

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan ruang pameran dalam sebuah museum tidak terlepas dari pembentukan hierarki visualnya. Hal ini dilakukan agar pengunjung tidak kehilangan arah dan dapat mengikuti alur dalam ruang pameran itu sendiri agar bisa mendapatkan informasi sesuai kronologi maupun urutan yang diinginkan oleh pihak museum.

Pembentukan hierarki visual dipengaruhi oleh konsep pameran dengan dua aspek pembentukannya adalah prinsip desain dan penataan ruang serta desain sistem pencahayaan buaatannya. Kedua aspek ini memiliki hubungan yang dapat mendukung keberadaan hierarki visual, melemahkan keberadaan hierarki visual, atau bahkan tidak memiliki hubungan sama sekali dalam membentuk hierarki visual.

##### **5.1.1 Kesesuaian Penataan Ruang dalam Pembentukan Hierarki Visual**

Prinsip penataan ruang diterapkan pada saat melakukan tahapan perencanaan dan pelaksanaan pameran mengikuti konsep atau alur yang ditetapkan. Peletakkan zona maupun benda pajang dengan hierarki tertinggi seharusnya dapat menarik perhatian pengunjung terlebih dahulu sebelum melihat- lihat ke zona maupun benda pajang lainnya. Hal-hal yang menjadi kriteria adalah :

- Pola sirkulasi
- Penataan Benda Pajang
- Elemen Ruang

Setiap ruang pameran tentunya memiliki konsep dan cerita tersendiri, terlepas apakah objeknya sama atau tidak. Sebagian besar ruang-ruang pameran pada museum ini memiliki alur sesuai kronologis sejarah dan berupa linear. Klasifikasi objek yang dipamerkan setiap zona pun dapat berbeda. Benda pajang yang terdapat di seluruh zona sebagian besar panel-panel cerita yang mempunyai banyak informasi sejarah dan panel-panel tersebut berupa poster yang memiliki konten bertuliskan cerita sejarah keuangan yang

cenderung memiliki banyak info dan sulit menarik secara atribut visual, sehingga dari segi penataan ruang sungguh penting untuk menyesuaikan objek pameran yang kurang menarik perhatian.

a. Zona A (Pra BI 1 & 2)

Secara keseluruhan zona A sudah terlihat adanya perlakuan khusus dari segi penataan ruang. Ruang yang paling tertata dan segi penataannya menarik secara visual adalah area 1 (kedatangan kolonial ke nusantara), sedangkan area-area lain penataannya cukup terlihat adanya potensi hierarki visual melalui penataan pajangan dan adanya dinding yang dibuat lebih maju dari yang lainnya, namun area-area lain masih belum terlalu menunjukkan pembentukan hierarki visual.

Pada area 5 hingga 8 semua benda pajang disusun secara linear, yang membedakan bentuk penyajian saja, apalagi untuk panel-panel tersebut sulit untuk menarik perhatian secara visual.

b. Zona B (BI Periode 1-3)

Zona B memiliki alur yang linear dan penataan objeknya pun terdapat di kiri-kanan alur tersebut. Zona B memiliki penataan ruang yang cenderung sama dengan zona A karena karakteristiknya dan alur cerita yang sama. Area yang paling menunjukkan perbedaan dan hierarki dari segi penataan dan ukuran adalah area 7 dimana area tersebut memiliki objek pameran berupa replika gedung-gedung tinggi. Karena alur di zona B ini linear, komposisi benda pamernya pun sulit untuk dibuat beragam.

c. Zona C (BI Periode 4-5)

Zona C memiliki karakter ruang yang berbeda dari zona A dan B karena yang ingin ditampilkan adalah suasana tegang dan hiruk pikuk dari adanya demo yang terjadi pada alur cerita periode tersebut. Dari segi penataan benda pameran tidak ada yang terlalu dibuat menonjol, namun penataan elemen pembentuk ruang tersebut dibuat menonjol dari segi warna dan tekstur, yang terdapat di area 4.

d. Zona D (BI Periode 6)

Kedudukan hierarki pada zona ini cukup terasa karena di ruangan ini objek pamernya berupa meja dan panel yang mengelilingi meja tersebut. Dari penataan ruang sudah baik, namun warna panel tersebut kurang mendukung karena tidak terlalu kontras dengan meja tersebut.

e. Zona E (BI Periode 7)

Pada zona E ini dari penataan ruangnya sudah terlihat hierarki visualnya yaitu pohon yang terdapat di tengah ruangan dan juga dari segi bentuk benda pameran yang berbeda dari objek lainnya di zona ini.

Alur di ruangan ini tidak sepenuhnya mengitari objek pohon tersebut namun lumayan terpecah untuk melihat panel-panel di sekitarnya.

f. Zona F (Bank Syariah)

Penataan ruang sudah membentuk hierarki yang baik terutama kepada patung H. Samanhudi karena didukung oleh elemen dinding yang menyempit sehingga terfokuskan pada patung tersebut. Pada ruang sebelahnya perletakan objek pameran interaktif terdapat di tengah ruangan sehingga sudah terlihat hierarki visualnya di zona F ini.

g. Zona G-I (R. Kerja Direktur, Gubernur, Rapat Direksi)

Pada ketiga zona tersebut dari segi penataan ruangnya cukup membangun hierarki visual yang baik. Objek pameran yang terdapat di ketiga ruang termasuk objek yang besar dan hanya satu saja di masing-masing ruang sehingga perhatian visual pengunjung langsung menuju objek pameran.

h. Zona J (R. Perenungan)

Zona J yang adalah ruang perenungan ini memiliki penataan objek di tengah ruangan yang berada di dalam ruangan luas, juga sirkulasi memutar yang menjadikan alur tersebut radial sehingga terlihat hierarki visualnya dengan baik. Karakteristik ruangan ini serupa dengan Zona G-I.

i. Zona K (Emas Moneter)

Zona K memiliki alur sirkulasi yang radial dan penataan ruang yang terpusat dimana objek pameran terdapat di tengah ruang sehingga sangat terlihat hierarki ruangnya dengan baik. Objek pameran emas pun terlihat megah dan menjadi hierarki utama pada ruang tersebut.

j. Zona M (Numimastik – Koleksi Uang)

Zona M tidak mempunyai penataan ruang yang khusus untuk menonjolkan objek pamernya. Terdapat sudut ruang lengkung yang bisa menjadi potensi hierarki visual secara elemen ruang namun objek pameran yang terdapat pada area 3 tersebut bukanlah objek utama di ruang pameran Numimastik tersebut. Sangat disayangkan tidak ada penataan yang membuat objek menjadi menarik secara signifikan.

k. Zona N (Arsitektur Bangunan Museum)

Pada penataan Zona N sudah terdapat usaha untuk membangun hierarki visual kepada objek utama yaitu replika pintu masuk museum bank karena ketika masuk ruang akan langsung melihat objek tersebut, dan dengan sirkulasi yang memutar maka alur ruang tersebut diakhiri dengan melihat objek tadi lagi.

l. Zona O (BI Periode 8)

Zona O memiliki sirkulasi yang linear dan penataan objek pameran terdapat di sisi kiri kanannya dan umumnya berupa objek pendar atau objek interaktif. Hierarki visual jelas terdapat pada objek berpendar yaitu permainan interaktif yang berbentuk meja lingkaran di tengah ruangan. Karena ada pemisah ruang, zona O ini terkesan terbagi ruangnya dan pada area 6 maupun 7 tidak ada hierarki visual yang terlihat signifikan.

### **5.1.2 Kesesuaian Pencahayaan Buatan dalam Pembentukan Hierarki Visual**

Kesesuaian pencahayaan buatan masing-masing zona ini didukung oleh setiap hasil kuisioner apakah menarik perhatian atau tidak dan disimpulkan faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan kurang menarik/menonjolnya maupun mengapa dapat mendukung hierarki visual dalam suatu ruangan.

a. Zona A (Pra BI 1 & 2)

Secara keseluruhan zona A terdapat pencahayaan spotlight kepada panel-panel cerita, namun kekurangan dari spotlight ini adalah menciptakan silau dan glare sehingga pengunjung tidak terfokuskan pada kontennya.

Penambahan elemen pencahayaan buatan khusus terdapat di area-area yang memiliki karakter diorama berupa objek pameran manusia yang terbuat dari resin. Area 1 yang berupa diorama kapal kolonial, area 3 yang berupa diorama penyerahan kekuasaan, serta area 6 yang adalah diorama pengesahan awal Bank Indonesia diberikan pencahayaan khusus dari segi warna maupun kuantitas lampu yang terdapat di areanya.

b. Zona B (BI Periode 1-3)

Pencahayaan buatan pada ruangan ini memiliki teknik dan karakter yang mirip dengan zona B karena masih memiliki alur menerus yang sama. Pada area 2 terdapat permainan efek pencahayaan buatan berupa pergantian warna lampu yang menunjukkan ketegangan suasana perang.

Zona B ini cenderung memiliki *tone* warna biru-ungu dibandingkan dengan warna-warna lainnya. Perbedaan warna tersebut menciptakan hierarki visual yang baik pada ruang pameran. Terdapat juga lampu-lampu LED di lantai pada area 7 dimana terdapat gedung-gedung tinggi dan efek *uplight* pada lampu tersebut mendukung bentuk objek pameran sehingga sangat menarik.

c. Zona C (BI Periode 4-5)

Zona C memiliki pencahayaan yang tidak terlalu mendukung tema dari ruangan tersebut yang adalah berupa kerusakan saat jatuhnya perekonomian. Pemanfaatan efek pencahayaan tidak mempunyai tujuan lain selain menerangi ruangan tersebut saja. Selain itu, kekurangan yang didapati dari pencahayaan ini adalah lampu-lampu sorot dengan sistem *downlight* pada panel yang kurang berfungsi baik dan menciptakan silau.

d. Zona D (BI Periode 6)

Penambahan lampu-lampu sorot kepada panel presiden-presiden Indonesia belum cukup untuk membuatnya menjadi pusat perhatian pengunjung.

e. Zona E (BI Periode 7)

Objek pohon yang didukung oleh pencahayaan buatan dengan efek warna hijau-kuning serta teknik pencahayaan *uplight* sudah cukup membuatnya menjadi pusat perhatian. Namun pencahayaan yang difungsikan untuk

menerangi panel-panel pada seluruh dinding ruang tidak terlalu membantu secara fungsi karena menghasilkan efek silau.

f. Zona F (Bank Syariah)

Pada Zona F lampu sorot ditambahkan untuk menjadikan patung H. Samanhudi sebagai *highlight* pada ruangan tersebut. Di ruangan lainnya tidak mempunyai usaha pencahayaan buatan yang signifikan karena objek utama di tengah ruangan adalah objek interaktif yang berpendar bersumber dari videomapping.

g. Zona G-I (R. Kerja Direktur, Kerja Gubernur, Rapat Direksi))

Tidak terdapat pencahayaan buatan yang signifikan karena ketiga zona tersebut memanfaatkan pencahayaan alami dari bukaan jendela.

h. Zona J (R. Perenungan)

Zona ini pun idak terdapat pencahayaan buatan yang signifikan karena memanfaatkan pencahayaan alami dari bukaan jendela.

i. Zona K (Emas Moneter)

Replika emas di zona K ini banyak menarik perhatian pengunjung. Hal ini disebabkan oleh konten yang menarik serta penerapan pencahayaan buatan berupa lampu-lampu *spotlight* yang disorotkan kepada objek pameran tersebut. Lampu di LED di dinding dengan teknik *wall washing* pun mendukung suasana megah yang terdapat di ruang pameran tersebut.

j. Zona M (Numimastik – Koleksi Uang)

Pencahayaan buatan di ruang ini sengaja didesain tidak terlalu terang karena terdapat objek pameran berupa koleksi uang yang perlu dilihat aspek konservasinya. Lampu-lampu sorotnya pun tidak memiliki intensitas terlalu tinggi dan penerangan ruang dibantu oleh lampu-lampu yang terdapat di lantai ruang.

k. Zona N (Arsitektur Bangunan Museum)

Penambahan lampu sorot pada panel-panel ruang belum cukup untuk menarik perhatian pengunjung. Pada objek pameran utama pun tidak diberikan pencahayaan buatan apapun yang dapat menjadikannya *highlight* ruang tersebut.

l. Zona O (BI Periode 8)

*Game zone* pada ruang pameran O sudah banyak menarik perhatian pengunjung. Hal ini disebabkan oleh konten yang menarik serta objek

pamer berpendar yang interaktif. Di sini pencayaan buatan belum signifikan fungsinya karena tidak ingin mengganggu visual dari objek-objek pendar dan videomapping tersebut.

### 5.1.3 Hubungan Penataan Ruang dengan Pencahayaan Buatan dalam Pembentukan Hierarki Visual

Dapat terlihat dari kesimpulan sebelumnya, bahwa hierarki yang terbentuk dari penataan ruang menjadi hal yang utama. Hal ini bertujuan agar pengunjung juga bisa merasakan pengalaman ruang yang lebih berkualitas dan dapat memusatkan perhatian langsung pada benda hierarki saat pertama kali memasuki ruang pamer. Hal ini terlihat pada zona A-C yang menambahkan elemen pencahayaan buatan secara merata di seluruh ruangan disertai dengan elemen warna yang berbeda-beda. Kekurangannya hanya material yang digunakan seringkali tidak sesuai dengan pencahayaan yang ada sehingga mengganggu atribut visual pada objek. Adapun pada Zona K (ruang emas moneter) pencahayaan buatan sudah tepat, sehingga sangat mendukung kedudukan emas tersebut dengan lebih maksimal. Sedangkan pada ruang pamer O, ruang pamer Perode 8 bersuasana modern dan interaktif sudah terdefinisi sebagai hierarki dari segi penataannya dan pencahayaan buatan yang hanya berupa aksesoris saja pada zona ini tidak mengurangi karakternya sebagai hierarki dalam ruang pamer.

Dapat disimpulkan bahwa penataan ruang menjadi metode utama dalam membentuk hierarki ruang dan hierarki visual dalam sebuah ruang pamer. Pencahayaan buatan memiliki peran untuk mendukung terbentuknya hierarki visual atau tidak memiliki pengaruh sama sekali jika penataan ruang yang terbentuk sudah sangat mendefinisikan hierarki visualnya.

## 5.2 Saran

Setelah mengetahui pengaruh dari tata ruang dan pencahayaan buatan dalam pembentukan hierarki visual serta mengetahui kondisi dan hal-hal yang menyebabkan hilangnya hierarki visual, maka tata ruang dapat direnovasi dan dikembangkan lagi di masa mendatang, dengan penataan ruang yang tepat dan sesuai dengan alur, konsep, dan ruang itu sendiri, maka pembentukan hierarki visual akan tercapai. Salah satunya yaitu :

- Manfaatkan elemen pembentuk ruang secara lebih lagi untuk mendapatkan kejelasan objek pameran, misalnya material pada elemen pembentuk tidak *gloss* agar tidak mengganggu kejelasan objek tersebut.
- Jenis material itu sendiri dibuat agar tidak mengganggu atribut visual saat disinari pencahayaan buatan dan warnanya pun disesuaikan agar lebih meningkatkan kontras.

Pencahayaan buatan dapat diterapkan pada ruang-ruang yang belum maupun yang sudah menonjolkan hirarkinya dari segi penataan ruang karena pengaruhnya yang dapat mendukung adanya hirarki visual. Pencahayaan buatan dapat diterapkan dengan cara :

- Mengatur *spotlight* agar tidak merusak atribut visual pada panel-panel tersebut, dari jumlah lampunya maupun intensitas cahayanya.
- Mengurangi *general lighting* di area yang ingin menampilkan kesan kontras .
- Menambahkan lampu dengan teknik *accent lighting* untuk menegaskan bentuk ruang maupun elemen-elemennya.