

BAB III

KARYA ARSITEKTUR: MUSEUM



A. INTERIOR RUANG AUDIO VISUAL DENGAN PENGGUNAAN VR PADA MUSEUM LUMPUR LAPINDO

Arsitek : Farida Gesang Kinanti, Dian Pramita Eka Laksmiyanti, Nareswaranandya

Lokasi : Surabaya, Jawa Timur

Ruang pada museum adalah tujuan penting dalam pembuatan suatu museum sebagai fungsi ruang pameran, ruang diorama, dll. Dalam pembuatan suatu ruang tentunya harus memperhatikan interior pada ruang tersebut, mulai dari pencahayaan dan penghawaan suatu ruang yang dicocokkan dengan fungsi ruang tersebut. Ruang audio visual adalah suatu ruangan yang pada umumnya dilengkapi dengan beberapa audio, proyektor dan meja kursi untuk melakukan kegiatan memutar film ataupun sebagainya. Tetapi ruang audio visual yang akan diterapkan pada museum lumpur lapindo di Sidoarjo menggunakan VR (Virtual Reality), suatu teknologi yang dapat membuat pengguna nya dapat merasakan atau berinteraksi secara langsung dalam dunia virtual dengan disimulasikan bisa melalui hp atau laptop.

Kebutuhan Desain Interior Museum yang Konstekstual dengan Masa Sekarang

Sidoarjo merupakan suatu Kabupaten yang berada di dekat Surabaya ada beberapa wisata yang ada di Buduran Sidoarjo salah satunya Museum MPU Tantular, yang diresmikan pada 25 Juli 1937. Museum, selain sebagai sarana rekreasi, juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan informasi [1]. Pada museum sering kita melihat terdapat ruang audio visual. Ruang audio visual merupakan suatu ruang yang terdapat gambar dan suara yang bergerak dan dapat menggunakan media seperti LCD, Televisi dan *sound* pada ruang tersebut. Ruang Audio Visual pada museum memiliki fungsi sebagai pengenalan museum secara detail kepada para pengunjung dengan menggunakan media tertentu, seperti LCD dan proyektor, gambar dan musik, dan lain-lain. Tetapi penggunaan media-media tersebut telah banyak digunakan pada museum dan akan digantikan dengan yang lebih *simple* serta dikondisikan dengan keadaan pada masa sekarang atau biasa disebut kekinian, yaitu dengan penggunaan media VR.

VR adalah suatu alat komunikasi dengan teknologi tinggi yang membuat para penggunanya dapat merasakan secara langsung dunia virtual yang disimulasikan menggunakan hp atau laptop [2]. VR adalah media atau alat komunikasi yang bisa membuat pengunjung dapat berada pada apa yang diperlihatkan. Penggunaan VR pada ruang audio visual saat ini masih jarang. Diharapkan dengan adanya VR sebagai inovasi baru pada ruang audio visual dapat lebih menarik pengunjung, karena secara virtual seakan dapat menikmati merasakan langsung suasana dan kondisi yang dituju. Tetapi untuk ruang gerak pengunjung pada penggunaan VR dibatasi menggunakan sabuk pengaman untuk menghindari jatuh atau jalannya pengunjung dari kursi yang telah disediakan.

Berdasarkan data pada *website* badan pusat statistik Provinsi DKI Jakarta, jumlah pengunjung museum tiap tahunnya mengalami penurunan yang sangat signifikan [3]. Hal tersebut dikarenakan fasilitas-fasilitas yang diberikan hanya sebatas melihat (*what to see*). Tidak ada fasilitas bagi pengunjung untuk melakukan sesuatu atau berpartisipasi terlibat secara langsung (*what to do*) [4].