

MUSEUM FOTOGRAFI ANALOG

(ANALOG PHOTOGRAPHY MUSEUM)

Juliva Sesiria Dr. Tendy Y. Ramadin, M.T

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: julivasesiria@gmail.com

Kata Kunci : jurnal, naskah, panduan, penulisan, template

Abstrak

Fotografi adalah sebuah kegiatan dimana seorang juru foto atau fotografer mengabadikan sebuah momentum atau kejadian dalam suatu gambar untuk kemudian dapat dikenang di kemudian hari. Bagaimana sebuah momen tersebut menjadi suatu yang *iconic*, yang dapat diceritakan kembali, dan dapat mengingatkan pada sebuah kejadian yang penting.

Fenomena jejaring sosial pada masyarakat membuat suatu pemikiran bahwa siapapun, dimanapun, dan alat apapun yang mereka pakai, mereka dapat menjadi fotografer. Masyarakat dengan teknologi yang sudah semakin maju terdorong untuk menggunakan kamera dalam keseharian mereka, seperti kamera telepon genggam dan kamera digital. Berfoto di tempat menarik, dengan orang terdekat, kemudian mengunggahnya ke jejaring social membuat suatu hal dalam foto tersebut menjadi terkenal seketika.

Museum merupakan suatu kasus perancangan yang sangat menantang untuk dibahas. Museum memiliki lingkup eksplorasi desain yang tak terbatas. Mulai dari bagaimana mengatur pemikiran dan perilaku pengunjung di dalam museum, memperlakukan objek museum sebagai benda special dengan nilai sejarah yang tinggi, sampai bagaimana membuat museum tersebut dapat menjadi sarana edukasi yang tidak membosankan.

Abstract

Photography is an activity that photographer captures a picture of a moment or an accident, and it can be memorized someday. How that moment become something iconic, we can talk about it someday in a future, and remembered us to an important moment.

Phenomena of social media, make some though that everone, wherever it is, and what equipment you use, they can be a photographer. High technoloy push them to use camera for their daily life, for example phone cameras and pocket digital cameras. Take a picture at an interesting place, with bestfriend or someone who special, and then upload it to social media can make everything in the picture can famous fastly.

Museum is a design case that interesting to be talk about. Museum has an infinity design exploration. From how to manage people's behavior in a museum, how to treat the precious historycal objects in a museum, and how make the museum become an education facilities that is not boring.

1. Pendahuluan

Masyarakat di kota besar merupakan masyarakat yang tergolong mengalami rata-rata perkembangan yang pesat. Mulai dari perkembangan ekonomi, peningkatan strata sosial, perkembangan tingkat pendidikan, serta kemajuan teknologi. Faktor ekonomi, pendidikan, sosial, dan teknologi merupakan faktor yang saling terkait dan mendukung satu sama lain dalam perkembangan pada masing-masing faktor tersebut.

Sekarang ini, teknologi sangat berperan dalam kehidupan manusia. Teknologi mempermudah manusia dalam hal mendapatkan informasi serta berkomunikasi secara instan, cepat, dan praktis. Dengan adanya kemudahan seperti ini, masyarakat semakin jarang untuk mencari informasi dan pengetahuan melalui literatur atau survey. Mereka lebih memilih untuk memperoleh informasi dan pengetahuan melalui teknologi yang dinamakan internet.

Masyarakat kota besar juga memiliki sifat rata-rata yaitu *workaholic*. Sifat tersebut didorong oleh tingkat kesibukan mereka yang tinggi dengan jam kerja rata-rata 13 jam/hari atau jam sekolah rata-rata 7 jam/hari selama 5-6 hari setiap minggunya. Selain itu, tidak jarang waktu akhir pekan mereka juga dipakai untuk kerja lembur atau kegiatan lainnya yang memangkas waktu istirahat dan hiburan mereka.

Dengan jadwal kesibukan sehari-hari yang sudah padat, maka masyarakat perkotaan cenderung menggunakan waktu luang mereka untuk istirahat total atau berekreasi untuk mendapatkan hiburan. Kegiatan-kegiatan yang berbaur belajar atau memeras otak pun dihindarkan karena tingkat capek dan kejenuhan mereka yang sudah tinggi.

Hal tersebut didukung dengan teknologi internet yang sudah dijelaskan sebelumnya. Masyarakat lebih memilih memperoleh hiburan dan pengetahuan melalui browsing dari pada mengunjungi tempat-tempat yang dapat dijadikan sarana pembelajaran seperti museum atau perpustakaan.

Dengan adanya kriteria masyarakat tersebut serta didorong oleh teknologi yang memanjakan, maka diperlukannya sebuah sarana edukasi yang juga mengandung unsur rekreasi dimana masyarakat perkotaan dengan kesibukan tinggi tersebut dapat tertarik untuk memperoleh informasi dan pengetahuan sekaligus rekreasi di dalamnya.

Museum merupakan sebuah tempat yang biasanya mempunyai atau menyimpan nilai sejarah tersebut. Museum digunakan sebagai tempat pembelajaran sejarah maupun tempat menyimpan benda-benda koleksi bersejarah yang dipamerkan sebagai pembelajaran untuk masyarakat.

Bukti otentik dan konkret dari suatu sejarah, kejadian, dan peristiwa merupakan bagian terpenting dari museum itu sendiri. Dibandingkan dengan membaca buku sejarah, museum mempunyai nilai lebih yaitu masyarakat diperkenalkan pada bukti konkret sebuah sejarah.

Saat ini, minat masyarakat untuk datang ke museum sangat sedikit. Mayoritas museum berkesan membosankan, kurang terbuka, dan kurang menarik. Masih sedikit museum yang bersifat interaktif dan mengajak pengunjung untuk aktif dalam sistem pengenalan dan pembelajaran.



Sumber: Pusat Pengelolaan Data dan Sistem Jaringan, Depbudpar 2009

Table 1 Grafik angka penurunan jumlah pengunjung museum di Indonesia

Hal tersebut terbukti dari data statistik pengunjung museum yang mengalami penurunan. Museum yang mengalami peningkatan jumlah pengunjung rata-rata adalah museum yang memiliki fasilitas interaktif.

Salah satu yang menjadi minat masyarakat saat ini adalah fotografi. Fotografi merupakan suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Dunia fotografi saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat seiring dengan terjadinya perkembangan teknologi. Alat pengambilan gambar atau kamera, sedang marak digunakan di segala kalangan. Saat ini, bukan cuma fotografer atau penggemar kamera saja yang menggunakannya, masyarakat luas umumnya para remaja dan kaum sosialita pun saat ini banyak yang memiliki kamera.

Maraknya penggunaan kamera dan perkembangan dunia fotografi saat ini mengakibatkan munculnya kembali para pengguna kamera analog atau film. Kamera analog serta perangkat perekam dan pencetak gambarnya banyak diburu oleh kolektor dan penggemar fotografi, terutama fotografi analog. Mulai dari pocket camera hingga profesional camera, dari instant camera sampai view finder camera, dan sebagainya.

Dari banyaknya pemakai kamera, sedikit dari mereka yang tau seluk beluk kamera, sejarah dan prinsip dasar kamera. Dari kalangan yang sudah mengerti kamera pun, terkadang membutuhkan visualisasi yang nyata dari perbedaan sistem dari masing-masing kamera.

Maka dari itu, masyarakat, khususnya penggemar fotografi, membutuhkan adanya sarana pembelajaran tentang fotografi, khususnya kamera, yang edukatif namun dapat menjadi sarana hiburan ditengah kesibukan masyarakat.

2. Proses Studi Kreatif

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data adalah dengan cara studi literatur dan observasi lapangan.

- Studi Literatur
Data dari studi literatur didapat dari buku yang berkaitan dengan museum maupun fotografi, penelitian para peneliti lain, informasi tertulis dan video dari internet, serta artikel.
- Survey Lapangan)
Data dari survey lapangan didapat dari observasi langsung ke tempat yang relevan seperti museum dengan mengamati perilaku pengguna dan keadaan interior serta kegiatan dan proses yang terjadi. Selain itu, dilakukan pula observasi mengenai fotografi analog dengan para penggiat fotografi analog itu sendiri.

Tema Perancangan

Fotografi identik dengan kegunaannya yaitu mengabadikan suatu momen, kejadian, proses, maupun insiden. Dimana fotografer menghentikan waktu dan merekam kejadian dalam sebuah gambar. Sehingga tema dari Museum Fotografi Analog ini adalah "Capture the Moment".

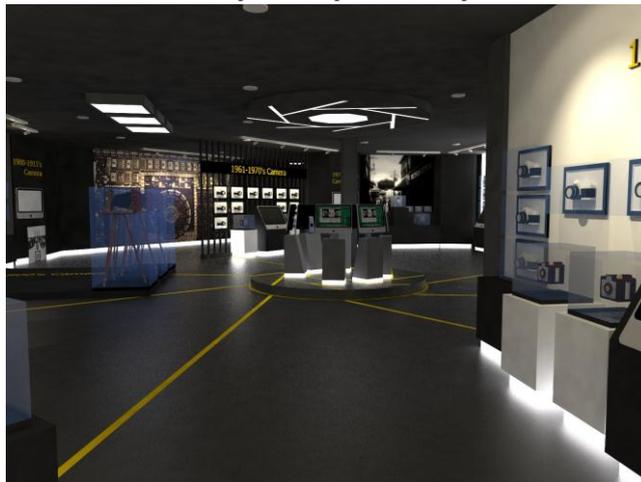
Melihat fenomena dimana masyarakat senang mengunjungi tempat-tempat dengan desain interior yang menarik sekedar untuk berfoto dan mengunggahnya di jejaring sosial, maka salah satu konsep yang diterapkan dalam museum ini adalah fotogenik.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

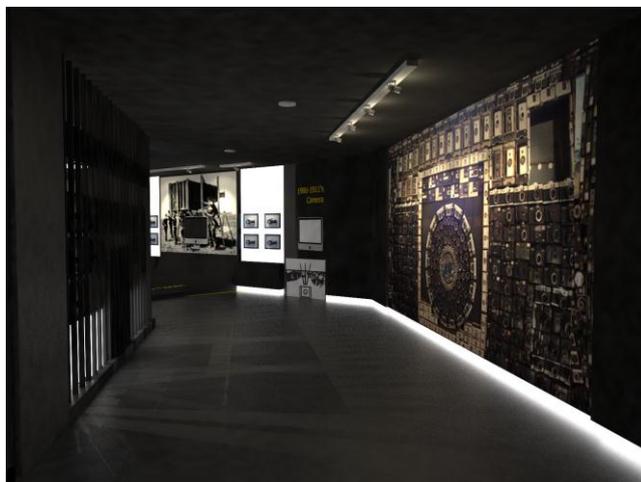
Hasil dari studi perancangan ini adalah menciptakan ruangan yang fotogenik sehingga pengunjung dapat menangkap momen ketika berada di Museum Fotografi Analog. Selain itu, dengan tema Capture the Moment, diharapkan pengunjung dapat membantu mempublikasikan Museum Fotografi Analog dengan mengunggah foto mereka saat berada di museum ke jejaring sosial.



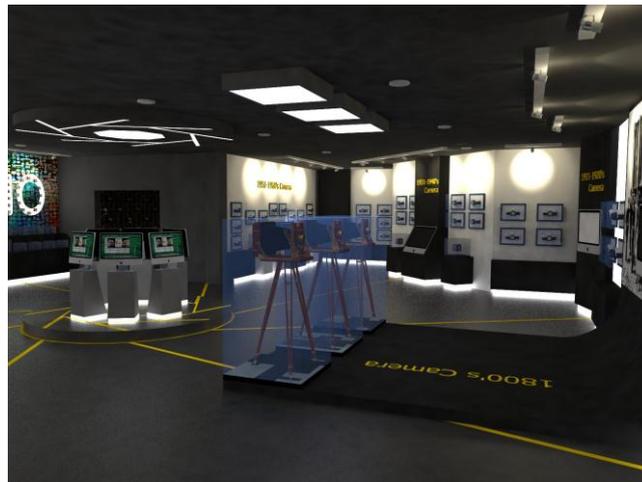
Gambar 1 Perspektif area pameran kamera per decade



Gambar 2 Perspektif area pameran kamera per decade



Gambar 3 perspektif area pameran kamera per decade



Gambar 4 perspektif area pameran kamera per decade



Gambar 5 perspektif ruang audiovisual dan experimental camera



Gambar 6 perspektif area red carpet experience



Gambar 7 perspektif area kamera analog yang dapat dicoba

4. Penutup / Kesimpulan

Dalam proses perancangan Museum Fotografi Analog penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan museum bukan hanya sekedar menyajikan objek yang dipamerkan, namun juga harus dapat menarik perhatian supaya pengunjung tertarik untuk datang dan dapat memperoleh informasi yang disajikan oleh museum. Elemen interior dapat membantu mengoptimalkan museum tersebut supaya dapat menarik minat pengunjung untuk datang, berekreasi, dan memperoleh informasi serta edukasi.
2. Dalam perancangan museum, kriteria benda yang dipamerkan sangat penting diketahui untuk menentukan konsep perancangan dari museum itu sendiri.
3. Elemen interior seperti pencahayaan, tata letak, display, desain furniture sangat membantu untuk menciptakan museum yang interaktif, menarik perhatian pengunjung, dan memberi kesan yang baik kepada pengunjung yang datang.
4. Elemen interior juga berperan untuk memberikan efek tertentu pada objek yang dipamerkan. Sehingga, tingkatan kekhususan objek pameran dapat terlihat oleh pengunjung.
5. Penuasanaan dan dibentuk dari elemen interior. Sehingga pengunjung dapat menikmati alur dari museum itu sendiri.
6. Pengaturan alur pengunjung tidak hanya dapat diatur dengan sign system, tetapi juga dapat diatur dengan elemen interior.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses perancangan dalam MK Tugas Akhir* Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir* ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Tendency Y. Ramadin, M.T.

Daftar Pustaka

Adams, Ansel. 2005. *The Camera – The Ansel Adams Photography Series 1*. New York : Little, Brown and Company
Lord, Gail D., Barry Lord. 2003. *The Manual of Museum Planning*. Great Britain : Altamira Press.
Amir, Drs. Moch. 1974. *Museum di Indonesia*.
Rosen, Marvin J., David L. DeVries. *Introduction to Photography*.