

Peran Proyeksi Video di Museum Bank Indonesia

Maugina Rizki Havier

Program Magister, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,
Jalan Ganesha No. 10 Bandung 40132, Indonesia
e-mail : maugina.havier@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini merupakan sebuah kajian tentang peran proyeksi video dalam desain interior Museum Bank Indonesia. Museum Bank Indonesia menggunakan teknik digital untuk memamerkan barang koleksi mereka. Beberapa diantaranya adalah media layar sentuh, film, permainan komposisi cahaya lampu, dan proyeksi video. Proyeksi video merupakan salah satu cara untuk membangun atmosfer ruang. Proyeksi video menggunakan cahaya yang sangat terang untuk memproyeksikan kontennya, karena itulah teknik ini membutuhkan ruang yang gelap untuk hasil yang lebih baik. Teknik ini menggunakan proyektor untuk memproyeksikan konten visual seperti film, animasi, dan juga memakai elemen suara apabila dibutuhkan. Tujuan utama kajian ini adalah untuk menemukan keuntungan atau efek positif sebuah proyeksi video yang ditujukan untuk interior museum.

Kata kunci: interior, museum, proyeksi video

Abstract. This research is a study about the role of video projection in interior design of Museum Bank Indonesia. Museum Bank Indonesia uses digital technique to exhibit their collections. Some of them are touchscreen media, movies, lighting compositions, and video projection. Video projection is one of the methods used to build space atmosphere. Video projection uses a very bright light to project its content, Thus, it requires a dark space or room to make the best display. The technique uses projector to project visual contents such as movies, animations, and also using audio elements, if necessary. The purpose of this study is to discover benefits or positive effects of video projection for interior of a museum.

Keywords: interior, museum, video projection

1. Pendahuluan

Museum merupakan salah satu bagian penting dalam sejarah dan kebudayaan Indonesia. Menurut data Bappenas, jumlah museum di Indonesia mencapai 80, dari Aceh hingga Merauke. Perjalanan panjang sejarah dan kebudayaan Indonesia dari jaman pre-historis hingga periode deklarasi kemerdekaan dapat ditemukan di museum. Dari data diatas dapat melihat bahwa museum memiliki potensi besar

untuk menjadi salah satu objek pariwisata yang menjanjikan dengan nilai tinggi dari segi informasi dan pendidikan.

Alexander (2009) mendeskripsikan museum sebagai institusi yang mengurus (melestarikan) koleksi artefak-artefak dan objek-objek penting dari segi saintifik, artistik, budaya, atau sejarah dan memamerkannya secara permanen atau temporer.

Seperti museum lainnya di seluruh dunia, museum di Indonesia memiliki berbagai macam tipe. Beberapa museum di Indonesia memiliki tema atau isu tertentu seperti Museum Wayang Indonesia di Jakarta yang memamerkan koleksi wayang Indonesia. Ada juga museum yang tujuan utamanya bukan untuk memamerkan artefak, melainkan untuk mengangkat suatu isu atau suatu perjalanan sejarah, contohnya Museum Tsunami di Aceh. Selain museum-museum tersebut, ada juga museum yang memiliki beberapa koleksi yang berbeda-beda jenisnya seperti Museum Nasional Indonesia di Jakarta. Semua museum tersebut memiliki nilai keunikan tersendiri.

Beberapa museum didesain dengan mengedepankan *display* konvensional, dimana artefak dipamerkan dengan informasi tertulis di atas *display*. Beberapa museum lainnya didesain dengan bantuan teknologi dan media digital. Pada museum, media digital umumnya digunakan sebagai media penyampai informasi, baik itu secara interaktif maupun non-interaktif, misalnya berupa layar sentuh, video informasi, dan film.

Namun, dengan banyaknya eksplorasi dalam penggunaan media digital, mungkinkah ada peran lain yang dapat diemban oleh media digital dalam museum? Tentunya, selain untuk menyampaikan informasi, media digital dapat juga berperan sebagai elemen dalam interior museum. Dalam hal ini, mungkinkah media digital tidak berdiri sendiri sebagai media informasi, namun juga dapat menjadi bagian dari desain interior museum itu sendiri?

Museum Bank Indonesia

Museum Bank Indonesia (Museum BI) terletak di area Kota Tua, Jakarta. Museum tersebut bukan satu-satunya museum di area itu, ada 4 museum lain yang berdiri di Kota Tua, diantaranya : Museum Mandiri, Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Wayang Indonesia, dan Museum Sejarah Jakarta/Museum Fatahilah. Kelima museum ini berdiri di sekitar Taman Fatahilah dan menjadi salah satu objek wisata yang cukup digemari di sana, selain Sepeda Onthel, Doger Monyet, wisata kuliner, dan wisata lokal lainnya.

Dari kelima museum yang ada di Kota Tua, Museum Bank Indonesia merupakan satu-satunya museum yang menggunakan teknologi digital dalam memamerkan koleksi dan menyampaikan informasi. Menurut survey pada beberapa pengunjung, museum ini merupakan salah satu museum yang sangat menarik di mata pengunjung. Teknologi digital yang ada di dalam Museum Bank Indonesia adalah : *Touchscreen Interactive media* (layar sentuh dengan pilihan informasi), komposisi permainan cahaya, layar monitor (video film dan narasi), dan proyeksi video di ruang pameran terakhir sebelum masuk ke *innercourt*. Peran proyeksi video di ruangan ini terasa berbeda dengan peran teknologi digital lainnya yang ada di Museum Bank Indonesia. Saat teknologi digital lainnya berfungsi sebagai sumber informasi, proyeksi video ini mengemban fungsi utama lain.



Gambar 1 : Museum Bank Indonesia, Kota Tua, Jakarta.

Sumber : <http://www.museumindonesia.org/museum-bank-indonesia.html> (24-07-2013)

Proyeksi Video

Istilah proyeksi video sering ditemukan, di televisi, koran, majalah, dan beberapa media lainnya. Dan sering dilihat secara langsung, atau melihat video rekamannya di internet. Namun informasi tentang defisini proyeksi video dan bagaimana cara menggunakannya dengan baik tidak terlalu jelas. Orang-orang senang menontonnya namun tidak terlalu menguasai informasi mengenainya. Di Indonesia, orang-orang biasanya mempelajari proyeksi video dan bagaimana cara membuat serta memakainya secara otodidak, karena sangat jarang ada institusi formal yang mengajari tentang hal tersebut.

Proyeksi video adalah video yang diproyeksikan pada sebuah permukaan (layar) berwarna putih memakai proyektor. Cadena (2010) mendefinisikan proyeksi video secara teknis sebagai kumpulan gambar yang diproyeksikan pada sebuah layar menggunakan cahaya yang sangat terang.

Karena diproyeksikan dengan cahaya yang sangat terang, proyeksi video memerlukan ruangan yang gelap untuk bisa menghasilkan efek yang maksimal. Contoh proyeksi video yang paling mudah ditemukan adalah pemakaian untuk aktivitas belajar-mengajar di kelas, keperluan rapat, presentasi, dan lain sebagainya.



Gambar 2 : Posisi proyektor dan layar pada saat bekerja.
Sumber : Pribadi (2013)

Bagaimana Pengunjung Melihat Proyeksi Video di Museum Bank Indonesia

Setelah melakukan survei lapangan dan melihat secara langsung, bisa disimpulkan bahwa video-video dalam desain interior Museum Bank Indonesia berfungsi sebagai sumber informasi, baik itu yang bersifat interaktif maupun tidak. Sedangkan proyeksi video di ruang pameran terakhir, ruangan sebelum pengunjung memasuki *innercourt* (satu-satunya video dengan teknik proyeksi di museum tersebut) memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sumber informasi dan sebagai elemen interior yang dinamis. Elemen interior yang dimaksud disini adalah *wall treatment*, berfungsi sebagai material penutup akhir/*finishing* dinding yang dinamis. Selain kedua fungsi utama tersebut, terdapat fungsi tambahan berupa pencahayaan alternatif untuk ruangan.

Selain mengkaji lewat survey lapangan dan teori ruang, kesimpulan bahwa peran utama proyeksi video dalam desain interior Museum Bank Indonesia adalah sebagai elemen interior, juga didapat dari hasil survey kepada beberapa pengunjung museum.

70% pengunjung tidak mengingat informasi yang disampaikan oleh video tersebut, tapi mengingat efek grafis dalam ruang. 80% pengunjung tidak terlalu memperhatikan informasi yang ada dalam video, kebanyakan melakukan foto-foto dan menikmatinya secara ruang. 70% pengunjung merasa proyeksi video efektif dari segi visual dan pencahayaan untuk ruang tersebut.

Proyeksi Video dalam Interior Museum Bank Indonesia

Proyeksi video dalam desain interior museum bersifat non-interaktif, dan berkesan dekoratif. Teknik yang dipakai adalah teknik proyeksi dengan proyektor pada dinding sebagai layar. Isi video itu sendiri menceritakan garis besar perekonomian Indonesia. Sebagian besar visual dalam video merupakan komposisi grafis, tanpa banyak tulisan, data, ataupun narasi. Melihat dari hal tersebut, bisa disimpulkan bahwa desain proyeksi video tersebut bertujuan untuk berbicara secara ruang dan lebih sebagai elemen interior dibanding sebagai sumber informasi.

Hal tersebut juga dapat dilihat dari *layout* ruang. Di tengah ruangan terdapat instalasi pohon dengan skala yang cukup besar dibanding objek lain. Di sebelah kanan pintu masuk terdapat dua dinding yang menjadi objek proyeksi video. Sedangkan di sebelah kiri pintu dibiarkan polos dengan ditutup kaca hitam. Di seberang ruangan terdapat sebuah layar monitor, namun tidak terlihat dengan jelas dari arah pintu masuk karena terhalang oleh instalasi pohon.

Lawson (2010) menyampaikan bahwa mekanisme persepsi ruang dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya seperti :

- Sensasi dan Persepsi
 - *“Space is perceived through the sensation of visual, sound, smell and even touch. Perception is an active process through which we make sense of the world around us”* (Lawson, 2001, Hal. 44).
 - Persepsi adalah proses untuk memberikan arti terhadap stimuli. Proses persepsi dapat diterangkan seperti:

“Stimuli – Indra – Otak

Stimuli – Sensasi – Persepsi

Stimuli – Organisasi – Interpretasi”

(Budiarti, n.d, Hal. 1)

- Di Museum Bank Indonesia, pengunjung mendapatkan sensasi dari pengalaman visual dan auditorial. Sensasi visual tidak hanya didapat dari proyeksi video, tapi juga dari objek di dalam ruangan itu sendiri, misalnya instalasi pohon, relief di dinding, dan teknik pencahayaan ruang. Sensasi auditorial didapat dari *speaker* yang merupakan bagian dari konten video. Dalam hal ini, proyeksi video juga merupakan salah satu objek dalam ruangan dan merupakan bagian dari konsep ruangan.
- Ukuran and Jarak
 - *“We estimate the distance of an object in space from the size it appears to be and the way it seems to move in space as we move both our head and eyes”* (Lawson, 2011, Hal. 44).
 - Ukuran pohon besar di tengah ruangan dan jarak antara sisi kanan dan kiri dari titik tengah ruangan mempengaruhi persepsi visual pengunjung terhadap ruang tersebut.
- Skala
 - *“Scale here does not refer to the scale at which architect draw their construction drawing such as 1 : 100 or 1 : 50 and so on. Scale here means the effect the building has on us in terms of relative rather than absolute size. For example, the people far from us are not actually smaller than the people close to us”* (Lawson, 2001, Hal. 44).
 - Proyeksi video dalam ruangan tersebut mencoba bermain dengan skala ruang untuk membuat pengunjung mempersepsi ruangan. Ada sebuah instalasi pohon besar di tengah ruangan sebagai fokus utama. Objek ini dapat mengalihkan perhatian pengunjung dari kanan dan kiri mereka.
- Skala Pergerakan
 - *“Scale of movement is how people see objects when they are moving, or when the objects moving. For example the way buildings appear and move across our field of vision when we walk”* (Lawson, 2001, Hal. 55).

- Apabila melihat *layout* dari ruangan proyeksi video tersebut, dapat terlihat bahwa sirkulasi gerakan dalam ruangan tersebut dibuat dengan sebuah titik pusat (pohon besar) dan cahaya kebiruan yang menerangi sisi kanan ruangan (bila dilihat dari pintu masuk), sehingga pengunjung tanpa disadari akan mengarah ke bagian kanan ruangan tersebut dan melihat dinding yang ditembak dengan proyeksi video.

- Unsur Vertikal
 - *“When the brain scanned, the brain can thus be seen to be a sort of bureaucracy with departments responsible for straight lines, curved lines, triangles, squares, the colours red and green and so on”* (Latto, 1995, dalam Lawson, 2001, Hal. 62).

 - *“The brain processes visual information through a kind of modular structure, which is at least partly-hierarchical in organization”* (Rose, 1995, dalam Lawson, 2001, Hal. 62).

 - Unsur vertikal dan horisontal (garis lurus, garis lengkung, kotak, dan bentuk geometris lainnya) mempengaruhi persepsi manusia terhadap ruang. Pengunjung dapat merasakan bahwa ruangan tersebut luas, sempit, depresif, atau menenangkan, dan sebagainya.

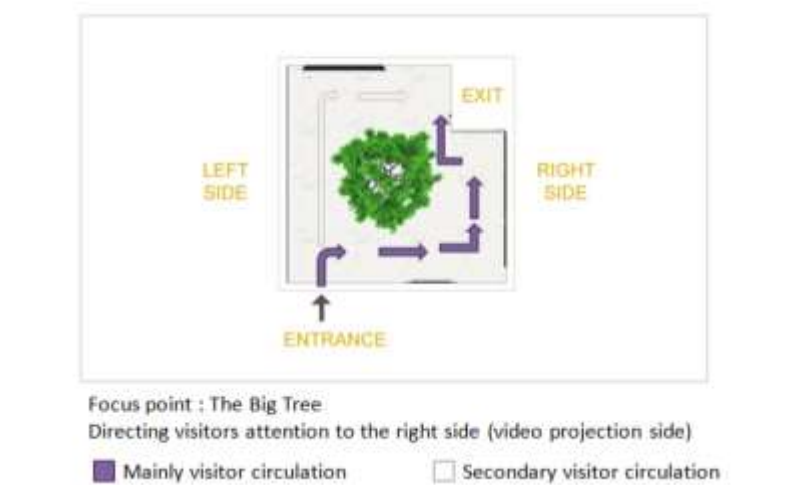
 - Berdasarkan survey lapangan, garis-garis yang membentuk dinding sebagai layar yang diproyeksikan membentuk relief yang menyerupai daun, dan proyeksi video membuatnya terlihat lebih kuat dengan sapuan cahaya dan visual-visual dari video.

- Simetri
 - *“Symmetry is another foreground-giving geometrical characteristic. In many traditional forms of architecture symmetry used to create attention-seeking focal points in space”* (Lawson, 2001, Hal. 62-63).

 - Ruang yang memuat proyeksi video di Museum Bank Indonesia terlihat tidak simetris. Bagian kiri ruangan dibuat simpel dengan penutup akhir dinding terbuat dari kaca berwarna gelap, sedangkan bagian kanan dibuat berwarna-warni dari proyeksi video, ditambah dengan relief yang berirama pada permukaan dinding. Dengan cara ini, pengunjung diperkirakan akan lebih mengarah ke bagian kanan ruangan sambil berputar dan berjalan keluar.

- Warna
 - *“In purely physical terms colours are merely changes of the wavelength of light, and so might be thought of a continuum as in the spectrum. However, the receptors in our eyes are not continuous, and so some colours appear more dominant than the others; the yellow, orange, and red parts of the spectrum claim more foreground attention than the blue, green, and violet parts”* (Lawson, 2001, Hal. 63).
 - Walaupun ruangan proyeksi video terlihat tidak simetris namun apabila melihat secara keseluruhan, cahaya, efek wana, dan suara dari proyeksi video menyeimbangkan efek gelap dan simpel dari bagian kiri ruangan.
- Jumlah
 - *“Simple and regular repetition of an object eventually makes the object itself disappear. For example we do not see repetition of trees as tree but a forest”* (Lawson, 2001, Hal. 63-64).
 - Repetisi dalam ruangan dapat mempengaruhi persepsi dalam ruangan.
- Arti
 - *“Our long-term memory appears to work by using meaning and concepts rather than images. Since this is a much easier system to use, and because we are all basically rather lazy, we seek meaning in our surroundings. So objects that have meaning for us, which we understand and for which we have concepts with names attached to them, are likely have foreground quality”* (Lawson, 2001, Hal. 66-67).
 - Arti dan konsep yang berbeda dapat membuat sebuah ruangan berbeda dibanding ruangan lainnya. Arti dari ruangan proyeksi video dalam Museum Bank Indonesia memberikan efek terhadap fungsi ruang dan objek-objek yang ada dalam ruangan. Dari hasil survey lapangan, dapat disimpulkan bahwa ruangan tersebut adalah ruangan instalasi yang menyampaikan informasi tentang pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Hal itu dapat terlihat dari kehadiran pohon dan juga dari konten visual yang ada dalam proyeksi video yang ditembakkan ke dinding.

- Konteks
 - “What we remember about places depends as much upon ourselves as on the physicality of the objects and places themselves” (Lawson, 2001, Hal. 67-68).
 - Contohnya melihat rumah sendiri sebagai suatu tempat yang berbeda saat kecil dan saat dewasa. Pada saat masih kecil, rumah terlihat seperti tempat yang penuh petualangan dan permainan. Namun pada saat dewasa, rumah menjadi sebuah tempat berlindung yang dianggap paling nyaman, sebuah tempat dimana seseorang bisa beristirahat dan bersifat pribadi. Dalam Museum Bank Indonesia, dapat dilihat bahwa proyeksi video tersebut dapat menjadi bagian dari objek-objek interior dalam ruangan, sedangkan di tempat lain proyeksi video hanya dianggap sebagai media presentasi saja.



Gambar 3 : Alur Sirkulasi Pengunjung.
Sumber : Berdasarkan survey lapangan di Museum Bank Indonesia
(Havier, 2013)

Skala pohon yang berada di tengah ruangan mempengaruhi persepsi pengunjung untuk memperhatikannya lebih dulu, dan mengarahkan dirinya ke sebelah kanan ruangan (area proyeksi video). Dinding polos di sebelah kiri dibuat untuk menguatkan hal itu, sehingga menghasilkan alur sirkulasi pengunjung seperti berikut : masuk – fokus ke tengah – belok kanan ke proyeksi video – memutarai pohon – ke arah layar monitor – Pintu keluar. Alur sirkulasi utama pengunjung pada layout diperhitungkan akan seperti itu, sedangkan alur sirkulasi lainnya jarang terjadi.



Gambar 4 : Skala Pohon dalam Ruang.

Sumber : Berdasarkan survey lapangan di Museum Bank Indonesia
(Havier, 2013) (BI, 06/10/2013)

Apabila dilihat lebih dekat, dinding yang dijadikan layar proyeksi hanya ditutup dengan cat putih polos, ditambah sedikit relief di permukaan dindingnya yang berbentuk daun bergaris. Hal ini bisa terjadi karena dalam perancangan interior Museum Bank Indonesia, dinding tersebut sudah dirancang untuk dijadikan layar proyeksi video sehingga cukup memakai *finishing* cat putih polos. Setelah proyeksi dinyalakan, maka proyeksi itulah yang menjadi *finishing* dinding, atau *wall treatment*.



Gambar 5 : Konten Visual dalam Video.

Sumber : Berdasarkan survey lapangan di Museum Bank Indonesia (BI, 06/10/2013)



Gambar 6 : Relief Berbentuk Daun. Yang dibuat dari komposisi garis di dinding, dicat putih polos

Sumber : Berdasarkan survey lapangan di Museum Bank Indonesia (BI, 06/10/2013)

Peran Utama Proyeksi Video di Museum Bank Indonesia

Kajian dan survey tersebut menunjukkan bahwa dari awal proyeksi video di Museum Bank Indonesia didesain untuk menjadi bagian dari elemen interior. Kesimpulan ini didasari oleh hasil observasi di lapangan, layout ruangan, sirkulasi pengunjung, fokus pencahayaan dalam ruangan, dan kaji studi mekanisme persepsi ruang. Konten dan visual grafis dalam video konsisten dengan instalasi pohon besar yang terletak di tengah dan juga suasana ruangan tersebut. Selain itu, sistem informasi yang lebih lengkap terdapat di ruangan lain dengan teknologi layar sentuh. Apabila pengunjung ingin mendapat informasi yang lebih lengkap dibandingkan efek audio dan video, maka media-media itulah yang harus dicari.

Dapat disimpulkan bahwa desainer interior dari Museum Bank Indonesia membagi-bagi fungsi ruangnya sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda-beda selama berada dalam museum. Pengalaman ruang dalam museum sangatlah penting. Dengan pengalaman ruang yang tepat, informasi dapat tersampaikan dengan lebih baik, lebih menarik, dan lebih menyenangkan.

Dalam desain interior Museum Bank Indonesia, peran utama proyeksi video adalah sebagai elemen interior, khususnya *wall treatment*, sedangkan peran tambahannya adalah sebagai media informasi dan cahaya tambahan. Di masa yang akan datang, proyeksi video dalam interior dapat diaplikasikan secara luas dan lebih eksploratif. Berikutnya mungkin bukan hanya *wall treatment* saja, tapi juga *ceiling treatment*, proyeksi mapping furnitur, bahkan bisa untuk dijadikan *floor treatment*.

Daftar Pustaka

- Alexander, E.P., & Alexander, M. (2009). *Museum in Motion: an Introduction to The History and Functions of Museums*. Lanham: AltaMira Press.
- Budiarti, L.N. (n.d.). *Bahan Kuliah Psikologi Persepsi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Cadena, R. (2010). *Automatic Lighting: The Art and Science of Moving Light in Theatre, Live Performance and Entertainment*. Oxford: Focal Press
- Lawson, B. (2001). *The Language of Space*. Oxford: Architectural Press of Butterworth-Heinemann Publications.
- _____, *Jumlah Pengunjung Museum di Indonesia*. (n.d.). Artikel Online: <http://kppo.bappenas.go.id/files/Jumlah%20Pengunjung%20Museum%20di%20Indonesia.pdf>. (diakses Oktober 2014)

Maugina Rizki Havier
Peran Proyeksi Video di Museum Bank Indonesia