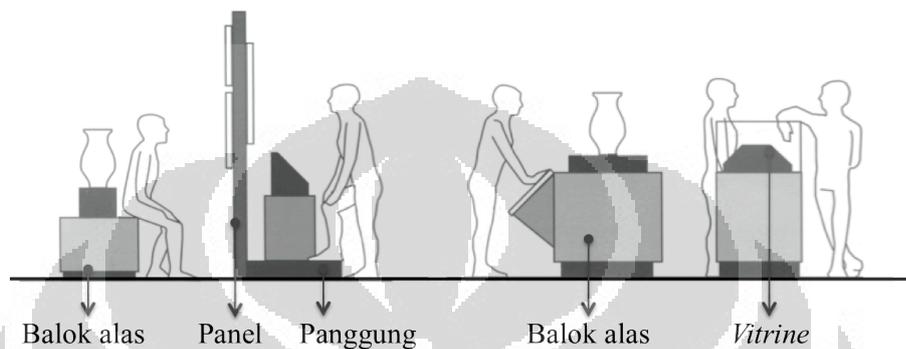
b. Panel

Panel merupakan sebuah bidang yang dapat terletak di tengah ruangan sebagai pembatas atau melekat pada dinding. Panel tidak selalu berupa bidang persegi yang kaku tetapi panel dapat berupa bidang lengkung yang menarik. Panel dapat digunakan sebagai sekat ruang, papan informasi atau sarana memamerkan benda koleksi.

c. Panggung atau kotak alas

Benda koleksi yang dipamerkan di atas lantai yang ditinggikan atau diletakkan diatas kotak yang berfungsi sebagai panggung bagi benda tersebut, memberikan keleluasaan bagi pengunjung dalam mengamatinya. Bentuk tampilan ini tidak memberikan perlindungan dari debu terhadap benda koleksi, tetapi tetap berusaha menghindari kemungkinan

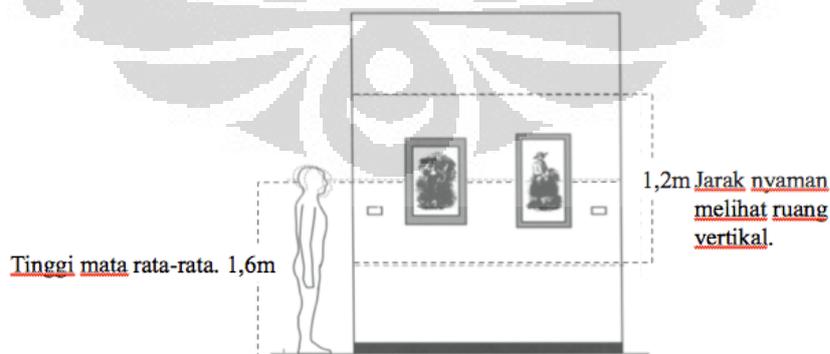
pengunjung menyentuh benda. Perbedaan ketinggian yang ada secara tidak langsung memberikan batasan secara visual. Untuk mencegah pengunjung berdiri terlalu dekat dengan panggung dan bersandar padanya, bisa diletakkan pagar pembatas disekelilingnya.



Gambar 2.1 Kebiasaan Pengunjung untuk Duduk atau Bersandar.

Sumber : Dean, David. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1996. Hal. 47. (telah diolah kembali)

Elemen pengisi ruang perlu diatur agar sesuai dengan dimensi manusia karena jika manusia tidak merasa nyaman saat mengamati benda tersebut maka proses penerimaan informasi tidak akan berjalan dengan baik. Sebagai contoh, tinggi letak benda disesuaikan dengan tinggi mata manusia rata-rata sehingga pengunjung tidak perlu mendongak atau menunduk yang membuat badan cepat lelah dan tidak nyaman (lihat gambar 2.2).



Gambar 2.2 Tinggi Benda dan Jarak Vertikal yang Nyaman untuk Melihat.

Sumber : Dean, David. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1996. Hal. 46. (telah diolah kembali)

### 2.3.3 Pendekatan Penyajian Pameran

Setelah mengetahui apa yang membentuk pameran, berikutnya adalah cara menyajikan pameran tersebut. Udansyah (1987) menuliskan ada tiga metode penyajian pameran yaitu metode pendekatan romantika, intelektual, dan estetis. Dengan metode pendekatan romantika, tampilan pameran berusaha menghidupkan kembali suasana tertentu yang berkaitan dengan benda pameran. Pendekatan ini bertujuan membawa pengunjung kedalam suasana tertentu yang dinilai akan membantu memahami isi pameran. Sementara metode pendekatan intelektual menyajikan pameran dengan menyediakan informasi selengkap-lengkapya tentang benda yang dipamerkan. Tujuannya adalah mendidik atau menanamkan informasi pada pengunjung dan mungkin lebih menarik bagi pengamat atau profesional yang memahami benar mengenai benda koleksi. Benda yang disajikan dengan pendekatan estetis akan menonjolkan sisi keindahannya. Pendekatan estetis digunakan untuk menampilkan benda bersejarah yang ingin memperlihatkan sisi seninya seperti benda antik. Tiga metode yang telah dijelaskan hanyalah beberapa contoh, pada masa modern ini mungkin ada cara lain yang lebih baru dan dapat ditemukan dalam studi kasus yang akan dijelaskan pada bab berikutnya.

### 2.3.4 Alur Pengunjung dalam Pameran

Urutan apa yang dilihat terlebih dahulu akan berpengaruh pada narasi yang ingin disampaikan dalam pameran. Menurut David Dean (1996) ada tiga pendekatan dalam pengaturan alur pengunjung dalam sebuah ruang pameran :

a. Alur yang disarankan (*suggested*)

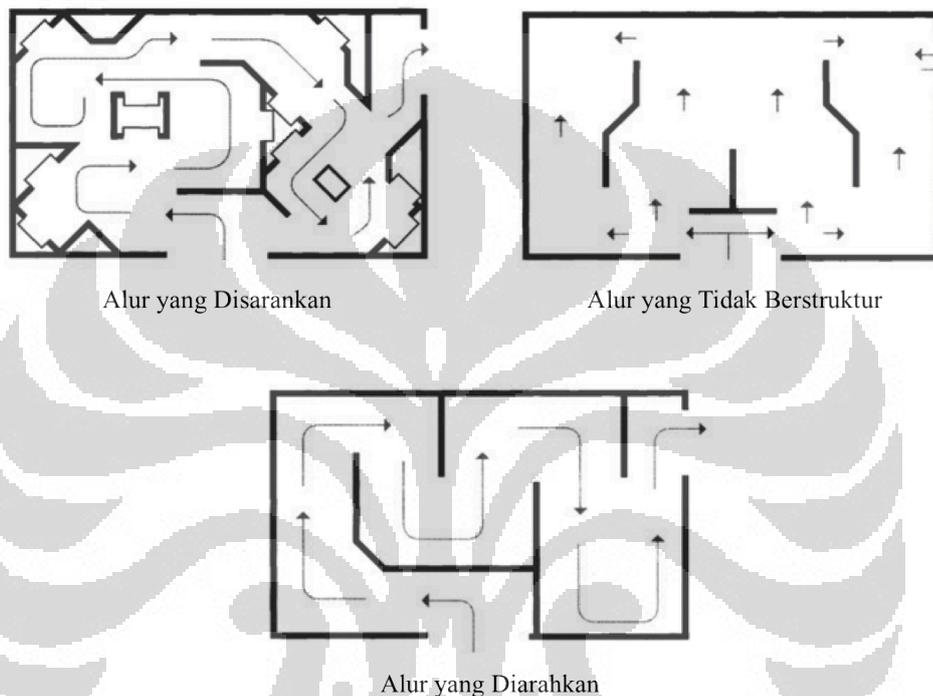
Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang sudah disiapkan karena pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya.

b. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)

Dalam pendekatan ini, pengunjung tidak diberikan batasan gerak dalam ruang, mereka bebas bergerak tanpa adanya alur yang harus diikuti. Biasanya pendekatan ini digunakan dalam sebuah galeri seni.

c. Alur yang diarahkan (*directed*)

Pendekatan seperti ini bersifat kaku karena mengarahkan pengunjung untuk bergerak dalam satu arah sesuai alur yang sudah direncanakan.



Gambar 2.3 Denah Pendekatan Alur Pengunjung dalam Pameran .

Sumber: Dean, David. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1996. h.54.

## 2.4 Komunikasi Visual dan Penerapannya dalam Pameran Museum

*However, whether commercial or cultural in nature, it is the idea of communicating a story in three-dimensional space that acts as the link between these very different environments.*

(Locker, 2011)

Dari kutipan Locker di atas, mengomunikasikan cerita dalam ruang tiga dimensi menjadi inti dari pameran meskipun bentuk dari pameran itu sendiri berbeda-beda. Beberapa prinsip atau teori yang membantu memahami proses komunikasi visual adalah teori komunikasi, teori persepsi, prinsip pengorganisasian visual (Wallschlaeger, Snyder, Morgan, 1992).

### 2.4.1 Teori Komunikasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata komunikasi memiliki arti penerimaan dan pengiriman pesan antara dua pihak atau lebih. Gambar 2.4 menunjukkan proses yang terjadi dalam komunikasi. Pesan merupakan ide yang dimaksud dan saluran (*channel*) merupakan cara untuk mengirimkan ide ke penerima yaitu indera manusia yang dipengaruhi oleh media pengiriman.



Gambar 2.4 Model Proses Komunikasi Manusia oleh David K. Berlo

Sumber: Wallschlaeger, Charles, Cynthia Busic-Snyder, dan Meredith Morgan. *Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects, and Designers*. 1st ed. Dubuque: Wm. C. Brown, 1992. (telah diolah kembali)

Penerima tidak selalu dapat memahami pesan secara utuh karena ide yang diwujudkan oleh pengirim (*encoder*) belum tentu diterjemahkan secara tepat oleh penerima (*decoder*) (Andrew, 2002).

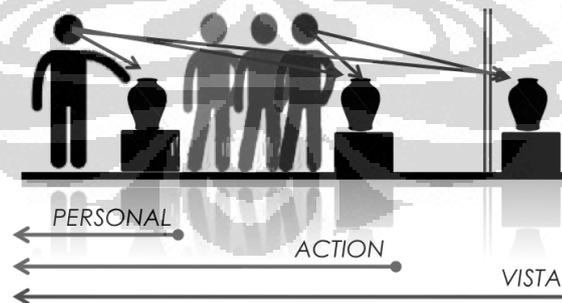
### 2.4.2 Persepsi Visual

Menurut Sekuler dan Blake (2002) persepsi merupakan serangkaian proses biologis, indera manusia menerima stimulus dari lingkungan yang kemudian diolah dalam otak dan menghasilkan reaksi berupa tindakan terhadap benda yang ada di lingkungannya tersebut. Persepsi mempengaruhi cara manusia menghadapi lingkungan sekitarnya (Gibson, 1966) (Sekuler dan Robert, 2002) (Wade, 2005).

Penglihatan merupakan salah satu indera yang dapat menerima stimulus dari jarak jauh (*distance senses*) tanpa harus bersentuhan langsung seperti indera peraba atau perasa (Sekuler & Blake, 2002). Dengan kemampuan untuk menerima stimulus dari jarak jauh maka manusia dapat mengetahui keadaan sekitarnya dalam jarak

yang lebih luas dibandingkan dengan harus meraba keadaan sekitar yang membuat keadaan yang diketahuinya hanya sebatas jarak raih tangan. Hal ini tidak membuat penglihatan atau apa yang dilihat menjadi sesuatu yang paling penting dibanding indera yang lain karena apa yang diterima tiap indera akan saling mendukung dalam membentuk persepsi (Wade, 2005). Sebagai contoh, saat melihat sebuah benda dengan permukaan yang kasar (tekstur visual) maka ada keinginan untuk menyentuh benda tersebut untuk membuktikan kebenaran tentang apa yang dilihat. Dalam kasus ini, apa yang dilihat dan diraba akan membentuk pemahaman utuh mengenai benda yang menjadi objek pengamatan.

Persepsi visual yang bersifat tiga dimensi dibagi menjadi tiga area egosentris oleh Cutting (1997), yaitu *personal space*, *action space*, dan *vista space* (Sekuler & Blake 2002). *Personal space* atau ruang personal adalah ruang yang berada dalam jangkauan tangan. Diluar ruang personal adalah *action space* yang mengacu pada ruang yang berada di luar jangkauan tangan namun masih dapat diraih jika bergerak cepat. Ruang yang berada diluar jangkauan namun masih dalam jarak pandang mata adalah *vista space*. Letak dari objek yang menjadi pengamatan akan berpengaruh pada bagaimana pengamat akan bertindak terhadap objek tersebut.



Gambar 2.5 Ilustrasi Ruang Egosentris (Cutting, 1997)

Sumber: Ilustrasi pribadi

Selain benda yang menjadi objek pengamatan, cara manusia melihat juga berperan dalam membentuk persepsi visual. Proses persepsi visual dapat terjadi jika penglihatan terarahkan pada objek dan kemana penglihatan terarahkan

merupakan keputusan manusia yang menjadi pengamat. Saat melihat suatu keadaan, hal yang paling banyak mendapat perhatian adalah hal yang dinilai paling banyak memberikan informasi oleh pengamat (Mackworth & Morandi, 1967 dikutip oleh Sekuler & Blake, 2002). Biasanya sesuatu yang memiliki banyak bagian yang terperinci lebih banyak mendapat perhatian dibandingkan dengan bidang yang polos. Informasi yang terdapat dalam sebuah bidang polos dapat ditangkap dalam sekilas, sementara sesuatu dengan bagian-bagian kecil yang rinci memerlukan waktu untuk dapat ditangkap seutuhnya. Tidak hanya hal dapat memberikan banyak informasi yang mendapat perhatian lebih, hal yang menarik (terlihat lebih mencolok dibanding sekitarnya) bagi pengamat juga akan mendapat perhatian lebih. Namun manusia tidak melihat sesuatu secara apa adanya, ada hal yang mempengaruhi bagaimana ia menangkap apa yang dilihatnya. Tujuan melihat dan harapan akan apa yang akan terlihat dapat membentuk persepsi visual karena keduanya membentuk suatu bayangan akan apa yang akan terlihat dan kemudian manusia mencocokkan hal tersebut dengan apa yang sebenarnya terlihat. Salah mempersepsikan dapat terjadi jika apa yang ditangkap tidak sesuai dengan kenyataan, hal ini disebut ilusi. Ilusi disebabkan oleh stimuli yang menghasilkan kesalahan persepsi (Sekuler & Blake. 2002).

Berbicara tentang persepsi visual tidak lepas dari apa yang menyebabkan benda dapat terlihat yaitu cahaya yang datang dan warna yang dimiliki oleh benda tersebut. Tanpa adanya cahaya atau sinar yang datang manusia tidak akan bisa melihat sekitarnya menggunakan mata. Warna, yang juga dipengaruhi oleh pencahayaan, dapat membentuk persepsi visual. Warna dapat dikaitkan dengan emosi yang akan dibentuk olehnya dan kebudayaan berpengaruh terhadap hal ini. Manusia mengaitkan satu hal dengan hal lain untuk memahami sesuatu, warna merah yang yang bisa ditemukan pada nyala api biasa dikaitkan dengan sifat panas atau pun amarah (Dean 1996).

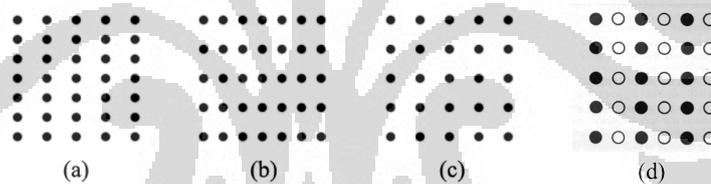
### 2.4.3 Prinsip Pengorganisasian Visual

Bagian ini akan menjelaskan bagaimana peletakan benda mempengaruhi cara benda tersebut akan dilihat oleh pengamat dan pengaturan tertentu membuat benda terlihat menarik sehingga pengamat menaruh perhatian lebih terhadapnya.

#### a. Hukum Organisasi *Gestalt*

Kata *gestalt* berasal dari bahasa Jerman yang berarti keutuhan atau pola. Hukum organisasi *gestalt* menjelaskan bagaimana beberapa objek terlihat sebagai satu keutuhan. Pembahasan teori ini bertujuan untuk membahas bagaimana objek pada pameran yang terdiri dari berbagai macam dapat terlihat sebagai satu keutuhan oleh pengunjung. Berikut adalah beberapa prinsip hukum organisasi *gestalt* (Bruce, Green & Georgeson, 1996) :

- Kedekatan jarak (*Proximity*)
- Kesamaan (*Similarity*)

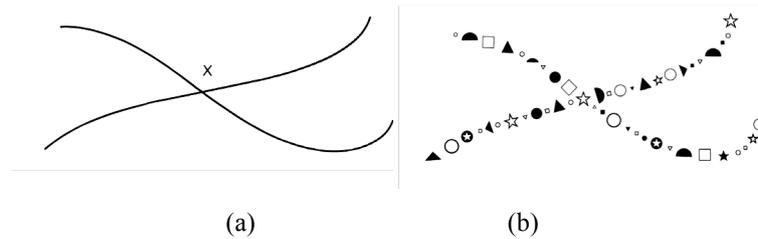


Gambar 2.6 (a)-(b) Kedekatan (*Proximity*) dan (d) Kesamaan (*Similarity*).

Sumber : Bruce, Vicki, et.al. *Visual Perception: Physiology, Psychology, and Ecology*. 3rd ed. Hove: Psychology, 1996. h. 107. (telah diolah kembali)

Titik-titik pada gambar (a) membentuk kolom, (b) membentuk barisan, dan (c) menjadi ambigu karena jarak horizontal dan vertikalnya sama. Gambar (d) menunjukkan hukum kesamaan yang memiliki kesan lebih kuat dibandingkan kedekatan jarak. Susunan lingkaran cenderung membentuk kolom meskipun jarak horizontalnya lebih dekat dari jarak vertikal.

- Memiliki arah gerak yang sama (*Common Fate*)
- Berkelanjutan (*Good Continuation*)

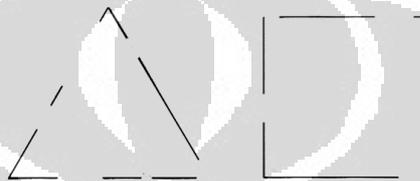


Gambar 2.7 *Good Continuation*.

- (a) Gambar terlihat seperti dua garis lengkung, bukan dua sudut yang bertemu di x.
- (b) Kombinasi antara *proximity* dan *good continuation*.

Sumber : Bruce, Vicki, et.al. *Visual Perception: Physiology, Psychology, and Ecology*. 3rd ed. Hove: Psychology, 1996. h. 107.

- Penutupan (*Closure*)



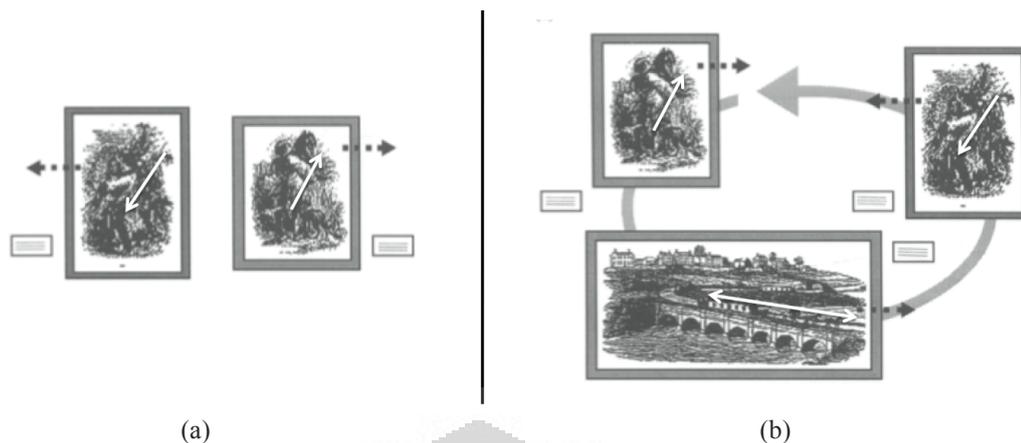
Gambar 2.8 Penutupan (*Closure*).

Meskipun garis terputus-putus, bentuk segitiga dan persegi dapat terlihat dalam gambar.

Sumber : Wallschlaeger, Charles, Cynthia Busic-Snyder, dan Meredith Morgan. *Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects, and Designers*. 1st ed. Dubuque: Wm. C. Brown, 1992. hal.341.

### b. *Directionality* (Memiliki Kualitas Arah)

Setiap benda memiliki kualitas visual yang dapat mempengaruhi bagaimana dirinya dapat diletakkan dalam suatu pengaturan (Dean 1996). Salah satu kualitas yang disebutkan oleh Dean (1996) adalah arah visual (*visual direction*), yaitu elemen (misalnya unsur garis dan susunan warna) dari objek yang dapat mengarahkan pandangan pengunjung.



Gambar 2.9 Skema Kualitas Arah.

Tanda panah putih menunjukkan arah yang disugestikan oleh lukisan. (a) Mengarahkan pandangan mata keluar dari kelompok. (b) Mengarahkan pandangan ke seluruh lukisan.

Sumber : Dean, David. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1996. Halaman 60. (telah diolah kembali)

Gambar 2.9 menunjukkan dalam menampilkan lukisan, titik hilang dan arah gambar dari lukisan dapat menarik perhatian pengamat ke satu arah. Misalnya dengan meletakkan beberapa lukisan dengan menyejajarkan garis titik hilangnya akan membuatnya terlihat seimbang dan pandangan pengamat dapat mengikuti dari satu titik ke titik berikutnya dengan nyaman, tidak naik turun yang membuat mata lelah. Susunan dengan bentuk melingkar dapat dilakukan dengan memanfaatkan arah visual dalam lukisan (lihat gambar 2.9). Prinsip ini juga dapat berlaku pada benda tiga dimensi, baik bentuk dua atau tiga dimensi masing-masing memiliki arah visual, keseimbangan dan *axis* tergantung dari bentuk dan orientasinya terhadap pengamat (Wallschlaeger, Snyder, & Morgan, 1992). Dengan demikian, tidak hanya dinding pembatas ruang pameran saja yang dapat mengarahkan pengunjung, tetapi objek pameran juga memiliki kemampuan untuk mengarahkan melalui kualitas arah yang dimiliki dan pengaturannya.

## 2.5 Kesimpulan Pembahasan Teori

Dalam sebuah pameran, komunikasi yang terjadi adalah antara penyelenggara pameran dengan pengunjung pameran dan bentuk fisik dari pameran menjadi media komunikasi antara keduanya. Penyampaian informasi terjadi melalui pengaturan benda koleksi dan sarana penyajiannya (pengisi ruang maupun pembentuk ruang). Pengaturan ini perlu disesuaikan dengan cara manusia

menerima informasi agar informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Yang membedakan museum dengan pameran lain adalah ketentuan untuk menjaga benda koleksinya. Hal ini jangan sampai membatasi pengunjung dalam mengamati benda karena penyampaian informasi secara jelas merupakan sesuatu yang penting dalam pameran di museum. Pameran dalam museum menyajikan banyak informasi yang jika tidak disampaikan secara menarik akan membuat pengunjung bosan dan lepas perhatiannya dari isi pameran. Selain pengaturan alur sirkulasi pengunjung, benda pamer juga memiliki kemampuan untuk mengarahkan pengunjung dalam mengamati keseluruhan pameran melalui kualitas arah yang dimilikinya. Gambar 2.10 dapat menyimpulkan apa saja yang berperan dan bagaimana proses dalam penyajian pameran museum.



Gambar 2.10 Lingkaran Interpretasi

Sumber : Dean, David. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York: Routledge, 1996. Halaman 118. (telah diolah kembali)

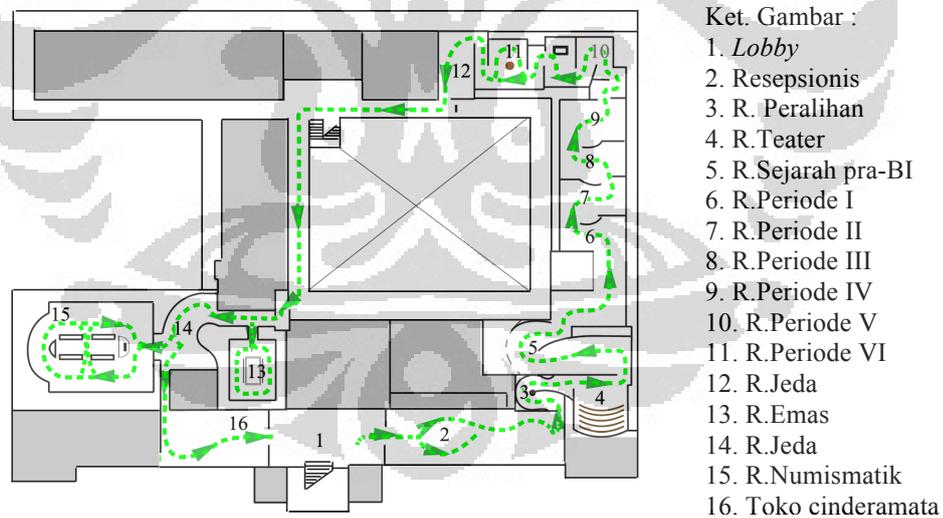
### BAB 3

## PENERAPAN UNSUR TAMPILAN VISUAL RUANG PAMER MUSEUM DI MUSEUM PERBANKAN

### 3.1 Museum Bank Indonesia

Museum Bank Indonesia terletak di jalan Pintu Besar Utara No. 3 Jakarta Barat – Indonesia. Museum ini merupakan salah satu sarana bagi Bank Indonesia untuk menjelaskan fungsi dan peran bank sentral di Indonesia pada masyarakat luas. Museum ini menempati bangunan bekas De Javasche Bank yang juga sempat menjadi gedung BI dan merupakan bangunan yang ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya. Tidak hanya ruang pameran tetap saja yang berada di dalam museum ini, tetapi juga ruang galeri budaya (ruang pameran sementara) dan ruang auditorium, sementara ruang perpustakaan belum difungsikan.

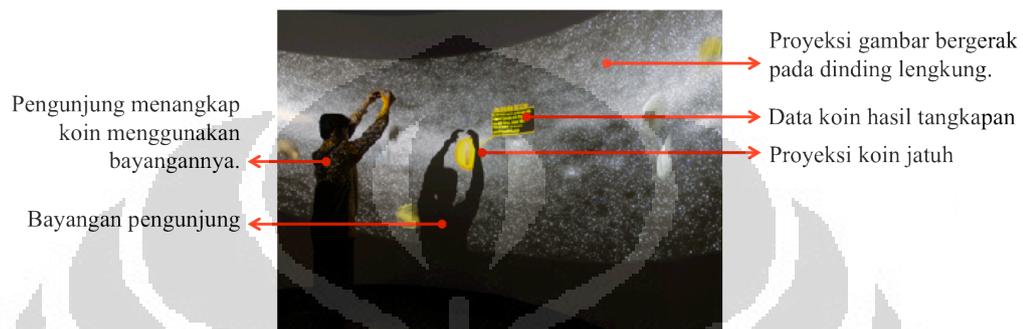
#### 3.1.1 Ruang Pameran



Gambar 3.1 Skema Alur Sirkulasi Utama Pengunjung

### a. Ruang Periode Sejarah BI

Ruang pertama adalah ruang peralihan dimana pengunjung dipersiapkan untuk memasuki ruang teater. Terdapat proyeksi interaktif pada dinding ruang ini yang memberi ide bahwa pameran pada ruang berikutnya juga akan menggunakan layar interaktif atau gambar bergerak.



Gambar 3.2 Ruang Peralihan

Sumber : <http://www.bi.go.id/web/id/Tentang+BI/Museum/Tentang+Museum/>

Pengunjung yang telah melalui ruang peralihan akan terbiasa dengan suasana redup yang ada di ruang teater. Sebelum memasuki ruang periode sejarah BI, akan diputar film mengenai perkembangan bank sentral di Indonesia sebagai pendahuluan.

Ruang sejarah pra-BI menghadirkan suasana pelabuhan untuk menjelaskan masa dimana barter masih dilakukan dan pelabuhan menjadi sesuatu yang penting bagi perekonomian. Efek visual mengenai pelabuhan ditampilkan melalui lantai ruang yang menggunakan kayu, gambar yang menggambarkan suasana pelabuhan pada dinding, dayung kapal yang tergantung pada langit-langit, diorama dan benda lain yang berkaitan dengan tema. Apa yang terlihat secara visual didukung oleh suara debur ombak dan nyanyian '*tempoe doeloe*' yang ikut diperdengarkan.

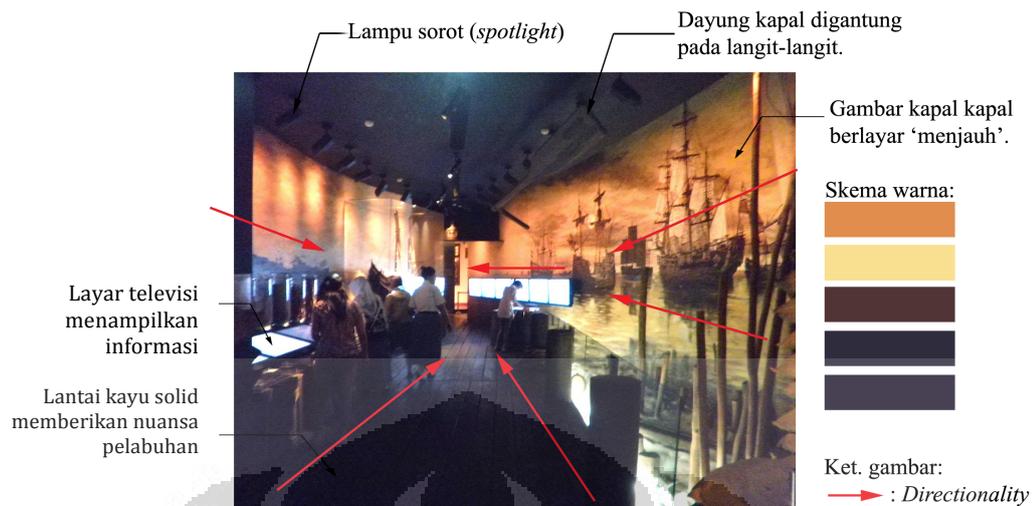
Saat baru memasuki ruang, terlihat diorama kuli pengangkut barang yang menarik perhatian pengunjung seperti terlihat pada gambar 3.3. Perhatian terhadap diorama kemudian bergeser ke apa yang letaknya dekat, yaitu gambar kapal yang

berlayar menuju laut lepas. Gambar ini memenuhi dinding sebelah kanan lorong, dan disebaliknya terdapat jajaran layar televisi yang menampilkan informasi. Dalam ruangan ini, tampilan objek secara halus mengarahkan pengunjung terhadap apa yang harus dilihat. Pertama melalui diorama kuli angkut yang menarik perhatian untuk melihat ke atas, kemudian bergeser sedikit melihat kapal yang berlayar menjauh menuju ruang berikutnya (lihat gambar 3.4), tetapi sebelum menuju ruang berikutnya perhatian teralihkan ke layar dengan gambar bergerak. Meskipun terdapat banyak panel informasi, dari pengamatan lapangan terlihat bahwa pengunjung (terutama anak-anak) lebih tertarik pada patung diorama dan layar sentuh untuk mendapatkan informasi.



Gambar 3.3 Area depan ruang pra-sejarah BI

Skema warna pada gambar 3.4 menunjukkan bahwa ruang menggunakan warna terang untuk menunjukkan fokus ruang. Bagan ruang yang tidak ingin terlalu disorot seperti lantai dan langit-langit, menggunakan warna gelap. Warna terang seperti jingga dan kuning terdapat pada dinding ruang dimana objek pameran diletakkan sehingga fokus ruangan terletak pada objek pamernya saja, tidak pada pengunjung. Hal ini juga didukung oleh sinar lampu sorot yang menyapu dinding dan tidak adanya pencahayaan *general* yang dapat menyamarkan fokus.



Gambar 3.4 Ruang pra-sejarah BI

Diorama kegiatan perbankan yang ada pada gambar 3.6 dapat terlihat melalui bukaan pada dinding dan terbagi menjadi tiga bagian tetapi tetap terlihat sebagai satu kegiatan yang utuh. Penggunaan warna pencahayaan yang sama dan juga kedekatan letaknya membuat ketiga suasana yang terlihat dari tiap 'jendela' berbeda jadi saling terhubung. Dapat dikatakan demikian berdasarkan teori gestalt yang telah dibahas sebelumnya mengenai kesinambungan atau *continuity* dan kedekatan atau *proximity*.



Gambar 3.5 Diorama kegiatan perbankan.

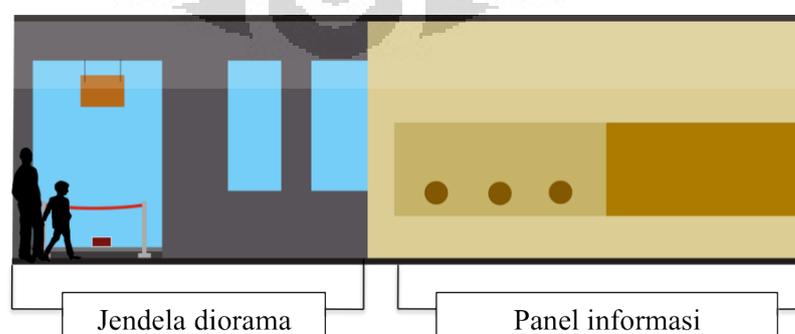
Kejelasan informasi merupakan sesuatu yang penting bagi museum. Foto pada Gambar 3.6 menunjukkan panel kaca dengan data informasi yang melekat pada dinding. Sekilas yang terlihat adalah tiga bola dunia pada sisi kiri dan panel yang

berisi tulisan (dengan latar motif kayu) pada sisi kanan. Sebenarnya pada sisi kiri juga terdapat tulisan, tetapi karena sinar dari lampu sorot yang membuat tulisan pada kaca berbayang dan juga latar belakang kaca yang berisi gambar rumit membuat tulisan tersebut tidak terbaca (lihat gambar 3.6a). Dari pengamatan, pengunjung yang mendekati panel sisi kiri lebih tertarik untuk memutar bola dunia yang melekat pada panel.



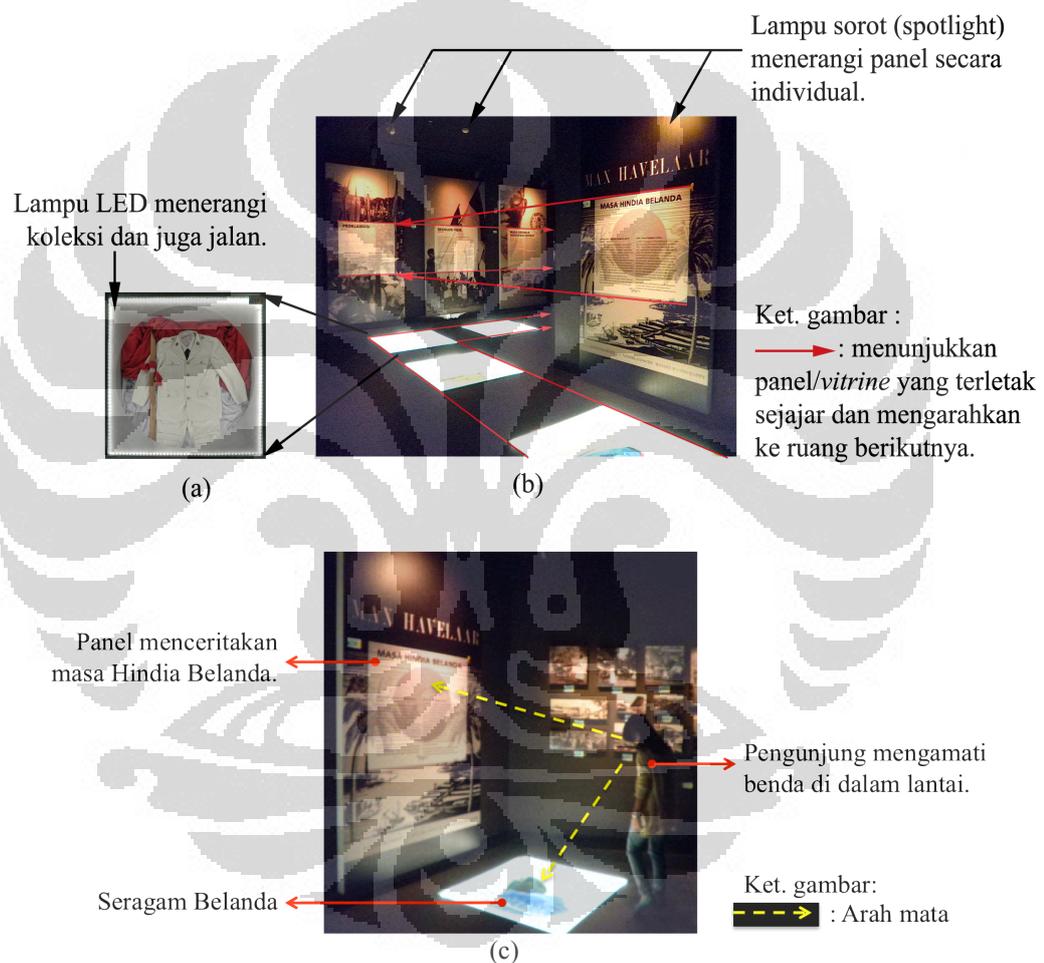
Gambar 3.6 Panel Informasi. (a) Panel kaca berisi tulisan informasi yang tidak tampak rupanya dari jauh. (b) Panel informasi melekat pada dinding dengan penerangan lampu sorot. (c) Panel kaca dengan tulisan informasi yang berbayang sehingga sulit untuk dibaca.

Jendela diorama (gambar 3.5) dan panel informasi (gambar 3.6) terletak bersebelahan pada satu dinding lengkung ruang. Meskipun terletak berdekatan, keduanya terlihat sebagai dua kelompok yang berbeda. Dalam kasus ini, pengorganisasian visual berdasarkan kesamaan mengalahkan kedekatan sehingga tiap bagian dari diorama terlihat sebagai satu kelompok dan tiap bagian dari panel terlihat sebagai kelompok lain (lihat gambar 3.7).



Gambar 3.7 Gambar skema tampak dari jendela diorama (gambar 3.5) yang bersebelahan dengan panel informasi (gambar 3.6).

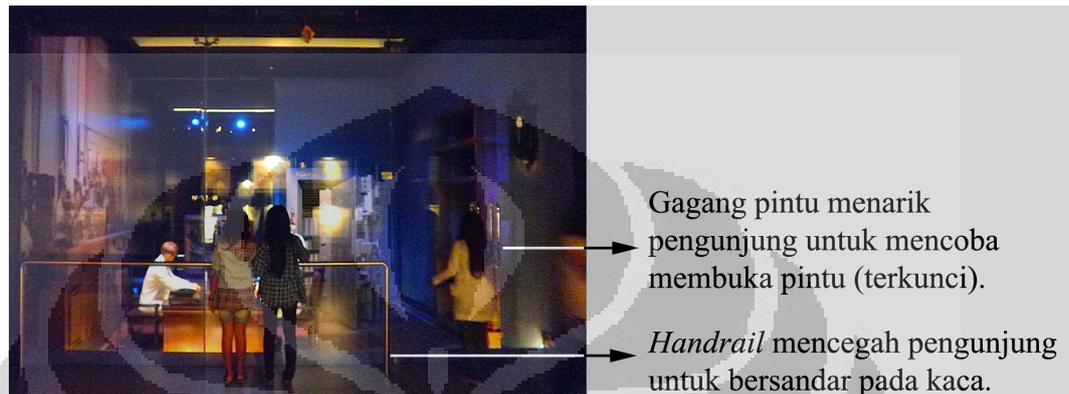
Benda koleksi juga dapat disajikan di bawah lantai (lihat gambar 3.8). Kotak kaca yang tertanam pada lantai memajang seragam yang satu tema dengan panel yang berdiri disebelahnya. Keterangan tidak tertera di atas kotak tetapi pada panel yang berdiri disebelahnya. Letak kotak kaca pada lantai terletak berjajar dan pencahayaan untuk menerangi kotak juga berfungsi menerangi jalan menuju ruang berikutnya.



Gambar 3.8 Peletakan *vitrine* di lantai. (a)Seragam dalam *vitrine* di lantai. (b) Susunan tampilan yang saling berdekatan dan sejajar. (c)Panel informasi mendukung benda koleksi.

Apa yang dilihat dan diperspesikan akan membentuk sikap. Diorama yang terletak dalam ruang kaca pada gambar 3.9 menyediakan pembatas yang membatasi kaca dengan pengunjung. Kebiasaan pengunjung untuk bersandar menjadi salah satu sebab disediakannya pembatas tersebut. Adanya pembatas tidak hanya menjaga jarak antar pengunjung dengan kaca, tetapi juga menjadi sandaran oleh

pengunjung. Bidang yang memiliki gagang pintu memberikan gambaran bahwa bidang tersebut adalah pintu yang dapat dibuka. Ruang diorama ini tidak boleh diakses oleh pengunjung namun adanya gagang pintu pada kaca mengundang rasa keingintahuan untuk mencoba membuka pintu tersebut (lihat gambar 3.9)



Gambar 3.9 Diorama dalam ruang kaca

Setiap awal akan memasuki ruang periode yang berikutnya, terdapat panel informasi yang juga berfungsi sebagai pembatas ruang. Panel memberikan narasi singkat mengenai ruang periode yang akan dilalui. Tulisan terletak pada bagian tengah panel yang kurang lebih sejajar dengan tinggi mata manusia dewasa (lihat gambar 3.10) yang memudahkan pengunjung untuk membacanya. Sinar lampu sorot yang menyapu panel juga membantu memfokuskan perhatian pada panel karena area yang lebih terang terlihat lebih menonjol dibanding area sekitarnya yang gelap.



Gambar 3.10 Panel Dinding Tanda Memasuki Periode Berikutnya

Penggambaran pemberontakan masyarakat pada masa periode satu menggunakan diorama tentara yang dalam keadaan berperang. Pencahayaan yang digunakan berwarna merah dan sesekali berpijar cahaya putih. Selain pencahayaan, suara dentuman perang juga mendukung pembentukan suasana. Patung tentara menghadap ke arah kanan dimana terletak ruang berikutnya.



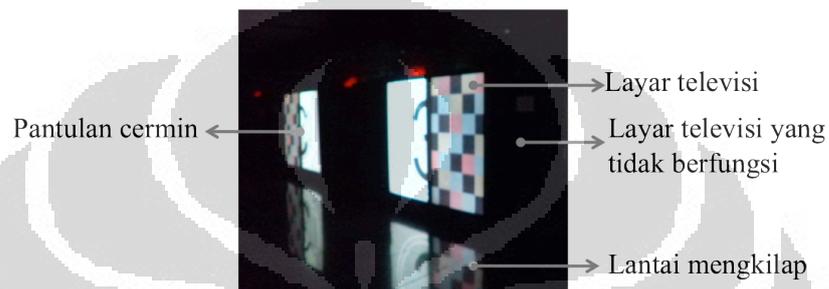
Gambar 3.11 Diorama pemberontakan masyarakat

Susunan panel kaca bergambar gedung pencakar langit dengan sorotan lampu yang warna berubah-ubah menyambut pengunjung yang baru memasuki ruang ini. Sisi sebelah kiri (lihat gambar 3.12) terdapat panel yang menceritakan mengenai apa yang terjadi pada periode ini.



Gambar 3.12 Panel Kaca dengan Pencahayaan yang Berubah-ubah

Pada ruang periode-5 yang digambarkan adalah suasana krisis ekonomi. Panel berwarna merah yang memenuhi dinding mengantarkan menuju ruang dengan layar televisi yang menampilkan berita dan memperdengarkan suara latar gemuruh membentuk suasana 'ramai'. Dinding cermin pada ruang televisi ini memantulkan cahaya dari TV sehingga memberikan ilusi bahwa terdapat banyak TV dalam ruang. Sayangnya hanya dua televisi yang berfungsi saat diadakan studi.



Gambar 3.13 Ruang televisi

Susunan telepon dalam kotak kaca menggambarkan keadaan krisis dengan dering bunyi telepon yang sibuk. Satu telepon berwarna merah di antara putih menjadi aksen dan membuat susunan menjadi tidak simetris atau tidak seimbang yang melambangkan ketidakstabilan keadaan pada masa itu.



Gambar 3.14 Telepon bergerak-gerak dalam kotak kaca dan memperdengarkan bunyi dering.

Ketika akan masuk ke ruang periode-6, pengunjung dihadapkan pada bidang dengan kertas dinding bergambar tanaman. Warna hijau pada gambar tanaman memberikan kesan dingin dan memberikan petunjuk akan ruang selanjutnya yang memiliki suasana lebih tenang.



Gambar 3.15 Gambar Dinding Menandakan Bahwa Akan Memasuki Ruang Yang Berbeda.

Saat berjalan dan belok menuju ruang berikutnya terlihat ruangan berikutnya yang terlihat adalah pantulan ruang yang ada di seberangnya. Penggunaan cermin pada salah satu dinding ruang menimbulkan ilusi ini. Tulisan berwarna putih yang tertera pada dinding dapat terbaca dengan baik karena dapat terlihat jelas dan tampil menarik karena memiliki latar belakang ruang yang ada di seberangnya. Saat pengunjung bergeser untuk membaca tulisan berikutnya maka latar belakangnya akan ikut berubah sesuai apa yang terpantul oleh cermin.



Gambar 3.16 Cermin sebagai Panel Informasi dan Ilusi Ruang

### b. Ruang Jeda

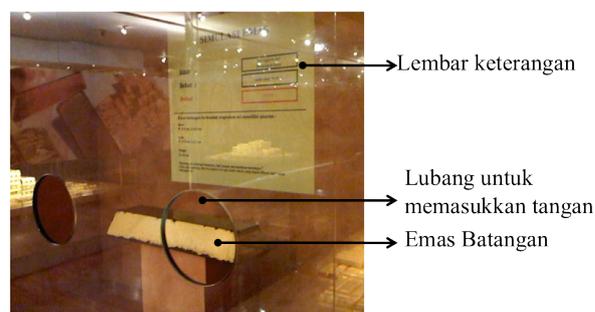
Ruang jeda mengantarkan pengunjung dari area luar atau lorong gedung menuju ruang numismatik, yaitu ruang yang menampilkan berbagai koleksi mata uang, dan ruang emas. Unsur garis lengkung dan nuansa pencahayaan yang berwarna kuning membuat suasana menjadi lebih santai. Ruang numismatik dan ruang emas merupakan ruangan bagi pengunjung untuk melihat-lihat koleksi secara santai, bebebeda dengan ruang periode yang membangkitkan suasana dengan menggunakan warna-warna yang kontras.



Gambar 3.17 Lorong menuju ruang jeda (kiri) dan ruang jeda (kanan)

### c. Ruang Emas

Kesan mahal emas ditimbulkan oleh kilauan yang dihasilkan oleh material pembentuknya. Emas dalam ruang kaca disinari dengan lampu sorot yang memberikan kilau lebih terhadap emas yang ada. Dalam ruangan ini juga disediakan sebuah kotak kaca dengan emas didalamnya yang dapat disentuh oleh pengunjung. Untuk memberikan pemahaman lebih terhadap emas, museum membolehkan pengunjung untuk menyentuh emas yang disediakan dalam kotak khusus.



Gambar 3.18 Kotak Simulasi Emas

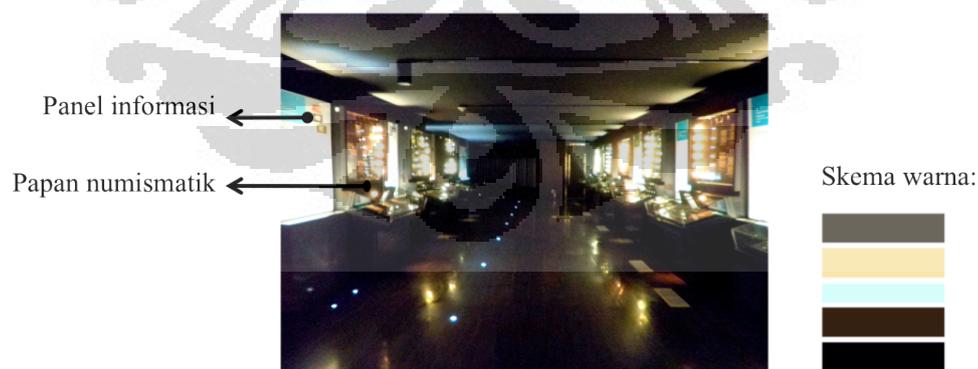
#### d. Ruang Numismatik

Saat memasuki ruang numismatik terlihat papan yang memberikan petunjuk arah mengenai periode tiap mata uang yang ditampilkan. Meskipun pada papan direktori disarankan untuk mulai dari arah kiri, tidak ada yang menghalangi pengunjung untuk mulai dari arah kanan.



Gambar 3.19 Papan direktori di area depan ruang numismatik

Dalam ruangan ini yang menjadi sorotan adalah objek koleksinya. Lantai, dinding, dan plafon berwarna gelap dan tidak memiliki pencahayaan general sehingga hanya panel dan benda yang terdapat dalam vitrin yang menjadi sorotan utama (lihat gambar 3.20).



Gambar 3.20 Ruang Numismatik

Panel geser yang tertanam pada dinding menghemat tempat yang ada. Koleksi mata uang dalam negeri ditampilkan dalam vitrin yang mudah terlihat dan ditampilkan berurut sesuai periodenya. Sementara koleksi mata uang manca

negara yang lepas dari tema tersebut diletakkan dalam panel geser yang terletak dibelakang ruang. Panel geser tidak menghalangi pengunjung untuk melihat koleksi ini, tetapi memisahkannya dari koleksi yang satunya lagi sehingga jalan cerita perkembangan mata uangnya tidak terganggu.



Gambar 3.21 Rak Panel Numismatik yang dapat di Geser

### 3.1.2 Kesimpulan Ruang Pameran Museum BI

Museum BI memiliki ruang pameran dengan alur yang terarah (*directed approach*) pada ruang periode dan alur yang disarankan (*suggested approach*) pada ruang numismatik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam satu museum tidak harus kaku mengikuti satu bentuk pendekatan penyajian pameran. Tiap ruang pameran dalam museum dapat dibuat menyesuaikan dengan isi masing-masing pameran. Suasana pameran dalam ruang periode tidak mencoba menciptakan kembali suasana pada suatu masa dengan menampilkan diorama yang persis dengan kejadian aslinya, tetapi hanya menampilkan sebagian darinya atau hanya menyimbolkannya saja. Makna mungkin tidak terpapar seutuhnya, tetapi memancing pengunjung untuk memaknai sendiri apa yang ada. Seperti salah satu tulisan Boris Podrecca (2001) yang menuliskan bahwa ia sendiri menghindari merancang pameran yang menampilkan sesuatu sama persis dengan keadaan aslinya, ia ingin pengunjung terpancing dengan substitusi kenyataan yang ia tampilkan karena menurutnya dengan demikian pengunjung tidak hanya disodorkan informasi tapi juga diajak untuk terlibat dalam memahami isi pameran.

### 3.2 Museum Bank Mandiri

Museum Bank Mandiri terletak di jalan Lapangan Stasiun No. 1 Jakarta Barat, menempati bangunan cagar budaya yang dulunya sempat digunakan sebagai kantor perbankan. Museum ini bercerita tentang kegiatan perbankan pada masa lalu melalui koleksi benda yang berkaitan dengan kegiatan perbankan dan diorama yang mencerminkan kegiatannya.

#### 3.2.1 Ruang Pameran Museum Bank Mandiri

Ruang pameran yang dapat diakses terdapat pada lantai dasar serta lantai satu dan dua. Ruang dalam pada area pameran mempertahankan bentuk aslinya, sehingga suasana kantor perbankan pada masa lalu yang formal masih dapat dirasakan. Museum ini memiliki banyak benda koleksi yang bertemakan kegiatan perbankan pada masa lalu. Beberapa diantaranya ditempatkan sedemikian rupa dengan patung yang terlihat sedang berinteraksi dengan benda tersebut sementara sisanya diletakkan apa adanya diatas panggung atau didalam vitrin. Museum ini mengajak pengunjung untuk merasakan seperti apa kegiatan perbankan zaman dulu melalui tampilan pamerannya.

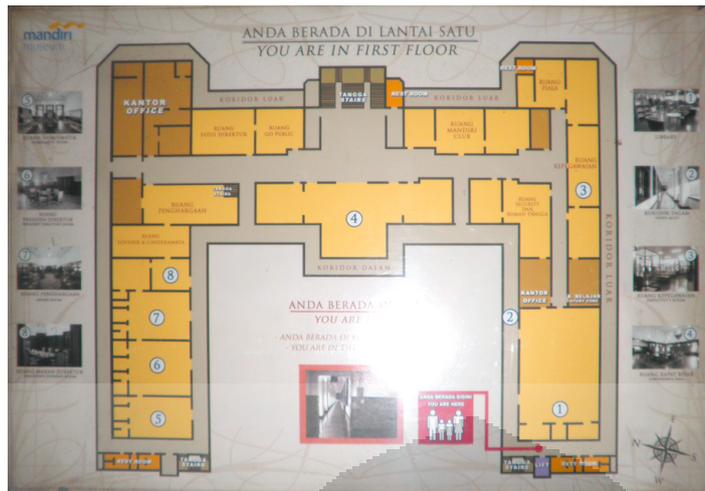
Pembagian ruang pameran dalam museum ini berdasarkan kegiatan dan juga tema objek koleksi yang disajikan didalamnya. Sehingga untuk melihat isi pameran, pengunjung dapat berjalan melalui ruang tanpa harus mengikuti alur waktu tertentu.



Ket. gambar:

1. Auditorium
  2. R. Peralatan Operasional
  3. R. Perlengkapan Bank
  4. ATM dari masa ke masa
  5. *Kasafdeslung*
  6. R. Orientasi
  7. *Chinesekas*
  8. *Public Hall*
  9. Ruang Pameran
  10. *Gift Shop*
- : Alur Pengunjung

Gambar 3.22 Direktori Lantai Dasar Museum Bank Mandiri

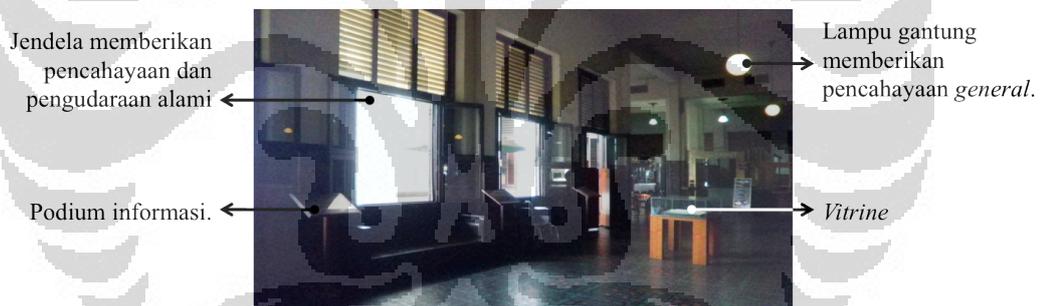


Ket. gambar:

1. Perpustakaan
2. Koridor Dalam
3. R. Kepegawaian
4. R. Rapat Besar
5. R. Numismatik
6. R. Presiden Direktur
7. R. Penghargaan
8. R. Makan Direktur

Gambar 3.23 Direktori Lantai Satu Museum Bank Mandiri

Keterangan yang menjelaskan kejadian apa yang disajikan, berupa papan informasi berbentuk podium. Papan dapat ditemukan di tepi ruang, di sebelah diorama dan di dekat benda koleksi sebagai pemberi informasi.



Gambar 3.24 Lantai Dasar Museum Bank Mandiri

Objek pameran dengan tema yang sama diletakkan di atas satu panggung kayu sehingga memberikan ide bahwa benda-benda yang ada di atasnya merupakan benda yang sama dengan bentuk yang berbeda. Jika tidak ada pembatas kaca atau pagar yang sehingga pengunjung dapat menyentuh benda koleksi. Panggung dan kotak alas dari kayu membedakan ketinggian lantai yang dipijak oleh pengunjung dengan benda. Pada gambar 3.25 terlihat bahwa tiap objek memiliki kotak alasnya masing-masing dan celah diantara tiap kotak kayu tersebut menjadi sarang debu. Kartu keterangan objek diletakkan di atas tiap objek, sementara tinggi dari letak objek berada dibawah tinggi mata manusia rata-rata yang menyulitkan

pengunjung untuk membaca tulisan karena harus menunduk untuk dapat membacanya.



Gambar 3.25 Koleksi Perlengkapan Bank

Pada tampilan mesin ATM dari masa ke masa, mesin diletakkan dalam satu panggung secara berjajar dan papan keterangan diletakkan didepannya dengan jarak yang memungkinkan untuk melihat keempat mesin sambil membaca keterangan pada podium (lihat gambar 3.27). Pencahayaan berupa lampu fluorescent memberikan pencahayaan yang menyebar dan tidak fokus pada mesin.



Gambar 3.26 Mesin ATM dari Masa ke Masa

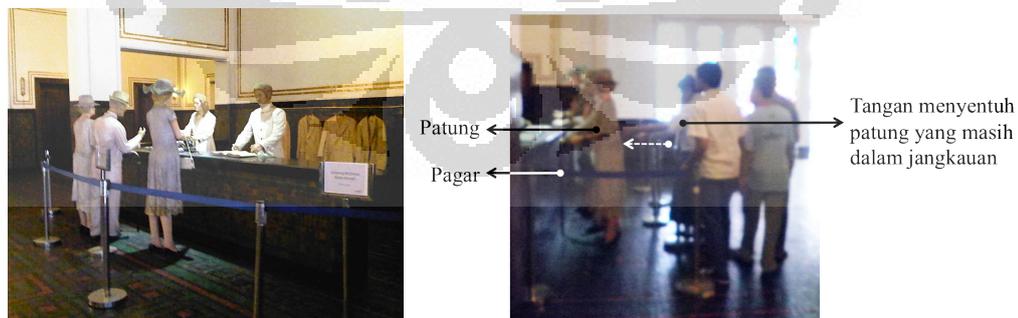
Alat hitung yang dipajang pada dinding (gambar 3.27), disusun sehingga terlihat menjadi unsur dekoratif. Alat hitung yang terletak pada bagian atas dinding tentunya tidak dapat diamati dengan baik oleh pengunjung. Sementara alat hitung yang diletakkan dilantai terlalu rendah sehingga mengharuskan pengunjung untuk jongkok jika ingin melihat lebih dekat. Hanya beberapa objek yang diletakkan

diatas kotak panggung dengan papan keterangan yang tingginya sesuai dengan jarak pandang mata manusia dalam keadaan berdiri. Jika yang menjadi sorotan adalah benda yang berada di kotak panggung dan benda lain hanyalah pendukung saja, cukup disayangkan karena tiap benda yang ditampilkan dalam museum tentunya memiliki nilai berharga yang ingin ditampilkan.



Gambar 3.27 Dinding Alat Hitung. (a) Pengunjung harus mendongak untuk melihat benda yang ada diatas titik mata. (b) Pengunjung berjongkok di lantai untuk mengamati benda.

Salah satu diorama dalam museum ini tidak memiliki keterangan yang lengkap seperti contohnya pada gambar 3.28. Papan keterangan yang terlihat dalam gambar berisi larangan untuk menyentuh diorama bukan menjelaskan kegiatan apa yang sedang terjadi. Dalam menceritakan isi pamerannya, museum ini banyak menggunakan diorama untuk membangun suasana dan menarik pengunjung untuk menerka bagaimana sebenarnya yang terjadi pada masa itu.



Gambar 3.28 Diorama Kegiatan Perbankan (Kiri) Dan Pengunjung Berusaha Menyentuh Patung Meskipun Sudah Diberi Batas Dan Papan Peringatan (Kanan).

### 3.2.2 Kesimpulan Museum Bank Mandiri

Suasana yang ditawarkan dalam ruang pameran museum Bank Mandiri adalah suasana kantor bank pada masa lalu. Ruang dalam gedung tidak mengubah bangunan lama tetapi memanfaatkannya untuk membentuk suasana kantor bank. Benda koleksi perlengkapan bank ditampilkan apa adanya dan bahkan beberapa tidak diletakkan dalam kotak kaca. Pencahayaan *general* (menyebar) yang digunakan pada beberapa area memberikan kesan perkantoran yang formal namun benda koleksi menjadi tidak terfokus. Penyampaian cerita menggunakan patung-patung diorama yang memeragakan kegiatan perbankan pada masanya membuat pengunjung dapat merasakan suasana masa lalu, namun tidak banyak terlihat tulisan yang menerangkan kejadian apa yang sedang ditampilkan sehingga pengunjung hanya dapat menerka-nerka dengan informasi yang ada. Hal ini dapat dilihat sebagai sebuah kekurangan, namun di sisi lain hal ini membuat pengunjung fokus dalam merasakan ruang dan mengajak pengunjung untuk berpikir. Berdasarkan pengamatan lapangan, pengunjung lebih tertarik pada diorama, yang terjadi biasanya pengunjung mengamati diorama terlebih dahulu baru setelahnya membaca keterangan yang mendampinginya.

### **3.3 Analisis dan kesimpulan hasil pengamatan museum Bank Indonesia (BI) dan museum Bank Mandiri (BM)**

Meskipun sama-sama menceritakan tentang bank, museum BI dan museum BM memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyajikan pameran. Museum BI yang menceritakan sejarah perjalanan BI, mengatur alur pengunjung dalam ruang pameran agar pengunjung dapat melihat sejarah perkembangan BI secara runut. Sementara museum BM yang menceritakan kegiatan perbankan pada masa lalu tidak memaksa pengunjung untuk mengikuti alur tetapi membebaskan pengunjung untuk melihat-lihat dan mengalami ruang replika kantor bank masa lalu. Masing-masing pendekatan memiliki kelebihan yang sesuai dengan isi pameran yang ingin disampaikan. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut, alur yang terarah pada ruang pameran periode sejarah BI sesuai dengan isi pamerannya yang harus dilihat secara runut sesuai perjalanan cerita periode dan alur yang bebas pada ruang pameran BM membuat pengunjung lebih leluasa menikmati suasana ruang.

Selain alur, susunan tampilan benda koleksi dan bentuk dari benda koleksi itu sendiri juga dapat mengarahkan pengunjung. Mungkin pengunjung secara tidak sadar mengikuti arah yang ditunjukkan oleh susunan benda tersebut. Seperti yang terjadi dalam ruang periode dalam museum BI. Penggunaan tanda dapat membantu memberikan petunjuk, namun hanya dengan pengaturan benda saja ternyata sudah dapat memberikan petunjuk secara tidak langsung.

Ruang dalam museum BM tidak banyak diubah dari bentuk bangunan asli sementara ruang dalam pameran museum BI terlihat sangat berbeda dari bangunan aslinya. Apakah perlu disayangkan bahwa museum BI tidak menggunakan bentuk bangunan asli dalam ruang dalam pamerannya? Ruang periode pada museum BI menceritakan perkembangan bank dari masa awal sampai ke masa sekarang sehingga dengan menyesuaikan tampilan ruang dalam dengan periode isi pameran, isi pameran dapat lebih tersampaikan dibandingkan dengan menggunakan bentuk asli bangunan yang terpaku pada periodenya.

Tabel Perbandingan hasil studi ruang pameran museum perbankan

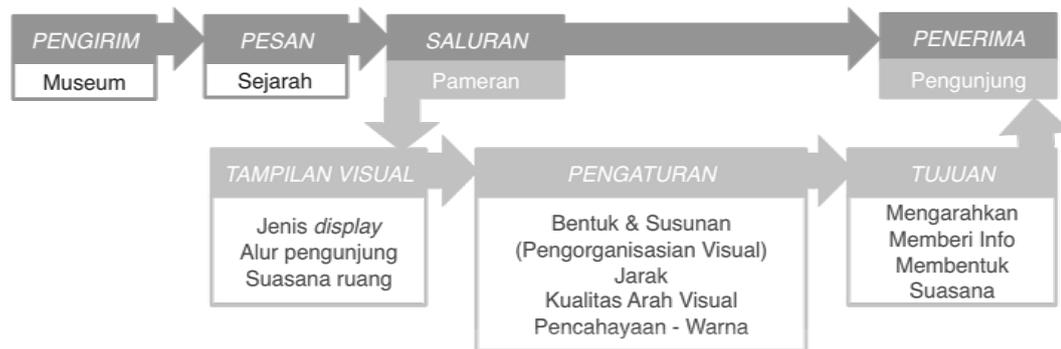
Objek Penelitian	Ruang Pameran	Museum Bank Indonesia		Museum Bank Mandiri
		R. Periode Sejarah	R. Numismatik	
<b>Jalan Cerita</b>	Menceritakan perjalanan Bank Indonesia sebagai bank sentral Indonesia dari pra-sejarah BI hingga masa sekarang.	Menampilkan bentuk mata uang yang sempat beredar di Indonesia dari masa ke masa dan juga mata uang luar negeri.	Menceritakan kegiatan perbankan tanpa adanya alur waktu yang harus diikuti dan menampilkan benda koleksi kegiatan perbankan zaman dulu.	
<b>Suasana</b>	Tiap area periode memiliki kesan ruang yang berbeda. Beberapa ruangan memperdengarkan suara pendukung yang berbeda untuk membangkitkan suasana.	Tiap bagian yang menjelaskan periode yang berbeda tidak memiliki perbedaan kesan ruang dan hanya fokus pada menampilkan mata uang.	Suasana yang dihadirkan formal seperti pada ruang kantor.	
<b>Pencahayaan</b>	Pencahayaan buatan. Pencahayaan fokus pada objek pameran saja.	Pencahayaan buatan. Pencahayaan fokus pada objek pameran saja.	Pencahayaan alami Pencahayaan buatan pada ruang yang tidak banyak mendapat sinar matahari. Menggunakan pencahayaan general.	
<b>Sirkulasi Pengunjung</b>	Pengunjung harus melalui satu jalur dan tidak ada pilihan lain. <i>directed approach traffic flow.</i>	Terdapat papan petunjuk alur periode namun pengunjung dapat berjalan leluasa. <i>suggested approach traffic flow.</i>	Pengunjung dapat bergerak leluasa. <i>unstructured approach traffic flow.</i>	
<b>Kegiatan</b>	Melihat perjalanan perkembangan BI dari masa ke masa dan berinteraksi dengan layar sentuh.	Melihat dan mengamati berbagai bentuk mata uang dan sejarahnya. Melihat informasi sesuai keinginan pada layar sentuh.	Merasakan suasana perbankan " <i>tempoe doeloe</i> " dengan berjalan dan mengamati benda koleksi dalam ruang pameran.	
<b>Jenis Tampilan</b>	Diorama Panggung Panel <i>Vitrine</i> Audiovisual dan layar sentuh.	Panel <i>Vitrine</i> Layar sentuh	Diorama Panggung (balok alas) <i>Vitrine</i> Panel	

## **BAB 4**

### **KESIMPULAN**

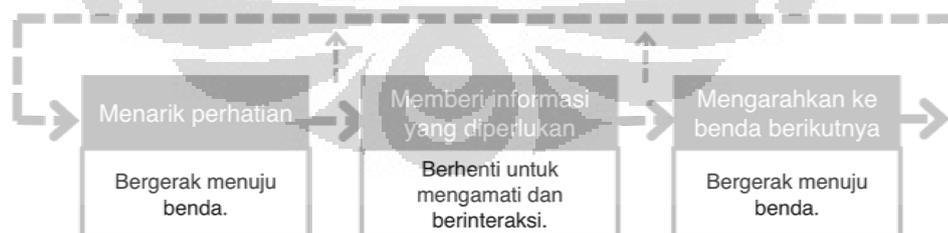
Pameran dalam museum memiliki tujuan untuk menginformasikan pengunjung akan benda koleksi yang dipamerkannya. Untuk melakukan hal ini maka tampilan pameran perlu memandu pengunjung dalam mengalami pameran tersebut. Yang terjadi dalam ruang pameran tersebut adalah pengunjung dan tampilan pameran mencoba untuk berkomunikasi, tampilan berusaha untuk menyampaikan dan pengunjung berusaha untuk menangkap pesan yang disampaikan. Setelah melakukan studi literatur dan kasus, dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan pesan atau cerita dalam suatu pameran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Yang pertama adalah objek pameran perlu menarik perhatian pengunjung kemudian menjaga agar perhatian tersebut tidak lepas dan mengarahkannya ke objek berikutnya. Hal ini dapat tercapai dengan mengatur alur sirkulasi pengunjung dan juga mengatur peletakan objek pameran. Perlu diketahui bahwa menarik saja tidak cukup karena akan percuma jika pengunjung sudah tertarik dan mulai mendekat, namun informasi yang diinginkan ternyata tidak memadai. Tujuan dari pameran itu sendiri adalah menyampaikan pesan maka objek yang dipamerkan harus dapat memberikan informasi yang dapat ditangkap dengan baik oleh pengunjung. Untuk membantu proses pemahaman ini, beberapa objek yang diletakan secara berkelompok dapat membantu karena tiap objek saling melengkapi satu sama lain. Keberadaan objek pameran ini akan terlihat lebih menarik dan mudah dipahami jika dapat melibatkan pengunjung.

Jawaban dari pertanyaan awal mengenai bagaimana sebuah pameran dapat menyampaikan isi pesannya kepada pengunjung dapat disimpulkan dari studi literatur dan studi kasus yang telah dilaksanakan ke dalam skema (gambar 4.1). Skema memberikan gambaran singkat apa saja yang berperan dalam proses penyampaian informasi (agar pengunjung nyaman dalam melihat-lihat pameran) dan bagaimana proses itu terjadi.



Gambar 4.1 Diagram kesimpulan proses komunikasi visual dalam pameran museum perbankan  
Sumber: Dikembangkan oleh penulis dari model lingkaran interpretasi David Dean (gambar 2.9)

Dari hasil pengamatan pada pengunjung museum perbankan yang telah dilaksanakan dan berdasarkan teori pameran museum oleh Dean (1996), bagaimana pengunjung mengamati dari satu benda ke benda lain yang berada dalam satu kelompok dalam pameran dapat disimpulkan menjadi skema pada gambar 4.2. Jika salah satu langkah tidak dapat terpenuhi maka lingkaran proses tersebut akan berhenti dan pengamat akan mengalihkan perhatiannya ke benda di kelompok yang lain. Mengarahkan yang dimaksud dalam gambar 4.2 adalah arah visual dari benda dan alur sirkulasi pengunjung yang disediakan. Kotak berwarna abu-abu muda menunjukkan benda pameran dan kotak berwarna putih menunjukkan kegiatan pengunjung menghadapi benda tersebut.



Gambar 4.2 Diagram perlakuan pengunjung terhadap objek pameran

Yang membatasi pameran dalam museum dan membedakannya dengan pameran dalam bentuk lain adalah cara menampilkan benda koleksinya. Benda koleksi yang ada di dalam museum merupakan sesuatu yang bernilai tinggi dan sangat dijaga keamanannya. Manusia memang penuh rasa ingin tahu, ingin menyentuh apa yang dilihatnya menarik, karena hal ini tidak dapat dihindarkan maka tampilan pameran perlu mengantisipasinya. Keberadaan kotak kaca (vitrin) atau pembatas harus dapat menjaga keamanan benda sambil tetap membiarkan pengunjung merasa bebas untuk mengamatinya agar komunikasi antara keduanya tidak terhalangi.

Dari pengamatan studi kasus pada museum BI dan museum Bank Mandiri, ditemukan cara yang berbeda dalam menyampaikan isi pameran. Tiap cara yang digunakan memiliki kelebihan masing-masing, sesuai dengan tujuannya. Maka dari itu rasanya sulit atau bahkan tidak bisa untuk menentukan mana cara yang lebih tepat. Jika cara untuk memamerkan dalam museum BI digunakan dalam museum Bank Mandiri, mungkin saja hasilnya akan menjadi tidak memuaskan. Sementara yang pasti adalah dimensi tampilan yang harus sesuai dengan dimensi manusia, seperti misalnya papan informasi yang baik posisi maupun tampilannya harus dapat dengan mudah dibaca.

## DAFTAR REFERENSI

### I. BUKU (ISBN)

- Beck, Andrew, Peter Bennett, dan Peter Wall. *Communication Studies: The Essential Introduction*. London: Routledge, 2002.
- Benzel, Katherine F. *The Room in Context: Design beyond Boundaries*. New York: McGraw-Hill, 1998.
- Bertron, Aurelia, Ulrich Schwarz, dan Claudia Frey. *Designing Exhibitions: A Compendium for Architects, Designers and Museum Professionals*. Basel: Birkhäuser, 2006.
- Bruce, Vicki, Patrick R. Green, dan Mark A. Georgeson. *Visual Perception: Physiology, Psychology, and Ecology*. 3rd ed. Hove: Psychology, 1996.
- Dean, David. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge, 1996.
- Feireiss, Kristin. "It's Not About Art." Introduction. *The Art of Architecture Exhibitions*. Ed. Kristin Feireiss, Jean-Louis Cohen, dan Nederlands Architectuurinstituut. Rotterdam: NAI, 2001. 8-14.
- Huffman, Karen, Mark W. Vernoy, and Judith Vernoy. *Psychology in Action*. 3rd ed. Canada: John Wiley & Sons, 1994.
- Lawson, Bryan. *The Language of Space*. Oxford: Architectural, 2001.
- Locker, Pam. *Basics Interior Design 02: Exhibition Design*. Vol. 02. Lausanne: Ava Academia, 2011.
- Newhouse, Victoria. "The Cabinet of Curiosities: An Update." *Towards a New Museum*. New York: Monacelli, 1998.
- O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Santa Monica: Lapis, 1986.
- Podrecca, Boris. "A Substitute Reality." *The Art of Architecture Exhibitions*. Ed. Kristin Feireiss, Jean-Louis Cohen, dan Nederlands Architectuurinstituut. Rotterdam: NAI, 2001. 54-57.
- Psarra, Sophia. *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. Abingdon: Routledge, 2009.

Sekuler, Robert, and Randolph Blake. *Perception*. Boston: McGraw-Hill, 2002.

Wade, Nicholas J. *Perception and Illusion: Historical Perspectives*. New York: Springer Science, 2005.

Wallschlaeger, Charles, Cynthia Busic-Snyder, dan Meredith Morgan. *Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects, and Designers*. 1st ed. Dubuque: Wm. C. Brown, 1992.

## II. PUBLIKASI ELEKTRONIK

"Denah Museum." <http://www.bi.go.id/web/id/Tentang+BI/Museum/Tentang+Museum/Denah+Museum/> (3 Mar. 2012)

"Latar Belakang Pendirian Bank Indonesia." <http://www.bi.go.id/web/id/Tentang+BI/Museum/Tentang+Museum/Latar+Belakang/> (3 Mar. 2012)

"Sekilas Gerakan Nasional Cinta Museum Melalui Tahun Kunjung Museum 2010." <http://cinta-museum.blogspot.com/> (3 Mar. 2012)

Butterfield, Joan. "The Similarities And Differences Between Museums And Galleries." <http://www.scribd.com/doc/9502685/The-Similarites-and-Differences-Between-Museums-and-Galleries> (15 Mei 2012)

Yurnaldi. "Tahun Kunjungan Museum 2010, Munculkan New Brand." <http://oase.kompas.com/read/2009/04/16/21291469/Tahun.Kunjungan.Museum.2010..Munculkan.New.Brand..> (3 Mar. 2012)