

Efek Pencahayaan terhadap Display Pameran Wayang Kisah di Museum Wayang Kota Tua Jakarta

Kezia Stefania¹ Emerentia Roselina Emilliano Purwo² Sri Fariyanti Pane³

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara,
Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

Email: kezia.615210001@stu.untar.ac.id¹ emerentia.615210007@stu.untar.ac.id²
yantipane@ikj.ac.id³

Abstrak

Museum merupakan suatu lembaga yang berfungsi sebagai komunikator publik dengan menyampaikan benda-benda koleksi budaya serta melindungi dan mengembangkan benda-benda koleksi milik Indonesia., salah satunya Museum Wayang. Museum wayang berdiri pada tahun 1640 dan lokasi berada di wilayah Kota Tua Jakarta. Adapun tujuan dari penulisan ini yaitu membahas pencahayaan pada display serta efek pencahayaan terhadap objek koleksi pameran yang ada pada Museum Wayang. Penelitian ini didukung oleh sumber-sumber secara literatur yang dikumpulkan secara daring melalui e-book, artikel terpercaya, dan jurnal terdahulu, serta melakukan observasi dengan datang langsung ke Museum Wayang. Penilaian atau hasil analisis pada penulisan ini dilakukan berdasarkan penulis saat menjadi pengunjung saat melakukan observasi ke Museum Wayang. Hasil analisis pada penulisan ini bukan hanya berdasarkan perasaan dari penulis tetapi juga dari sumber-sumber literatur yang ada, cerita wayang pada display tersebut, dan penggabungan antara cerita koleksi wayang tersebut dengan display. Data dari jurnal ini juga menyesuaikan dari data yang dilakukan pada saat melakukan observasi.

Kata kunci: Display, Koleksi, Museum, Pencahayaan, Wayang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan, museum di Jakarta khususnya milik pemerintah, sebagian besar tidak memperhatikan masalah *display* dengan konsep penerangan yang baik, sebagai contoh Museum Wayang di Jakarta Barat yang usianya sudah lebih dari 300 tahun sejak tahun 1640. Terakhir direnovasi pada tahun 1975 dimana kondisi sekarang museum ini sudah tidak terawat dengan baik walaupun koleksi wayang disana masih cukup banyak dan lengkap. Sangat disayangkan juga saat-saat ini pertunjukkan wayangnya tidak diadakan lagi, sehingga tidak terlalu banyak yang dapat dilihat. Tanpa adanya konsep pameran yang menarik, pencahayaan yang redup dan kurang, serta alur sirkulasi yang membingungkan membuat museum ini menjadi tempat yang angker, gelap, tidak menarik dan kurang diminati. Tidak hanya Museum Wayang, tetapi inilah permasalahan utama juga bagi museum-museum lain di Indonesia. Melihat perkembangan yang terjadi, museum-museum di Indonesia harus mulai membenahi diri untuk menarik minat pengunjung. Martin Sklar (McLean, 1993) menjelaskan Mickey's Ten Commandments dalam kaitannya dengan penciptaan pameran yang menarik, pendekatan Disney dalam mendesain fasilitas pendidikan dan rekreasi bermula dari filosofi yang juga tercermin dalam pamerannya. Menyadari bahwa warna dan bentuk merupakan alat visual yang paling ampuh untuk bercerita dan berkomunikasi, salah satu prinsip intinya adalah memanfaatkan elemen-elemen ini untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dengan menawarkan berbagai pengalaman yang merangsang dan menyenangkan berbagai indra, Disney bertujuan untuk menciptakan interaksi yang berkesan. Kesederhanaan dalam desain dan pemeliharaan teknis yang teratur merupakan komponen yang sama pentingnya. Meskipun mungkin tampak kecil dan tidak penting, elemen-elemen ini sering kali diabaikan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip komunikasi Disney, pameran dapat melampaui pengamatan pasif,

memungkinkan pengunjung untuk secara aktif berinteraksi dan membenamkan diri dalam tampilan yang dinamis dan menarik, tetapi juga berpartisipasi di dalamnya, sesuai dengan keinginan penonton sejak lama. Untuk menciptakan ruang pameran yang menarik agar museum Indonesia tidak terkesan membosankan, menakutkan, gelap, atau kotor. Oleh karena itu, menetapkan pedoman yang komprehensif untuk prinsip-prinsip desain interior di ruang pameran dengan persyaratan khusus tersebut sangat penting untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitas.

Pedoman dasar-dasar penciptaan interior ruang pameran berdasarkan dari ciri-ciri yang diberikan oleh Martin Sklar sangatlah penting untuk menghasilkan ruang pameran yang menarik dan menghilangkan kesan tidak menarik, menghantui, suram, dan berdebu di museum-museum Indonesia. Sistem pencahayaan pada suatu museum menunjukkan bahwa kebutuhannya akan berbeda-beda tergantung pada fungsi ruang dan jenis tampilan yang diinginkan. Sebuah museum sejarah alam, misalnya, mungkin hanya memerlukan distribusi umum yang minimal, sedangkan sebuah pameran mungkin memerlukan pencahayaan pada pajangannya. Pencahayaan dan pencahayaan luar ruangan dapat digunakan untuk mendramatisasi dan menggambarkan tampilan museum pada ruang eksterior (sesuai SNI 6197:2020, standar pencahayaan). Pada museum, pencahayaan buatan lebih disukai daripada pencahayaan alami; namun demikian, pencahayaan buatan harus dimodifikasi hingga tingkat pencahayaan tertentu untuk mencegah radiasi UV. Sebagian besar museum memberlakukan peraturan pencahayaan yang ketat untuk melestarikan koleksi mereka, membatasi pencahayaan hingga kurang dari 75 mikrowatt per lumen dan mengharuskan penggunaan teknologi pencahayaan berfilter UV di semua area pameran. Selain itu, lampu-lampu ini harus disegel dengan baik untuk mencegah potensi kerusakan pada artefak jika terjadi pemadaman listrik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencahayaan *display* pameran pada museum Wayang serta untuk mengetahui efek pencahayaan terhadap obyek koleksi pameran. Dari permasalahan-permasalahan di ataslah yang akhirnya menjadikan dasar bagi penulis untuk memutuskan melakukan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Metodologi kualitatif diterapkan dalam penelitian ini. Metode penelitian kualitatif menekankan pengamatan yang terperinci dan terfokus. Hasilnya, penerapan metodologi kualitatif dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bernuansa tentang fenomena yang diteliti. Creswell (2007) mengidentifikasi lima metode penelitian kualitatif utama: studi kasus, teori dasar, etnografi, fenomenologi, dan penelitian naratif. Di antara metode-metode tersebut, metode studi kasus berfungsi sebagai landasan utama untuk pendekatan penelitian ini. Hal ini dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan studi berdasarkan kondisi sebenarnya dari situasi tertentu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang relevan dengan tujuan penulisan diperoleh dari hasil analisis data yang dilakukan. Data yang diperoleh kemudian disaring dan dispesifikasikan kembali sesuai dengan penulisan dari sumber terpercaya. Data-data yang ada mulai dari sejarah Museum Wayang, koleksi Wayang Kisah, analisis pencahayaan, hingga analisis *display*. Mu Awalnya dikenal sebagai “de Oude Hollandsche Kerk” hingga tahun 1732, Museum Wayang berawal sebagai gereja bersejarah yang didirikan oleh VOC. Setelah renovasi pada tahun 1733, namanya diubah menjadi “de Nieuwe Hollandsche Kerk.” Namun, setelah gempa bumi menyebabkan kerusakan yang cukup parah, bangunan tersebut tidak terawat hingga tahun 1808. Pada tanggal 14 Agustus 1936, Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen, sebuah organisasi yang didedikasikan untuk memajukan studi dalam berbagai disiplin ilmu seperti biologi, fisika,

arkeologi, sastra, etnologi, dan sejarah, mengakuisisi situs tersebut setelah dinyatakan sebagai monumen. Organisasi tersebut juga menyebarluaskan hasil penelitiannya melalui berbagai publikasi. Bangunan tersebut berganti nama menjadi Museum Lama Jakarta setelah Lembaga Kebudayaan Indonesia (LKI) mengambil alih pengelolaannya setelah Indonesia merdeka pada tahun 1957. Namun, pada tanggal 1 Agustus 1960, istilah “Lama” secara resmi dihapus dari namanya. Selanjutnya, LKI mengalihkan tanggung jawab pengelolaannya kepada pemerintah Indonesia, khususnya pemerintah kota Jakarta, pada tanggal 16 September 2016. Bangunan tersebut kemudian dipindahkan ke tempatnya saat ini, yang sekarang menjadi Museum Sejarah Jakarta. Setahun sebelum Museum Wayang resmi dibuka, Ali Sadikin, Wali Kota Jakarta saat itu, menyelenggarakan Pekan Wayang kedua, yang membuatnya terkesan dengan kekayaan artefak budaya Wayang. Kekaguman tersebut mendorong didirikannya Museum Wayang yang dibuka pada 13 Agustus 1975.

Tabel 1. Koleksi Wayang Kisah

Kisah Ramayana (Rama dan Sinta)		Rama dan Sinta Bersatu	
Anoman Duta		Si Manis Jembatan Ancol	
Anoman Obong		Si Pitung	
Kumbakarna Gugur		Punakawan jadi Raja	
Sinta Obong		Padepokan Sokalima	
Hutan Dandhaka		Guwa Kiskenda	

Sumber: Museum Wayang Jakarta, 2022

Setiap wayang memiliki ceritanya masing-masing. Pada wayang kisah ini merupakan penggambaran dari peristiwa yang penting pada sebuah kisah, salah satunya seperti Rama dan Sinta Bersatu pada kisah Ramayana. Penempatan wayang kisah ini berada di *display* kaca agar para pengunjung dapat melihatnya dengan jelas dan tanpa menyentuhnya. Setiap kisah berada pada *display* yang berbeda, begitu pula dengan pencahayaan di setiap *display* yang juga berbeda-beda di lihat dari kisah wayangnya. Pencahayaan yang digunakan pada *display* wayang kisah ini menggunakan *spot lamp* dengan pewarnaan lampu warna putih (*cool white*) dan kuning (*warm white*). Penggunaan lampu *spot lamp* ini diperuntukkan agar pengunjung yang melihat objek langsung tertuju pada objek bukan area yang lainnya, sesuai dengan tujuan dari penggunaan lampu *spot lamp* ini. Peletakkan pada *spot lamp* berada di atas koleksi wayang, sehingga penerangan langsung dari atas *display*. Bila diamati, terdapat perbedaan pewarnaan cahaya pada beberapa *display* koleksi wayang kisah. Wayang kisah yang menggunakan cahaya berwarna kuning dan juga berwarna putih bisa menjadi berbeda arti dalam membangun suasana dari kisah koleksi masing-masing. Pewarnaan putih dapat difungsikan sebagai wayang yang akan di tonjolkan lebih terlihat modernnya, atau kisahnya yang lebih baru. Sedangkan pewarnaan lampu kuning dapat difungsikan untuk memberikan kesan yang lebih tradisional dari kisah wayangnya. Beberapa contoh penggunaan pewarnaan lampu dengan warna putih ialah Si Manis Jembatan Ancol, Si Pitung. Pewarnaan lampu dengan warna kuning ialah Hutan Dandhaka, Guwa Kiskenda, Sinta Obong, Kisah Ramayana, dan lainnya.

Tabel 2. Analisis Pencahayaan

Objek Pameran	Objek Pameran (Gambar)	CCT	Jenis Lampu
Kisah Ramayana (Rama & Sinta)		<i>cool white</i> 4000K	<i>Spot Lamp</i> 
Kisah	Kisah heroik Valmiki “Ramayana” berisi kisah Rama dan Sita. Kisah ini berasal dari India, namun kisah cinta Rama dan Sita telah mempengaruhi budaya india.		
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Kisah Rama dan Sinta (Ramayana) merupakan kisah romantis pada cerita wayang ini. Pada <i>display</i> ini juga di pameran wayang Rama dan Sinta yang bersanding bersebelahan untuk lebih menunjukkan kisah romantisnya. Penggunaan latar belakang warna yang elegan dan teduh serta penerapan <i>spotlight</i> berwarna <i>cool white</i> , sudah mampu menjelaskan bahwa Kisah Rama dan Sinta ini merupakan kisah cinta		
Anoman Duta		<i>warm white</i> 2000K	
Kisah	Ini adalah cerita wayang berdasarkan Ramayana versi wayang Jawa. Seniman tradisional menciptakan seni pertunjukan wayang demi melestarikan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.		
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Anoman Duta ini menceritakan tentang tugas yang mulia serta kepercayaan. Dari <i>display</i> tersebut menampilkan sosok tokoh utama yaitu Anoman. Namun pada <i>display</i> hanya mempertunjukkan tokoh Anomannya saja, tidak menonjolkan nilai dari kisah ini yaitu kepercayaan. Pewarnaan pencahayaan, warna latar belakang, dan wayang hampir sama yaitu pewarnaan kuning, sehingga tidak ada yang bisa di tonjolkan pula. Pewarnaan wayang tidak bisa di ubah hanya latar belakang dan pencahayaan yang mampu diubah dan di atur.		

Anoman Obong		<i>warm white</i> 3000K	
Kisah	Dalam kisah perjalanan Sri Rama Wijaya, Anoman Obong mengembara mencari jodohnya, Dewi Shinta, yang diculik oleh Rahwana, Raja Alengka. Anoman merupakan putra Dewi Anjani dan Batara Guru serta penjelmaan kera putih yang sakti.		
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Menceritakan tentang kisah perjalanan dalam mencari Dewi Sinta yang diculik oleh Rahwana. Kisah ini merupakan kisah yang panjang dan juga menegangkan karna adanya perebutan dan pastinya menimbulkan perselisihan. Dari <i>display</i> wayang ini belum menunjukkan bahwa adanya perselisihan maupun adanya rasa perebutan. Warna yang terlalu netral dan pengarahannya yang kurang tepat, membuat wayang tidak begitu ditonjolkan.		
Kumbakarna Gugur		<i>warm white</i> 1000K	
Kisah	Cerita Kumbakarna Gugur mengandung nilai bahwa Kumbakarna dianggap sebagai karakter penjahat yang rela mengorbankan nyawanya untuk membela kakaknya Rahwana. Kumbakarna merupakan ksatria tinggi besar berwajah raksasa yang menyeramkan pada cerita Ramayana.		
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Kumbakarna merupakan raksasa yang menyeramkan dan pada cerita ini Kumbakarna gugur. Gugurnya Kumbakarna yang digambarkan sebagai sosok jahat, menciptakan rasa yang bahagia, dan terharu karna seseorang mampu melawannya. Walau di satu sisi membawa rasa kehilangan bagi keluarga Kumbakarna. Dengan pewarnaan latar belakang dan warna cahaya yang sudah cukup mendukung, melalui pemilihan warna lampu yang <i>warm</i> , mewakili seluruh perasaan yang sudah disebut diatas, yaitu rasa bahagia, terharu, dan kehilangan bagi keluarga yang ditinggalkan.		
Sinta Obong		<i>warm white</i> 3000K	
Kisah	Sinta Obong, atau pembakaran Dewi Sinta, hidup dalam tradisi seni tulis, lisan, dan pertunjukan dalam sastra Jawa.		
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Cerita ini ialah Dewi Sinta harus menjalani hidup tradisinya dengan pembakaran Dewi Sinta. Kisah ini menciptakan rasa yang menegangkan, ketakutan, dan adanya rasa perapian. Pada <i>display</i> pemilihan latar belakang sudah baik karena mampu menciptakan seperti perapian namun karena pencahayaan yang kurang menonjolkan kepada koleksi wayang Sinta Obong, jadi kurang memberi rasa yang ingin diciptakan oleh tema tersebut.		
Rama dan Sinta Bersatu		<i>cool white</i> 5000K	
Kisah	Kisah Rama dan Sita diangkat dari puisi epik Ramayana yang menceritakan sejarah perjuangan seorang pahlawan. Rama dan Sita dapat bersatu kembali dan memimpin negara dari istana Ayodhya.		
Hasil Analisis Pribadi dari	Kisah ini merupakan akhir yang bahagia dari kisah kehidupan Rama dan Sinta. <i>Display</i> wayang ini juga merupakan penggabungan dari semua <i>display</i> , yang tertuju pada <i>display</i> Rama dan Sinta. Secara keseluruhan		

Sudut Pandang Peneliti	sudah sangat mendukung dengan kisah yang sangat bahagia dan romantis ini.	
Si Manis Jembatan Ancol		<i>warmwhite</i> 4500K
Kisah	Si Manis Jembatan Ancol merupakan legenda yang dikenal masyarakat. Kisah seorang perempuan bernama Maryam yang mencari kebahagiaan saat rumah tangganya berada diambang kehancuran.	
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Maryam yang terbunuh secara tragis akibat dari sebuah tindakan asusila, mendatangkan banyak sekali cerita mistis. Hingga saat ini masih terus menjadi legenda bahkan sampai dibuat menjadi film bergenre horror. Namun, apabila dilihat dari display koleksi wayang yang menampilkan tentang cerita tersebut, pencahayaan yang ada kurang mendukung kesan horror dari kisah tragisnya. Bahkan pada latar belakang tampilan wayang tersebut, hanya diberikan warna hijau polos, sangat disayangkan karena seharusnya bisa lebih bertemakan jembatan dengan pohon-pohon yang rimbun. Tingkat pencahayaan juga dapat dibuat lebih redup untuk mendapatkan kesan horror dan tragis.	
Si Pitung		<i>warm white</i> 4500K
Kisah	Merupakan cerita orang Betawi dengan bentuk perlawanan dari kesewenang-wenang kolonial Belanda dan tuan tanah. Cerita Pitung merupakan pahlawan yang melakukan perampokan pada Belanda dan tuan tanah.	
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Dalam versi Indonesia, Si Pitung dipuji sebagai pahlawan, namun difitnah sebagai penjahat dalam versi Belanda. Hikayat Si Pitung masih dikisahkan oleh masyarakat Indonesia dan menjadi bagian dari legenda serta warisan budaya Betawi. Apabila dilihat dari display koleksi wayang Si Pitung, sangat disayangkan juga karena hanya menggunakan warna lampu yang netral. Supaya lebih menarik perhatian, sebenarnya dapat diterapkan warna cahaya yang lebih menggambarkan bara pahlawan, seperti warna merah. Merah identik dengan keberanian, kekuatan, serta gairah. Latar belakang <i>display</i> juga dapat ditambahkan lukisan perkampungan Betawi supaya suasana dari kisah Si Pitung dapat lebih dirasakan oleh para pengunjung yang melihat.	
Punakawan Jadi Raja		<i>warm white 3000K</i>
Kisah	Punakawan adalah tokoh wayang ciptaan penyair Jawa. Pada masa Kerajaan Kediri, tokoh ini muncul dalam karya Empu Panuluh Ghatotkacasraya.	
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Punakawan adalah abdi atau pengawal raja pada zaman dahulu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Punakawan berasal dari kata 'pana' dan 'teman'. 'Pana' diterjemahkan sebagai pengertian, sedangkan 'kawan' diterjemahkan sebagai teman. Punakawan yang berperan sebagai penasehat ini mempunyai kepribadian yang menghibur dan humoris sehingga kehadirannya dalam pertunjukan wayang selalu dinantikan. Apabila dilihat dari penerapan warna cahaya pada <i>display</i> tersebut, sudah sesuai sebenarnya, karena menggunakan warna kuning (<i>warm white</i>). Dimana warna kuning sendiri memang identik dengan kebahagiaan, optimisme dan pencerahan. Namun untuk lebih membangun suasana pada display Punakawan ini, seharusnya dapat dilukiskan juga latar interior	

	ataupun eksterior dari Kerajaan Kediri, supaya pengunjung yang melihat bisa mendapatkan gambaran juga akan Kerajaan Kediri pada jaman tersebut.	
Padepokan Sokalima		<i>cool white</i> 6000K
Kisah	Padepokan Sukolima merupakan tempat belajar mengajar Pandawa dan Kurawa untuk pusat riset Kerajaan Hastina.	
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Proses pendidikan Pandawa dan Kurawa ketika berguru pada Drona, Karakter sebuah generasi yang unggul (PANDAWA) dibentuk dari sinergi: Peran kasih sayang orang tua (KUNTHI), serta peran pendidikan dari seorang sosok Guru yang berdedikasi dan berwibawa (DRONA). Jika dilihat sepintas, komposisi dari peletakkan koleksi wayang dalam display tersebut sudah cukup baik, akan tetapi sebagai simbol dedikasi dan wibawa, belum ada tergambarkan sama sekali. Dari penggunaan warna putih sebagai pencahayaan, sangat tidak memperkuat kisah dari proses pendidikan Pandawa dan Kurawa saat berguru pada Drona. Seharusnya warna lampu/cahaya pada <i>display</i> ini juga dapat menggunakan warna merah. Sebagai warna api dan darah, merah merupakan simbol dari kasih, kebajikan, pengorbanan, dan martir.	
Guwa Kiskenda		<i>warm white</i> 2000K
Kisah	Legenda Goa Kiskendo diambil dari cerita pewayangan yang mengisahkan pertempuran sengit antara kawanan kera Sugriwa dan Subali.	
Hasil Analisis Pribadi dari Sudut Pandang Peneliti	Menggambarkan konflik antara manusia kera, Sugriwo dan Subali. Nama Kiskendo diambil dari nama sebuah kerajaan Ramayana yang pusat kekuasaannya Maheswara dan Lembu Sura. Menurut cerita yang tersebar di masyarakat, Kahyangan pernah mengadakan lomba. Siapa pun yang membunuh Maheswara akan mendapat pahala, seorang perempuan menjadi saudara kembar dewi Torokasih dan seorang laki-laki menjadi suaminya. Subali dan Sugriwo maju dalam kompetisi tersebut berdasarkan cerita yang beredar di masyarakat. Dilihat dari penggunaan lampu sorot yang berwarna kuning (<i>warm white</i>), sudah cukup sesuai, namun karena ini adalah kisah pertempuran, alangkah lebih <i>eye catching</i> lagi jika warna cahayanya ditambahkan dengan warna merah, ataupun bisa juga dari penerapan warna pada <i>background</i> yang dijadikan <i>full</i> warna merah. jika dibandingkan dengan warna biru yang dipakai pada <i>background display</i> tersebut, jadi berbeda makna karena warna biru tua melambangkan ketenangan. Sedangkan merah, sudah sering dihubungkan dengan hal-hal seperti kekerasan, api, bahkan peperangan.	
Hutan Dandhaka		<i>warm white</i> 2500K
Kisah	Hutan Dandhaka merupakan latar yang melatari kisah Rama dan Sinta dalam Kita Ramayana. Alas Wanamarta yang melatari kisah Pandawa dalam Kitab Mahabharata.	
Hasil Analisis Pribadi dari	Hutan Dandhaka ini merupakan latar dari kisah Ramayana, yang dimana mampu menceritakan semua rasa dari senang, sedih, adanya tegang karena perselisihan dan lainnya. Latar yang gelap dengan warna lampu yang <i>warm</i>	

Sudut Pandang Peneliti	sudah mampu menunjukkan pencampuran rasa itu semua, namun alangkah baiknya jika pencahayaan lebih di perhatikan pada <i>display</i> yang ingin ditonjolkan.	
------------------------	---	--

Sumber: Hasil Analisis Pribadi dari Penulis

Display yang digunakan menggunakan seperti lemari panjang dengan bagian depan *display* menggunakan kaca, dan bingkai menggunakan aluminium. *Display* ini bisa dibuka seperti membuka jendela. Penggunaan kaca dibagian depan ditujukan agar para pengunjung dapat melihat koleksi wayang tetapi tidak menyentuhnya. Walau tertutup dengan kaca, lemari pemajang *display* masih dapat dibuka untuk pembersihan serta perawatan koleksi wayang. Perlu diketahui juga bahwa tidak keseluruhan *display* menggunakan kaca, hanya pada bagian depan dikarenakan penempatan *display* yang mepet dengan dinding.

KESIMPULAN

Museum Wayang banyak menggunakan pencahayaan dengan jenis lampu *Spotlight* sebagai penerangan khusus bagi *display* (pameran) koleksi wayang disana. Pewarnaan lampu atau CCT (*Correlated Colour Temperature*) yang dipakai ada 2 warna yaitu *Natural White* dan *Cool White* sebesar 4500K dan *Warm White* sebesar 3000K. Pada hasil penulisan analisis pencahayaan, terdapat beberapa *display* yang sudah cukup baik dan terdapat juga beberapa yang masih kurang berhasil dalam menyampaikan kesan cerita dari kisah koleksi wayang tersebut. Wayang yang sudah cukup baik salah satunya kisah Ramayana (Rama dan Sinta). Kisah yang romantis dan di tampilkan pada *display* yang juga memberikan kesan hangat melalui lampu *warm white*. Pada *display* yang belum cukup baik seperti dari rangkaian koleksi *display* Si Manis Jembatan Ancol, hingga kisah Guwa Kiskenda, dapat dilakukan perubahan atau melakukan pengulangan desain. Penyelesaiannya dapat dilakukan melalui pemberian warna cahaya yang lebih cocok agar dapat lebih mendukung serta lebih mengangkat kisah-kisah yang kurang ditonjolkan oleh pencahayaan yang ada pada kondisi *display* yang sekarang. Pewarnaan ini bisa diterapkan tidak hanya pada warna lampu (CCT), tetapi bisa juga melalui modifikasi pewarnaan pada latar belakang/ *background* dari *display*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., & Wulandari, A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Jurnal Humaniora*, 5(9), 246-257.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3016>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Fauzi, M. (2015). Kajian Efek Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Galeri Batik (Studi Kasus: Museum Tekstil Jakarta Dan Museum Batik Pekalongan).
https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-19922-11_1200.pdf
- Irwansyah, I. (2018). Analisis Tata Pencahayaan Interior Wildlife Museum & Gallery Rahmat Internasional di Medan. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 4(1), 50-61.
<https://mail.e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/PROPORSI/article/view/627/0>
- Koleksi Museum Wayang | Museumwayangjakarta. (2022). Museumwayangjakarta.
<https://wayangmuseum75.wixsite.com/museumwayangjakarta/koleksi-museum-wayang>
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science -Technology Centers.

- Murdiastomo, A., Bismoko, D. S., & Siswantara, R. P. (2023). Tata Pamer Museum Negeri Pada Masa Lalu Dan Masa Kini: Studi Museum Nasional Indonesia dan Museum Sonobudoyo. *PURBAWIDYA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, 12(1), 17-31. <https://ejournal.brin.go.id/purbawidya/article/view/264>
- Rachmat, G., & Safitri, R. (2017). Tata Cahaya dalam Pameran Seni Rupa: Cahaya Memperkuat Informasi Yang Disampaikan Perupa. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 5(1). <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrart/article/view/352>
- Rizki, M. F., & Nazhar, R. D. (2021). Penyajian Ruang Pamer Sejarah Museum Bank Indonesia Dengan Teknik Pencahayaan Teatrikal. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 80-90. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra/article/view/4876>
- Sriwahyuni, D., & Indraswara, M. S. (2022). Sistem Pencahayaan pada Museum Rekor Dunia Indonesia, Semarang. *Journal of Engineering and Informatic*, 1(1), 7-13. <https://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JEI/article/view/13>
- Zulda Miflatul Khoirunnisa, & Joko Budiwiyanto. (2019). Sistem Display Pada Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung Di Sangiran, Pendhapa, 10(1). <https://jurnal.isi.ska.ac.id/index.php/pendhapa/article/view/2980/2512>