

Objek Visual dan Pengaruhnya pada Interaktivitas Pengunjung di Museum Interaktif “Tiga Dimensi”

Arwin Purnama Jati

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata
Jalan Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Semarang 50234
Email: arwin@unika.ac.id

ABSTRAK: Museum tiga dimensi termasuk sebagai jenis museum interaktif dalam wacana permuseuman modern. Museum modern saat ini tidak hanya digunakan untuk memajang artefak, namun juga dirancang dengan konsep tertentu untuk menghadirkan pengalaman baru pengunjungnya melalui keterlibatan dengan objek visual. Konsep objek visual pada museum tiga dimensi secara fisik berupa gambar visual-optic ataupun objek pendukung lain. Objek tersebut dapat diakses oleh pengunjung secara langsung dalam ruang-ruang tematik. Selain itu, terdapat penanda visual tertentu yang mengatur jarak atau sudut pengambilan gambar. Fokus penelitian ini mengkaji objek visual maupun penanda visual dalam ruang museum tiga dimensi dan menganalisis pengaruhnya terhadap tindakan atau interaktivitas pengunjung. Penelitian dilakukan melalui pengamatan pada representasi museum tiga dimensi yang memiliki kemiripan konsep untuk melihat kecenderungan pola interaksi pengunjung dengan objek visual. Pengamatan tersebut menghasilkan temuan yang dianalisis sebagai hasil penelitian, yaitu objek visual pada museum tiga dimensi cenderung mempengaruhi pola tindakan pengunjung untuk menyesuaikan tindakan mereka dengan tema atau konsep museum. Selain itu, penanda visual memiliki ‘kuasa’ yang mengatur pengunjung berinteraksi dengan objek visual. Walaupun demikian, objek visual yang ada memungkinkan pengunjung untuk memilih dan mengalami realitasnya atau menciptakan imajinasi melalui keterlibatan atau interaktivitas dengan objek visual.

Kata kunci: objek visual, museum, interaktivitas, penanda visual, pengunjung

ABSTRACT: Three-dimensional museums are recognized as type of interactive museum in modern museum discourse. Today's modern museums is not only used to display artifacts, but are also designed with certain concepts to provide new visitor's experiences through interactivity with visual objects. The concept of visual objects in a three-dimensional museum consists of visual-optic images or other supporting objects. The objects can be accessed directly by visitors in the thematic-spaces. In addition, there is certain visual signage that controls the distance or angle of taking pictures. The focus of this study is to examine visual objects or visual signages in three-dimensional museum spaces and to analyze the influence on visitor behaviors or interactions. Research conducted through observations in three-dimensional museum representations that have similar concepts to see patterns of visitor relations with visual objects. This observation resulted in findings developed as result of research that are, visual objects in three-dimensional museums affect the pattern of visitors to adjust their behaviors/actions to the themes or concepts of the museum. In addition, visual markers have such “power” to control the visitors interacted with visual objects. However, the provided visual objects allow visitors to choose and experience their own reality or create imaginations through interactions or interactivity with visual objects.

Keywords: visual object, museum, interactivity, visual signage, visitor experience

PENDAHULUAN

Museum dalam rentang sejarahnya dianggap sebagai tempat memajang artefak atau objek-objek yang bernilai historis. Dalam perkembangannya, masyarakat mulai menganggap museum sebagai sebuah potensi wisata (*tourism*) yang tidak lagi dikunjungi sebagai wisata kenangan atau sejarah, melainkan sebagai bagian dari tren yang tumbuh di masyarakat. Tren berwisata di kalangan masyarakat muncul akibat menjamurnya objek-objek wisata baru yang menyajikan “ruang” untuk mengekspresikan diri seperti berfoto misalnya dan menawarkan pengalaman baru bagi para wisatawan. Demikian juga museum modern yang dikatakan sebagai sebuah ruang untuk mengakomodasi kebutuhan pengalaman baru dan sekaligus sebagai ruang untuk bersenang-senang (*leisure*). Terkait dengan fungsi museum, MacDonald (2011) mengatakan bahwa museum selanjutnya dipersepsikan lebih sebagai ruang wisata (*touristic space*) daripada sebuah ruang memori (*memory space*) terkait museum sebagai tujuan kunjungan wisata. Pengalaman baru yang merupakan salah satu alasan berkunjung masyarakat ke museum pada saat ini terwujud melalui tersedianya sarana interaktif yang membuat pengunjung terlibat di dalam sebuah museum. Keterlibatan pengunjung dengan sarana, objek atau artefak di dalam museum sesuai dengan konsep *museum participatory* yang dinyatakan oleh Simon (sebagaimana dikutip Wulandari, 2014), yaitu sebuah konsep museum yang mendukung pengalaman pengunjungnya.

Konsep interaksi dengan objek dalam museum menjadi sebuah momen keterlibatan pengunjung dengan beragam minat ataupun latar belakang sehingga cara berinteraksi masing-masing pengunjung dapat menjadi berbeda. Berbeda dengan museum interaktif, museum tradisional yang memiliki mekanisme kunjungan yang sama menghadirkan objek atau artefak pasif yang tidak terlibat dengan tindakan atau aksi pengunjung museum. Hal ini juga menggambarkan bahwa ada sebuah peningkatan keberagaman selera dan pilihan dalam masyarakat, terkait kepentingan kunjungan pada museum (Bennet, 2018). Lebih lanjut dikatakan Bennet bahwa preferensi tiap individu berkunjung ke museum dan cara menikmati objek pun berbeda sesuai pilihan, minat dan tujuan, ataupun tergantung pada pengalaman masing-masing. Pada akhirnya,

pengunjung museum akan memilih tipe museum seperti apa yang akan dikunjungi dan apa yang akan dilakukan di museum tersebut.

Artefak atau objek yang dipajang di museum tidak lagi berupa objek arkeologi yang berasal dari masa lalu, melainkan mulai digantikan dengan objek atau artefak yang dibuat baru sesuai dengan konsep museum terkait. Museum interaktif menawarkan artefak yang dapat diakses oleh pengunjung, misalkan untuk dimainkan, dipegang, menyesuaikan aktivitas pengunjung, dan seringkali bermuatan teknologi. Museum interaktif pada dasarnya muncul sebagai bentuk penawaran hiburan yang dapat dinikmati masyarakat yang lebih dari sekadar pengamatan terhadap artefak historis. Istilah interaktif pada dasarnya mengacu pada efek timbal-balik antara dua objek atau subjek dengan objek. Pengertian interaktif juga dimaksudkan sebagai komunikasi dua arah, atau yang melibatkan aksi yang saling berhubungan, saling aktif, atau kegiatan yang bersifat timbal balik satu sama lain (Warsita, 2008). Sementara, istilah museum interaktif menitikberatkan pada aspek interaksi atau keterlibatan pengunjung dengan objek dalam museum. Dikatakan oleh Davey (2005), bahwa turunnya jumlah pengunjung akan museum berdasarkan penelitian antara tahun 1920 hingga 1930 yang disebabkan oleh minat mengunjungi museum disebut sebagai “*museum fatigue*” atau kejenuhan akan museum. Hal ini menyebabkan museum melakukan pembenahan konsep museumnya dalam rangka menarik kembali para pengunjung. Penggambaran tentang definisi *museum fatigue* oleh Gillman (sebagaimana dikutip oleh Davey, 2005) berfokus pada upaya yang untuk mengobservasi display atau pemajangan objek (artefak). Upaya pemajangan objek tersebut kemudian dikembangkan lebih luas untuk mengakomodasi minat masyarakat pada saat ini pada objek yang bersifat interaktif.

Secara khusus, sebutan museum interaktif terutama ditujukan pada museum yang mengusung konsep teknologi interaktif atau digital. Dengan muatan tersebut, museum interaktif mulai diimplementasikan sebagai bagian dari cara komunikasi pesan kepada masyarakat melalui penambahan objek-objek atau display visual yang dioperasikan dengan teknologi. Oleh karena itu, objek visual atau objek dalam museum

interaktif sebagian besar bersifat tiga dimensional. Sementara itu, kata tiga dimensi sendiri berangkat dari kata “tiga dimensional” yang memuat dimensi panjang, lebar, dan ketebalan atau volume. Objek yang dikatakan tiga dimensional pada dasarnya merupakan objek yang dapat diraba atau disentuh bentuk dan permukaannya sehingga beberapa museum interaktif di Indonesia melabeli dirinya dengan nama museum tiga dimensi.

Beberapa museum tiga dimensi di Indonesia dibangun dengan konsep yang hampir sama satu sama lain. Kemiripan tersebut meliputi kemiripan konsep ruang, objek, *display* gambar dinding, dan sebagainya. Museum tiga dimensi dengan konsep “*visual optic*” atau trik tipuan mata (*trick eye*) dibangun dengan sebagian besar ruang berlatar belakang gambar yang dapat menciptakan efek atau ilusi tiga dimensional. Museum tiga dimensi yang dikaji dalam tulisan ini diwakili dengan dua “merek” museum tiga dimensi di dua kota, yaitu “Old-City 3D Trick Art Museum Semarang” dan “De Mata 3D Art Museum Yogyakarta”. Kedua museum ini digunakan untuk mewakili contoh museum 3D yang ada di Indonesia, terkait kemiripan tema objek visual yang terdapat di dalamnya. Tema-tema dan cara *display* objek visual tersebut rupanya menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung museum dengan berbagai rentang usia.

Tinjauan tentang objek visual dalam tulisan ini secara khusus mengacu pada objek visual yang ditempatkan dalam museum interaktif tiga dimensi, yaitu mencakup objek-objek visual dan *display* gambar latar belakang dinding. Objek visual dalam museum tersebut dapat memiliki beberapa fungsi tergantung tipe atau karakternya, misal media berupa objek display, media berupa gambar latar belakang, dan media yang digunakan untuk berkomunikasi atau media informasi dalam museum. Pada dasarnya, media tersebut didesain untuk dapat digunakan dalam aktivitas pengunjung dapat dipilih sesuai aksi atau preferensi pengunjung. Teknologi juga digunakan sebagai cara untuk memproduksi gambar-gambar atau mendukung interaksi pengunjung dengan objek. Sebagaimana media merupakan sebuah pesan, maka objek visual dalam museum tiga dimensi yang bersifat pasif maupun interaktif, masing-masing memuat konten informatif di dalamnya, baik berupa simbol, ikon, atau tanda-tanda yang lain.

Kajian tentang tindakan atau perilaku pengunjung museum tiga dimensi juga dilakukan untuk melihat bagaimana keterlibatan pengunjung dengan objek dan aspek-aspek objek yang dapat mempengaruhi pengunjung untuk melakukan aksi. Tinjauan ini berkaitan dengan persoalan ruang yang dibangun dalam museum tiga dimensi. Kegiatan atau tindakan pengunjung di museum tradisional pada umumnya mengamati objek atau artefak yang dipajang dalam bentuk diorama, dalam kotak kaca, ataupun benda yang dipajang di area terbuka. Namun, di museum tiga dimensi objek diposisikan secara khusus untuk dapat diakses, disentuh, dipegang, ataupun digunakan oleh pengunjung. Objek dipasang secara permanen maupun semi-permanen dan diletakkan di area-area tertentu sesuai konsep yang diatur pengelola museum. Objek tersebut juga dibuat secara khusus, baru, dan tidak bernilai historis seperti halnya objek atau artefak di museum tradisional. Hal ini kemudian membuat museum tiga dimensi lebih mirip dengan galeri yang memuat objek-objek sebagai *display* saja. Berdasarkan pengamatan di museum tiga dimensi, para pengunjung cenderung berkeliling untuk mengambil gambar (foto) dan menggunakan objek-objek yang ada sebagai latarbelakang foto mereka. Pengunjung juga berpose sesuai dengan tema objek yang dipajang di seluruh area museum. Peletakan objek atau display objek secara khusus pada ruang museum menyebabkan pengunjung berpose dengan mengikuti konsep yang ditentukan museum. Beberapa museum juga menerapkan konsep interaktif dengan akomodasi teknologi, namun pengunjung tetap harus mengikuti konsep atau menggunakan objek yang tersedia. Setelah seluruh area dikunjungi, pada umumnya pengunjung mengakhiri kunjungan ke museum tiga dimensi tersebut dan cenderung tidak berkunjung lagi karena konten, konsep, dan *display* objeknya masih tetap sama dalam periode tertentu. Hal ini menyebabkan museum tiga dimensi sepi pengunjung kecuali pengunjung yang baru pertama kali berkunjung. Pengalaman baru yang dirasakan pengunjung kemungkinan menjadi sangat bergantung pada objek visual yang berupa objek dan display gambar latar belakang. Sementara perilaku pengunjung dapat menjadi berbeda tergantung objek dan *display* yang ada di ruang museum.

Ruang lingkup penelitian ini meliputi

museum modern, khususnya yang berkonsep galeri gambar tiga dimensi, kajian objek atau objek visual dalam museum terkait fungsi dan penempatannya, serta muatan interaktivitas pengunjung dengan objek dan objek visual yang terdapat di ruang museum. Berdasarkan masalah yang dijabarkan pada latar belakang sebagai praduga penelitian, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana objek yang berbentuk objek visual atau berupa gambar *display* dinding dalam ruang museum tiga dimensi mempengaruhi pengunjung museum untuk berinteraksi dengan objek?

Penelitian ini menitikberatkan pada kajian objek visual dalam ruang-ruang yang terdapat di museum tiga dimensi meliputi bentuk dan penempatannya. Objek visual yang diamati berupa objek atau *display* yang digunakan pengunjung museum untuk berinteraksi. Dengan kajian objek visual dalam ruang, penelitian ini bertujuan untuk menemukan relasi antara objek visual berupa objek atau benda *display* dengan tindakan pengunjung atau hubungan sebab akibat yang dapat menimbulkan terjadinya interaktivitas pengunjung dengan objek visual dalam ruang museum tiga dimensi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pustaka yang ditinjau dalam makalah ini merupakan studi-studi atau penelitian terdahulu maupun publikasi yang sudah dilakukan. Studi-studi terdahulu membahas kajian-kajian tentang museum yang berkonsep historis maupun pengembangan museum hingga menjadi berkonsep museum wisata. Pustaka yang ditinjau juga merupakan pustaka yang berkaitan dengan perkembangan museum, museum interaktif atau museum tiga dimensi, objek visual, terdiri dari objek-objek yang bersifat visual, serta perilaku pengunjung saat berinteraksi dengan objek yang terdapat dalam museum. Selain itu, terdapat kajian tentang keruangan yang dijadikan landasan teori tentang produksi ruang museum terkait representasinya terhadap kehidupan masyarakat.

Perkembangan museum dari museum tradisional ke museum modern hingga posmodern didasari oleh sejumlah aspek kepentingan, di antaranya kajian keruangan, objek atau artefak

museum, mekanisme kunjungan dan interaktivitas pengunjung dengan aspek ruang maupun objek dalam museum. Sebagai contoh, aspek keruangan museum seperti interior dan eksterior menjadi sebuah akomodasi penyimpanan koleksi objek atau artefak. Kajian Giebelhausen dalam publikasinya yang berjudul *Museum Architecture: A Brief History* pada tahun 2011 menekankan kajian tentang bangunan dan keruangan museum secara khusus. Museum dalam idealnya sebagai sebuah monumen menurut Pevsner (sebagaimana dikutip oleh Giebelhausen, 2011) telah digantikan sebagai tempat untuk memamerkan atau mempelajari sebuah karya yang bersifat artistik, atau sejarah, atau ilmu pengetahuan. Bangunan museum, baik interior maupun eksterior dalam studi tentang museum pada awalnya menunjukkan relasi antara bangunan museum tersebut, objek museum atau artefak, dan hubungan dengan aktivitas pengunjung untuk mempelajari sebuah objek museum yang pada umumnya bersifat visual.

Sementara, studi Psarra dalam publikasinya di tahun 2005 yang berjudul *Spatial Culture, Way-finding and The Educational Message: The Impact of The Layout on The Spatial, Social, and Educational Experiences of Visitors to Museums and Galleries* memberikan fokus pada budaya keruangan, termasuk interaksi pengunjung museum dengan ruang. Pengalaman pengunjung dan pengaruh desain ruang (interior) pengunjung menjadi aspek yang berpengaruh dalam membentuk budaya keruangan dalam sebuah museum. Budaya keruangan tersebut juga berperan dalam memunculkan pengalaman edukasional pengunjung dikaji dari pengalaman pengunjung saat berelasi dengan ruang. Secara khusus, Psarra mengkaji konteks bangunan, model ruang, serta penanda-penanda visual seperti penunjuk arah atau papan tanda sebagai bagian yang membentuk pengalaman edukasional pengunjung museum. Dalam hal ini, subjektivitas pengunjung dalam memaknai ruang juga ikut berperan. Pemaknaan ruang ini dapat dikaitkan dengan studi Pile (1996) berjudul *The Body and The City: Psychoanalysis, Space, and Subjectivity* yang mengkaji keberadaan fisik (tubuh) subjek, yaitu pengunjung museum dalam ruang, sehingga dalam perspektif Pile, objek secara bebas dimaknai dalam kuasa individu atau subjek yang berada dalam ruang.

Keterlibatan pengunjung dalam wacana

permuseum juga berubah seiring perkembangan museum. Museum modern pada saat ini berorientasi pada penyediaan pengalaman baru pengunjungnya, yaitu berupa pengalaman visual melalui arsitektur maupun konsep tertentu. Objek visual menjadi salah satu aspek yang mengakomodasi pengalaman pengunjung museum. Beberapa museum modern bahkan menghadirkan sebuah konsep yang tidak secara nyata dapat dialami setiap orang. Keterlibatan pengunjung dibutuhkan untuk menuansakan realitas baru tersebut yang dapat dipersepsikan atau diimajinasikan sesuai dengan kapasitas wawasan masing-masing pengunjung. Dalam publikasinya yang berjudul *Performing and the Real Thing in the Postmodern Museum*, Davis (1995) menyatakan bahwa konstruksi terjadi saat pengunjung menganggap yang ada secara fisik (terlihat dan teraba) adalah nyata walaupun kenyataan tersebut dihadirkan dalam bentuk fantasi atau khayal. Hal ini berarti, sebuah konsep khayal yang membawa realitas semu dapat diterima sebagai realitas atau kenyataan yang sesungguhnya bagi pengunjung museum selama dihadirkan dalam objek yang dapat dilihat dan disentuh (konsep objek tiga dimensional). Interaktivitas pengunjung dapat terjadi selama pengunjung terlibat dengan objek visual, baik secara fisik maupun mental.

METODE PENELITIAN

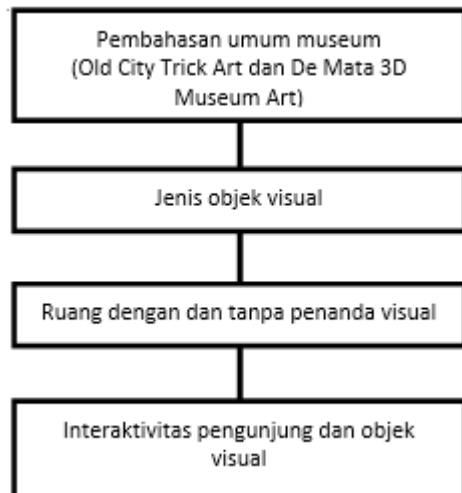
Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan analisis deskriptif, yang berangkat dari studi kasus pada dua museum tiga dimensi yang memiliki kemiripan dari segi konsep dan objeknya. Metode ini menggabungkan data-data yang didapat dari observasi secara langsung pada objek dan lokasi museum yang dijadikan bahan kajian. Teknik penggalan data dilakukan melalui observasi secara langsung di dua museum di kota Semarang dan Yogyakarta yang berkonsep tiga dimensi, yaitu Old City 3D Trick Art Museum Semarang, dan De Mata 3D Museum Art Yogyakarta. Selain itu, penelitian juga mengkaji pustaka, penelitian atau artikel ilmiah yang relevan terkait objek visual, museum tiga dimensi atau museum virtual, dan literatur mengenai interaktivitas pengunjung pada museum. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data

yang didapatkan dari kajian teori dan observasi lapangan. Hal ini dilakukan untuk melihat relasi di antara data-data yang didapat, yaitu interaktivitas pengunjung yang diatur melalui objek visual yang terdapat dalam museum tiga dimensi. Data kemudian dianalisis dengan pendekatan teori-teori dalam penelitian-penelitian sebelumnya ataupun literatur yang telah ada untuk mencapai kesesuaian.

Cara pengunjung museum berinteraksi dengan ruang atau artefak dalam museum tiga dimensi secara spesifik juga diobservasi langsung di lokasi, dengan mempertimbangkan durasi waktu pengamatan dan jumlah pengunjung yang diamati. Pengukuran dilakukan melalui pengamatan pada objek visual yang ada di ruang museum. Objek visual ini berupa gambar latar belakang spot museum tiga dimensi yang digunakan pengunjung untuk berfoto, signage atau penanda berupa gambar, ikon-ikon panduan pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar (*angle*), dan tema-tema area atau gambar maupun artefak di beberapa spot museum. Temuan-temuan akan dikaji dan kemudian diolah dengan data literatur untuk menghasilkan kesimpulan. Data atau temuan yang didapat diinterpretasikan sesuai dengan batasan yang telah dibuat dan dikaji sesuai dengan pengamatan pada objek visual dan pola perilaku pengunjung berdasarkan interaktivitas pengunjung dengan area maupun artefak museum tiga dimensi.

Teknik analisis data dilakukan dengan melakukan klasifikasi data yang didapat dari observasi lapangan maupun kajian pustaka yang meliputi museum tiga dimensi yang memiliki kemiripan objek maupun konsep museumnya, ruang-ruang di dalam museum, serta objek atau objek visual lain yang terdapat dalam museum, selain itu perilaku atau tindakan pengunjung juga dijadikan data yang diklasifikasikan secara tersendiri. Setelah proses klasifikasi data, dilakukan penyuntingan data untuk membangun analisis data, yaitu melalui pembacaan data-data. Proses berikutnya adalah konfirmasi data, verifikasi atau pengujian kebenaran data, dan pendalaman data untuk kemudian dianalisis sesuai dengan fokus, ruang lingkup, dan konstruksi pembahasan. Pembahasan secara khusus dibagi menjadi empat tahap, yaitu pembahasan umum museum, pembahasan jenis objek visual dalam museum terkait, pembahasan ruang berdasarkan penanda visual, dan pembahasan tentang

interaktivitas pengunjung dengan objek visual. Hasil pembahasan yang didapat disimpulkan sebagai bagian akhir dari penelitian.



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian didapatkan dari pengamatan objek visual di beberapa *spot* dalam museum. Jenis objek yang dikaji meliputi objek-objek yang digunakan secara berbeda oleh pengunjung. Objek dikategorikan lalu dikaji berdasarkan kecenderungan model interaktif pengunjung. Berdasarkan pengamatan langsung pada dua museum yaitu Old City 3D Trick Art Museum Semarang, dan De Mata 3D Museum Art Yogyakarta, didapatkan klasifikasi data sebagai komparasi dan pembahasan umum museum sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Dua Museum

Old City 3D Trick Art	De Mata 3D Museum Art
Terbagi atas ruang-ruang kecil.	Terbagi atas ruang-ruang kecil.
Setiap ruang memiliki tema tertentu.	Setiap ruang memiliki tema tertentu.
Sebagian besar dinding ruang dipenuhi dengan gambar sebagai latar belakang untuk berpose atau mengambil gambar.	Sebagian besar dinding ruang dipenuhi dengan gambar sebagai latar belakang untuk berpose atau mengambil gambar.
Ada display objek 3D pada sejumlah ruang	Ada display objek 3D pada sejumlah ruang
Pengunjung bebas berinteraksi dengan objek visual, 3D, maupun <i>display</i> dinding.	Pengunjung bebas berinteraksi dengan objek visual, 3D, maupun <i>display</i> dinding.
Pengunjung diperbolehkan memotret objek visual.	Pengunjung diperbolehkan memotret objek visual.
Terdapat contoh foto di setiap display (sebagai petunjuk pose foto pengunjung).	Tidak selalu ada contoh foto di setiap <i>display</i> .
Terdapat penanda visual (arah pengambilan gambar berupa <i>signage</i>).	Tidak terdapat penanda visual (arah pengambilan gambar berupa <i>signage</i>).

Dengan klasifikasi data yang meliputi ruang, objek visual, dan model interaksi pengunjung maupun penanda visualnya, didapatkan kemiripan konsep antara dua museum tersebut. Namun, secara khusus, klasifikasi hanya dibatasi pada konsep dasar museumnya, tidak meliputi tema-tema yang ditentukan oleh masing-masing museum. Selain itu,

ada perbedaan ukuran ruang antara dua museum tersebut. Museum Old City 3D Trick Art memiliki jumlah ruang yang relatif lebih sedikit dibandingkan De Mata 3D Museum Art. Jumlah yang relatif sedikit tersebut disebabkan beberapa ruang pada Museum Old City dibangun lebih luas untuk memungkinkan pengunjung mengambil gambar dari jarak tertentu.

Sementara, di Museum De Mata, jumlah ruang yang lebih banyak memungkinkan adanya beragam tema, namun dibagi dalam ruang yang lebih kecil. Dengan ruang-ruang yang lebih kecil tersebut, pengunjung seringkali tidak mendapatkan hasil foto yang diharapkan. Secara teknis, ukuran ruang yang kecil membuat ruang lain ikut terfoto saat pengunjung mengambil foto dari jarak tertentu, selain tidak terdapatnya petunjuk arah atau jarak pemotretan, sedangkan tema ruang pada secara khusus dilengkapi dengan objek yang relevan. Misal kursi, bentuk-bentuk bangunan, kendaraan, atau objek-objek pelengkap lain yang sesuai tema. Objek-objek tersebut dapat dimanfaatkan pengunjung untuk berpose dengan latar belakang gambar dinding yang relevan.

Temuan dari pengamatan secara khusus pada objek visual dua museum dikategorikan dalam tiga jenis objek, yaitu objek visual berupa gambar *display* dinding (latar belakang ruang), objek visual berupa objek pelengkap yang dipajang dalam ruang dan penanda visual. Objek pertama berupa objek visual yang berupa gambar latar belakang yang menempel ke dinding digunakan museum sebagai *background* pengambilan gambar oleh pengunjung. Gambar tersebut ditampilkan secara utuh baik dalam ruang luas maupun ruang kecil. Gambar tersebut biasanya memenuhi satu *spot area* yang berupa ruang dan bertemakan fantasi, luar negeri, atau petualangan (Gambar 2). Dengan tema yang sudah tersedia sebagai bagian dari eksplorasi pengunjung pada museum, dokumentasi biasanya dilakukan pengunjung dengan melakukan pose-pose menyesuaikan tema yang ada. Kadang-kadang petugas membantu pengunjung untuk mengatur jarak terbaik untuk memotret *display* tersebut. Dengan ukuran *display background* yang cukup besar, pengunjung leluasa mengatur cara mereka melakukan dokumentasi untuk memenuhi fantasi mereka situasi yang bukan keseharian. Museum tiga dimensi di Yogyakarta khususnya memiliki *spot area display background* yang cukup beragam. Kekurangannya, ukuran ruang atau *space* yang ditawarkan kurang melingkupi area pemotretan sehingga gambaran yang diupayakan natural atau riil tersebut seringkali tidak tercapai. Hasil dokumentasi juga seringkali tidak sesuai harapan pengunjung yang menginginkan nuansa fantasi atau “realitas semu” terwakilkan melalui

hasil foto. Selain itu, gambar latar belakang ini dapat berbentuk sebagai gambar *display* “partisi”. *Display* gambar partisi merupakan gambar yang kurang lengkap atau sempurna bagiannya. Pihak museum melakukan hal ini untuk menarik atensi pengunjung berinteraksi dengan objek visual partisi tersebut. Hal ini kemungkinan bertujuan supaya pengunjung dapat langsung terlibat dengan objek visual, dan memposisikan tubuh mereka untuk melengkapi kekurangan visual yang ada (Gambar 3). Tanpa keterlibatan pengunjung dalam *display* partisi semacam ini akan menyebabkan gambar *display* media partisi tidak berfungsi dan kurang estetis dari kacamata desain. Ketidaklengkapan salah satu atau sebagian elemen visual media partisi secara tidak langsung mengkomunikasikan pesan pada pengunjung untuk terlibat dalam media, dalam rangka mendapatkan pengalaman interaksi dengan objek museum tiga dimensi.



Gambar 2. Objek Visual Gambar Dinding Latar Belakang di Old City 3D Trick Art Museum



Gambar 3. Objek Visual Display Partisi di Old City 3D Trick Art Museum Semarang

Objek kedua berupa objek visual yang bersifat *display* pada dua museum yang dikaji memiliki kualitas atau konsep yang mirip. Pada umumnya display tiga dimensi semacam ini digunakan untuk kebutuhan dekorasi, juga untuk dokumentasi. Tidak ada gambar khusus yang melengkapi euforia fantasi pengunjungnya. *Display* yang tersedia seringkali berupa benda permanen yang sulit dipindah posisinya, misal rumah atau kendaraan (Gambar 4). Hal ini mengakibatkan para pengunjung “takluk” pada pasivitas *display* visual sehingga para pengunjung hanya dapat mengamati atau menikmati estetika *display* tersebut, selain untuk kepentingan dokumentasi saja.



Gambar 4. Objek Visual Berupa Displai Tiga Dimensi di De Mata 3D Art Museum

Beberapa model *display* juga bertemakan kehidupan sehari-hari sebagai kelengkapan dokumentasi atau suasana sehari-hari, namun

dengan penambahan realitas yang tidak pernah dialami manusia pada umumnya, misal rumah atau dunia terbalik (Gambar 5). Realitas kehidupan lain yang tidak selalu dialami masyarakat pada umumnya, seperti penjara (Gambar 6), disuguhkan sebagai bagian pengalaman individu, sehingga seakan-akan dianggap pengalaman tentang realita kehidupan lain.



Gambar 5. Displai 3D untuk kepentingan dokumentasi “dunia terbalik”



Gambar 6. Display Objek Pengalaman Realitas Penjara

Objek ketiga berupa penanda visual atau *signage* dalam museum tiga dimensi bisa dikatakan bukan merupakan bagian dari objek visual yang “diperdagangkan” oleh pihak museum.

Namun, penanda visual ini tidak dapat terlepas dari museum sebagai bagian dari elemen pameran atau elemen pemajangan. Penanda dalam museum tiga dimensi pada dasarnya berfungsi sebagai pengatur mekanisme kunjungan. Mekanisme kunjungan yang dimaksud dalam museum tiga dimensi pada dasarnya merupakan eksplorasi pengunjung terhadap objek visual, yang akan digunakan sebagai bagian dari dokumentasi. Penanda visual tersebut tidak selalu terdapat pada tiap *spot*, dan untuk kasus tertentu, jarang dijumpai di museum De Mata 3D Art Yogyakarta yang memiliki *spot* lebih banyak dan ukuran yang lebih kecil. Pada museum Old City 3D Trick Art Semarang, penanda visual semacam ini dijumpai di hampir setiap ruang yang berukuran lebih luas daripada museum De Mata. Kepentingan penanda visual ini, jika ada, adalah mengarahkan posisi pengunjung, dalam hal ini pihak pengambil gambar atau foto untuk dengan tepat berada di titik area di mana gambar terbaik dapat diambil. Terkait dengan ilusi optik atau deformasi gambar yang dijumpai di Museum Old City, titik pengambilan gambar dengan penanda visual menjadi penting bagi pengunjung untuk mendapatkan hasil gambar yang bagus, menyerupai realitas lingkungan tiga dimensional. Hal ini juga mendukung dramatisasi nuansa gambar yang dihasilkan dan terkadang dengan rekayasa yang memanfaatkan teknik pengambilan gambar (bukan objek yang sesungguhnya) (Gambar 7). Teknik pengambilan gambar didukung dengan akomodasi teknologi seperti rotasi pada fitur kamera yang mampu memutar hasil objek pada sudut 90 derajat atau 190 derajat. Objek visual yang ditampilkan pada kenyataannya diposisikan sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk berpose tanpa kesulitan dengan posisi objek, misalnya miring. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan hasil gambar yang dramatis.



Gambar 7. Rekayasa Objek Visual dengan akomodasi teknologi untuk kepentingan dokumentasi

Terkait dengan beberapa temuan hasil pengamatan tersebut, dapat dikatakan bahwa ruang maupun objek visual mampu menentukan bagaimana pengunjung bertindak atau berperilaku di dalam museum. Pengamatan lebih lanjut didasarkan pada tindakan pengunjung yang meliputi mekanisme kunjungan, interaksi pengunjung dengan objek diukur dari ada atau tidak adanya penanda visual. Penanda visual dijadikan ukuran untuk melihat bagaimana pengaruhnya dengan pengunjung yang pada umumnya mengambil gambar dan berpose sebagai kegiatan utama kunjungan museum. Penanda visual yang dimaksud meliputi petunjuk arah pengambilan gambar, jarak pengambilan gambar, dan foto contoh yang ditempelkan di dinding ruang.

Ruang dengan Penanda Visual	Ruang tanpa Penanda Visual
Pengunjung dapat mengambil gambar.	Pengunjung dapat mengambil gambar.
Pengunjung dapat berpose sesuai tema.	Pengunjung dapat berpose sesuai tema.
Pengambilan gambar sesuai petunjuk arah atau jarak tertentu.	Pengambilan gambar bebas, sesuai keinginan pengunjung.
Pengunjung terpengaruh konsep foto (contoh foto) yang disediakan museum.	Pengunjung terpengaruh konsep foto (contoh foto) yang disediakan museum.
Pengunjung cenderung mengikuti mekanisme pengambilan gambar sesuai penanda visual yang terdapat di ruang.	Pengunjung cenderung mengambil gambar secara bebas, dari jarak, sudut atau arah tertentu.
Penanda visual memungkinkan pengambilan gambar terbaik.	Pengambilan gambar terbaik relatif sesuai keinginan pengunjung.

Hasil pengamatan berdasarkan ketersediaan penanda visual dan aktivitas atau tindakan pengunjung pada dua museum, menghasilkan dua kecenderungan. Kecenderungan pertama sama-sama terjadi pada kedua museum, baik yang menyediakan penanda visual maupun tidak. Dapat dikatakan bahwa pengunjung dapat mengambil gambar (memotret) objek maupun gambar *display* dinding secara bebas, dapat berpose sesuai tema gambar ruang, selain itu cenderung terpengaruh dengan konsep foto (contoh) yang disediakan di setiap ruang. Kecenderungan pengunjung terpengaruh berpose sesuai konsep foto disebabkan adanya tema-tema tertentu yang ditata sedemikian rupa dengan ukuran maupun jarak tertentu. Tataan *display* atau gambar ini membuat pengunjung harus berpose mengikuti tataan gambar yang ada, sehingga hasil foto sesuai dengan tema atau konsep gambar *display* ruang. Kecenderungan kedua menghasilkan tindakan pengunjung yang berbeda, terkait ada atau tidaknya penanda visual.

Penanda visual memuat aturan posisi pengambilan gambar, misalkan dari sudut atau jarak tertentu. Ruang dengan penanda visual menyebabkan pengunjung mengambil gambar sesuai petunjuk arah atau jarak tertentu, pengunjung mengikuti mekanisme sesuai penanda visual di setiap ruang sehingga hasil foto serupa dengan contoh foto konsep museum. Selain itu, penanda visual memungkinkan hasil gambar terbaik yang diharapkan. Ruang tanpa penanda visual cenderung membuat pengunjung bebas mengambil gambar dari arah, sudut, atau jarak tertentu sesuai

keinginan. Walaupun masih terikat dengan konsep tema ruang, ketiadaan penanda visual membuat pengunjung menentukan sendiri posisi pengambilan gambar terbaik yang relatif sesuai keinginan masing-masing. Gambar *display* latar belakang dinding pada umumnya dirancang untuk kebutuhan ilusi optik yang menimbulkan bentuk-bentuk tiga dimensional jika dilihat dari arah, sudut pandang, maupun jarak tertentu. Dengan sudut pandang yang berbeda, gambar cenderung terlihat proporsional bentuknya. Hal ini kurang menguntungkan bagi pengunjung yang sekedar memotret dan mengabaikan estetika gambar.

Keterkaitan antara tindakan pengunjung dengan ruang berdasarkan analisis memiliki kecenderungan bahwa tindakan pengunjung lebih dipengaruhi oleh ruang. Ruang dapat mempengaruhi gerak maupun tindakan pengunjung yang berada di dalamnya. Dikatakan Lefebvre (1991) bahwa ruang mampu melingkupi "rasa" dan "tubuh" (subjek) di dalamnya secara dominan. Sebagai contoh, suasana ruang yang mencekam dalam display penjara di Museum De Mata membuat pengunjung bersikap mempersepsikan diri sebagai seorang narapidana, baik dari ekspresi maupun pose yang dilakukan dalam ruang tersebut. Objek-objek visual lain dalam ruang juga mempengaruhi pose-pose pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan objek tersebut. Misalkan, boks telepon umum membuat pengunjung berpose seolah-olah sedang menelpon di dalam boks telepon tersebut. Hal ini bisa dikatakan sebagai wacana-wacana yang terjadi di dalam ruang, mengubah "citra" berdasarkan suatu objek visual menjadi sebuah "kenyataan",

yang berasal dari terbentuknya proses berpikir pengunjung berdasarkan citra tersebut. Objek visual dianggap sebagai sebuah representasi pesan (sebagai bagian dari komunikasi) yang dapat dilihat dan dipersepsikan atau diinterpretasikan sesuai dengan konvensi maupun subjektivitas masing-masing individu.

Objek visual museum yang bersifat interaktif juga divisualisasikan untuk mudah ditangkap mata atau mudah diobservasi sehingga pemilihan gambar sebagai tema objek visual dalam museum tiga dimensi menjadi penting untuk dipertimbangkan. Interaktivitas objek terjadi ketika pengunjung “tergoda” untuk memanfaatkan objek sesuai kepentingan mereka. Namun, aksi pengunjung juga tidak dapat terlepas dari konsep objek visual interaktif yang tersedia. Hal ini berarti bahwa objek visual tersebut didesain dan dikomunikasikan melalui simbol dan tanda untuk mengarahkan aksi pengunjung berinteraksi dengan objek tersebut. Model-model interaksi dalam museum yang didesain secara khusus tidak semata-mata sebagai dekorasi atau display. Sesuai dengan wacana-wacana kompleks tentang realisme yang membentuk budaya baru masyarakat, penentuan konsep visual objek dalam museum tiga dimensi pun dipertimbangkan secara khusus dari segi teknis pemasangan, maupun tema visual. Terkait wacana tersebut, Dovey (2006) mengatakan bahwa pengembangan detail visual yang tersedia untuk mendukung wacana realisme oleh teknologi dibuat lebih bagus untuk membuatnya lebih realistis. Konsep naturalistik atau sifat alamiah yang bebas dari pengaruh digunakan sebagai pertimbangan penting museum tiga dimensi untuk meleburkan situasi nyata pengunjung dengan objek visual yang ada, entah terkait teknologi atau gambar *display*. Karenanya, pada kajian dua museum tiga dimensi dalam tulisan ini, aspek realisme optis (*optical realism*) dalam bentuk desain atau gambaran *visual optic* ditemukan sebagai objek visual interaktif.

KESIMPULAN

Dari hasil temuan dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan terkait objek visual yang mengatur interaktivitas pengunjung museum. Objek

visual pada museum tiga dimensi dihadirkan sebagai bentuk ekspresi museum modern yang berupaya menghasilkan pengalaman baru bagi pengunjungnya. Pengalaman baru tersebut salah satunya berupa keterlibatan pengunjung dengan objek visual dalam beberapa jenis yang dapat diakses untuk memenuhi keinginan atau imajinasi pengunjung. Objek visual diatur dalam tatanan dan tema tertentu, berada dalam ruang yang dapat digunakan pengunjung untuk bertindak atau berinteraksi secara langsung dengan objek. Keberadaan penanda visual juga berpengaruh terhadap model tindakan yang dilakukan pengunjung, terkait mekanisme instruksi terutama untuk pengambilan gambar objek visual sesuai arah, sudut pandang, maupun jarak tertentu. Konsep museum dengan menghadirkan objek-objek visual interaktif beserta penanda visual dalam ruang museum tiga dimensi mengarahkan tindakan pengunjung sesuai jenis, posisi (penempatan), ataupun tema objek visual tersebut.

Objek visual dalam museum tiga dimensi merepresentasikan dunia “virtual” yang dianggap sebagai bagian dari realitas kehidupan pengunjungnya. Dengan penggunaan dan *display* objek visual dengan tema tertentu, pengunjung memiliki kebebasan memilih dan meminati sesuai realitas yang mereka inginkan. Objek-objek visual didesain tidak sebagai gambaran utuh untuk menciptakan kualitas-kualitas riil (kenyataan) tertentu atau melengkapi gambaran imajinatif pengunjung museum. Dalam hal ini, sebagai contoh, objek visual berupa partisi yang tidak lengkap diadakan untuk memenuhi hasrat menemukan realitas oleh pengunjung melalui interaksi langsung dengan objek tersebut. Keberadaan penanda visual di beberapa spot area digunakan untuk mengatur perilaku pengunjung dan sebagai indikator pemenuhan fantasi pengunjung sesuai akurasi teknik pengambilan gambar. Penanda visual dapat menjadi pengatur atau memiliki “kuasa” atas pengunjung untuk berinteraksi dengan objek. Namun, terkait subjektivitas, pengunjung dapat memilih untuk mengalami realitasnya atau menciptakan imajinasi melalui keterlibatan atau interaktifitas dengan objek visual yang ada dalam ruang museum.

Kajian tentang museum tiga dimensi ini masih jauh dari sempurna. Wacana-wacana yang kemungkinan terjadi pada museum di masa depan dengan muatan interaktivitas yang lebih tinggi

diharapkan dapat menjadi kajian baru museum dan keruangannya. Kajian museum yang terus berkembang bersama wacana-wacana sosial budaya maupun mekanisme perancangan yang terkait desain visual atau komunikasi pesannya diharapkan dapat memperkaya khazanah permuseuman dari multiperspektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennet, A. (2018). *Culture and Everyday Life*. London: Sage Publications. P.143
- Davey, G. (2005). *What Is Museum Fatigue?* The University of Chester: Visitor Studies Today, vol. 8, 3.
- Davis, T., C. 1995. *Performing and the Real Thing in the Postmodern Museum*. Massachuset: The MIT Press. The Drama Review, vol. 39, no. 3. Pp 15-40
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. New York: Open University Press. P. 64
- Giebelhausen, M. 2011. *Museum Architecture: A Brief History* dalam A Companion to Museum Studies (editor: Sharon Macdonald). West Sussex: Wiley Publishers. P. 223- 244
- Lefebvre, H. (1991). *The Productions of Space*. Oxford: Blackwell
- Macdonald, S. (ed.). 2011. *A Companion to Museum Studies*. West Sussex: Wiley Publishers. P. 34.
- Pile, S. 1996. *The Body and The City: Psychoanalysis, Space and Subjectivity*. New York: Routledge.
- Psarra, S. 2005. *Spatial Culture, Way-finding and the Educational Message: The impact of the layout on the spatial, social and educational experiences of visitors to museums and galleries*. New York: Routledge.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wulandari, A. A. A. (2014). *Dasar-dasar Perencanaan Interior Museum*. Jurnal Humaniora vol 5, No. 1.