

ANALISIS TATA PENCAHAYAAN INTERIOR WILDLIFE MUSEUM & GALLERY RAHMAT INTERNASIONAL DI MEDAN

Irwansyah

Prodi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama
irw.syah23@gmail.com

ABSTRAK

Wildlife Museum & Gallery 'Rahmat' Internasional merupakan museum satwa liar milik pengusaha dan pemburu profesional Rahmat Shah. Dimana ruang di Museum & Gallery berisikan karya seni yang berisikan dari hasil buruan yaitu hewan-hewan mamalia, serta berisikan berupa pajangan koleksi koleksi foto altet internasional, jersey pemain sepakbola, piringan hitam lagu dari penyanyi ternama dan koleksi para legenda dunia. Museum dan gallery adalah salah satu ruangan yang interiornya memerlukan rekayasa perencanaan pencahayaan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis, dimana metode yang digunakan untuk mendeskripsikan data, baik yang diperoleh dari berbagai rujukan pustaka maupun dari studi lapangan yang kemudian akan di analisis Sebuah ruang membutuhkan perencanaan pencahayaan, perencanaan tersebut yang akan membantu sistem pencahayaan pada ruangan. Ruang yang ada di Museum & Gallery tersebut hanya mengandalkan sistem pencahayaan sekunder, yang berupa sistem pencahayaan buatan dengan Accent Lighting untuk karya seni, sehingga dengan adanya pemberian Accent Lighting pada karya seni Museum & Gallery Rahmat Internasional untuk menciptakan aksen yang menarik, sehingga cahaya yang diberikan pada objek atau karya seni yang ada di Museum & Gallery Rahmat Internasional dapat menonjol dan mencuri perhatian bagi pengunjung.

Kata Kunci: *Gallery, Interior, Museum, Tata Pencahayaan*

ABSTRACT

Wildlife Museum & Gallery 'Rahmat' International is a wildlife museum owned by professional businessman and hunter Rahmat Shah. Where the space in the Museum & Gallery contains works of art containing prey, namely mammals, as well as containing a collection of international altet photo collections, soccer player jerseys, phonograph records from famous singers and collections of world legends. Museums and galleries are one of the rooms whose interiors require lighting planning engineering. This research uses analytical descriptive method, where the method used to describe data, both obtained from various references and from field studies which will then be analyzed. A space requires lighting planning, the planning will help the lighting system in the room. The space in the Museum & Gallery relies only on secondary lighting systems, in the form of artificial lighting systems with Accent Lighting for artworks, so that by providing Accent Lighting to Rahmat International Museum & Gallery artwork to create attractive accents, so that the light given the objects or works of art in the Grace International Museum & Gallery can stand out and steal the attention of visitors.

Keywords: *Gallery, Interior, Museum and Lighting Arrangement*

I. PENDAHULUAN

Desain interior adalah salah satu bidang ilmu yang menggunakan perencanaan pencahayaan. Di dalam sebuah desain interior terdapat elemen penting yaitu Pencahayaan. Pencahayaan berperan penting untuk menampilkan wujud tekstur, bentuk, warna serta material yang ada disekitar. Desainer interior harus dapat mempertimbangkan dalam

penataan cahaya, hal ini dapat dilihat berdasarkan dari potensi cahaya yang sangat berperan penting di dalam permasalahan rupa. Terdapat dua unsur didalam penataan cahaya yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Sebuah perancangan tata cahaya tergantung dari kualitas cahaya yang akan dihasilkan.

Ching, Francis D.K, and Binggeli, Corky (2011) mengatakan tentang cahaya adalah sebuah energi yang memancarkan cahaya. Pada area yang luas, cahaya yang keluar dari sumbernya akan terpancar ke berbagai arah dan menyebar. Intensitas cahaya yang tersebar akan berbeda jika dilihat dari jarak dimana sumbernya berasal.

Kualitas pencahayaan tersebut terkait dengan keras dan lembutnya cahaya yang dihasilkan. Ada dua kualitas pencahayaan, yaitu :

1. *Hard Light*, yaitu kualitas cahaya yang memiliki karakteristik cahaya yang begitu kuat atau menghasilkan bayangan yang akan terlihat jelas serta menghasilkan kontras yang tinggi (gelap-terangnya)
2. *Soft Light*, yaitu kualitas cahaya yang dihasilkan lembut atau memiliki karakteristik kebalikan dari *hard light*, dimana kontras yang akan dihasilkan lebih tipis dan bayangan yang dihasilkan tidak begitu jelas.

Untuk merancang tata cahaya buatan di sebuah ruangan ada hal penting yang akan menjadi peran sebagai sebuah pemberi bentuk pada elemen-elemen interior. Hal penting tersebut adalah dimana titik focus dan titik letak yang akan menjadi area jatuhnya cahaya. Perancangan tata cahaya buatan yang tepat, maka unsur-unsur seperti pola, warna, tekstur atau kontur dari permukaan bidang yang memiliki elemen interior akan menjadi sebuah atmosfir ruang. Dengan atmosfir ruang telah tercipta akan sangat menentukan sebuah tingkat kenyamanan visual bagi pengguna ruangan. Perencanaan tata pencahayaan buatan juga bisa dimanfaatkan guna memberikan penekanan pada sebuah obyek yang ada didalam ruang, sehingga bentuk dan nilai-nilai estetika pada obyek tersebut dapat tersampaikan.

‘Rahmat’ *Internasional Wildlife Museum & Gallery* adalah museum satwa liar pertama yang ada di Asia Tenggara bahkan terlengkap di dunia. *Internasional Wildlife Museum & Gallery* adalah milik seorang pengusaha dan pemburu profesional yaitu bernama **DR. H. Rahmat Shah** yang juga ayah dari artis **Raline Shah**. ‘Rahmat’ *Museum & Gallery* memiliki koleksi **5.600 *speciment*** koleksi satwa yang berasal dari berbagai penjuru dunia. Ada terdapat 2.500 spesies yang berasal dari perburuan legal dengan konsep “*Konservasi dengan Pemanfaatan*” yang telah dilakukan oleh hampir seluruh negara untuk mencegah kepunahan dan menambah populasi satwa liar dan lingkungannya.

Wildlife Museum & Gallery ‘Rahmat’ *Internasional* terdiri dari 3 lantai, dimana lantai pertama dikhususkan untuk hewan-hewan mamalia dan ruangan yang di desain khusus seperti hutan pada malam hari yang menyeramkan. Lantai kedua, sebagian areanya masi di isi dengan jenis-jenis hewan mamalia dan ruangan yang memajang beragam serangga yang belum pernah dilihat sebelumnya. Sedangkan dilantai tiga *museum* terdapat ruangan khusus koleksi foto altet *internasional* beserta tanda tanganya, *jersey* pemain sepakbola dunia yang telah ditandatangani juga terdapat di *museum* ini, seperti Ronaldo, Pele, Neymar. Selain itu, terdapat koleksi piringan hitam lagu dari musisi *internasional* seperti Michael Jackson, Elvis Presley dan lain-lainnya. Ada terdapat juga sarung tinju beserta tanda tangan Muhammad Ali dan Mike Tyson, serta koleksi para legenda dunia lainnya.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis. Penulis melakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan data, baik yang diperoleh dari berbagai rujukan pustaka maupun dari studi lapangan yang kemudian akan di analisis. Yang pada akhirnya akan ditarik sebuah kesimpulan berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

I.1. Pencahayaan

I.1.1. Definisi Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan keadaan lingkungan yang aman dan nyaman dan berkaitan erat dengan produktivitas manusia. Pencahayaan yang baik memungkinkan orang dapat melihat objek-objek yang dikerjakannya secara jelas dan cepat. Menurut sumbernya, pencahayaan dapat dibagi menjadi:

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Sinar alami mempunyai banyak keuntungan, selain menghemat energi listrik juga dapat membunuh kuman. Untuk mendapatkan pencahayaan alami pada suatu ruang diperlukan jendela-jendela yang besar ataupun dinding kaca sekurang-kurangnya 1/6 daripada luas lantai. Sumber pencahayaan alami kadang dirasa kurang efektif karena ketajaman cahaya yang dikeluarkan tidak tetap, pada saat siang hari sumber cahaya alami mengeluarkan energi panas.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah sumber pencahayaan yang diperoleh dari sumber cahaya selain cahaya alami. Apabila ruangan sulit untuk dicapai pencahayaan alami maka pencahayaan buatan dibutuhkan.

Ada 3 macam sistem pencahayaan buatan yang digunakan, yaitu:

1. Sistem Pencahayaan Merata

Penyinaran cahaya pada sistem ini tersebar secara merata pada seluruh ruangan. Pada langit-langit ruangan sistem ini, armature ditempatkan secara teratur

2. Sistem Pencahayaan Terarah

Sistem pencahayaan terarah cocok didapat dari satu arah.

3. Sistem Pencahayaan Setempat

Sistem ini, pencahayaan diletakkan pada satu objek tertentu yang memerlukan peran visual.

I.1.2. Kriteria Teknik Pencahayaan

Agar mendapatkan sistem pencahayaan yang baik dalam merencanakan instalasi pencahayaan, yaitu ada enam kriteria yang perlu kita perhatikan:

- a. Jumlah dan kuantitas cahaya yang dihasilkan dipermukaan tertentu (*lighting level*)
- b. Kepadatan penyebaran cahaya (*luminance distribution*)
- c. Memberi batas supaya cahaya tidak silau mengenai mata (*limitation of glare*)
- d. Arah cahaya dan pembentukan bayangan (*light directionality and shadows*).
- e. Warna cahaya dan refleksi warnanya (*light colour and colour rendering*).
- f. Kondisi dan iklim ruangan

I.2. Museum

Menurut Association of Museum (1984) definisi tentang museum adalah Museum membolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk inspirasi, pembelajaran, dan kesenangan. Museum adalah badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan meneriam artefak dan specimen dari orang yang dipercaya oleh badan museum. Definisi yang terdahulu menurut Association of Museum “Museum merupakan sebuah badan yang mengumpulkan, mendokumentasikan, melindungi, memamerkan dan menunjukkan materi bukti dan memberikan informasi demi kepentingan umum.

Museum mengumpulkan dan merawat benda-benda ilmu pengetahuan alam, benda-benda seni, dan benda-benda yang memiliki sejarah penting agar tampak bernilai dan untuk dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen dan temporer. Museum besar terletak di kota besar dan museum lokal berada di kota kecil. Kebanyakan museum menawarkan program dan kegiatan yang menjangkau seluruh pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, seluruh keluarga, dan tingklat profesi lainnya. Program untuk umum terdiri dari perkuliahan atau pelatihan dengan staf pengajar, orang-orang yang ahli, dengan film, musik atau pertunjukkan tarian, dan demonstrasi dengan teknologi.

Jenis-jenis museum berdasarkan jenis koleksi yang dimilikinya antara lain:

- a. **Museum seni** juga dikenal sebagai sebuah galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding, akan tetapi diletakkan di ruang khusus.
- b. **Museum sejarah** adalah museum yang menyimpan barang atau benda-benda peninggalan sejarah.
- c. **Museum Anak** adalah museum yang terisi dengan benda-benda yang dapat disentuh oleh anak-anak.
- d. **Museum Militer/Perang** adalah museum yang terisi dengan benda-benda yang terkait dengan militer/perang.
- e. **Museum Biografi** adalah museum yang berisikan benda-benda yang berhubungan dengan orang yang terkenal atau yang memiliki pengaruh besar.

Dalam kongres majelis umum ICOM (*International Council of Museum*) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan definisi museum sebagai berikut: “Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.”

I.3. Galeri

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), Galeri diartikan sebagai tempat untuk mengadakan karya seni rupa. Galeri juga sebagai wadah untuk mengadakan kegiatan pameran sebagai bentuk komunikasi visual didalam sebuah ruangan antara seniman atau kolektor dengan masyarakat. Galeri adalah sebuah ruangan yang dimanfaatkan dalam menampilkan karya seni, sebuah ruang yang digunakan untuk hal keperluan khusus (*Dictionary of Architecture and Construction*, 2005).

Djulianto Susilo seorang arkeolog mengatakan bahwa Galeri adalah sebuah tempat untuk menjual hasil karya seni / benda. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Galeri adalah tempat yang memamerkan hasil karya seni tiga dimensi atau karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni (Departemen Pendidikan Nasional: 2003).

II. STUDI LITERATUR

Karakteristik cahaya yang dihasilkan pasti berbeda satu dengan antara yang lainnya. Hal tersebut terjadi disebabkan pencahayaan mengalami perubahan sesuai dengan kontur pada bidang permukaan yang dikenainya. Perilaku cahaya tersebut sangat berpengaruh pada kualitas pencahayaan dalam interior. Berdasarkan bidang permukaan yang dikenainya, perilaku cahaya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a) Refleksi (Memantulkan)

Perilaku cahaya yang dipantulkan pada bidang permukaan yang padat

b) Trasmisi (Meneruskan/Menyebarkan)

Perilaku cahaya yang menyebar setelah mengenai bidang permukaan kemudian disebarkan, hal tersebut terjadi pada bidang permukaan transparan.

c) Absorpsi (Menyerap)

Perilaku cahaya yang diserap ketika cahaya menyanai bidang permukaan yang padat.

Untuk menganalisis tata pencahayaan interior pada 'Rahmat' *Internasional Wildlife Museum & Gallery*, terdapat beberapa penelitian yang terkait untuk dijadikan acuan dalam menganalisis penelitian ini. Pertama, Nugraha Saputra dan Edwin Widia dalam judul penelitian "Analisa Tata Pencahayaan Pada Interior Kafe Cocorico di Bandung". Nugraha dan Edwin mengatakan aspek pencahayaan buatan yakni pencahayaan umum dan pencahayaan khusus harus lebih dipadu padankan agar tercapai fungsional dan estetika yang lebih baik dalam suatu gubahan interior. Kedua, Candra Kusuma dalam skripsinya yang berjudul "Peran Tata Cahaya Pada Fasad Restoran Terhadap Citra". Dalam penelitiannya, Candra mengatakan bahwa peran efek tata cahaya yang dibutuhkan dapat memberikan kejelasan visual pada penghuni ruang tersebut. Ketiga, Budi Setiawan dan Grace Hartanti dengan judul penelitian "Pencahayaan Buatan Pada Pendekatan Teknis dan Estetis Untuk Bangunan Dan Ruang Dalam". Dalam penelitian tersebut, Budi dan Grace mengatakan dalam menggunakan pencahayaan buatan yang diaplikasikan untuk kebutuhan teknis ataupun estetis pada bangunan dan ruang dalam dapat memperoleh hasil desain yang maksimal, sehingga pengguna ruang memiliki keterikatan dengan ruangnya.

III. PEMBAHASAN

Cayless (1991) mengatakan tentang pencahayaan pada sebuah museum seyogianya membuat benda atau objek pameran secara warna, bentuk dan ukuran dapat dikenali. Dengan adanya pencahayaan suatu bentuk, tekstur dan warna dari suatu objek jadi terlihat lebih jelas ataupun terlihat kabur serta pencahayaan dapat membuat suasana didalam museum lebih tenang itu sangat dibutuhkan. Jadi sebuah intensitas cahaya harus diatur dengan baik untuk mendapatkan hasil sesuai dengan kebutuhan penglihatan bagi orang-orang yang melakukan aktivitas didalam ruangan tersebut.

Maka dari itu, pengaturan cahaya sangat diperlukan untuk menciptakan sebuah kenyamanan penglihatan didalam ruangan. Penyebaran cahaya yang menyentuh permukaan

benda atau objek di tentukan oleh sumbernya. Berikut sumber pencahayaan yang biasa dikenal pada umumnya adalah:

III.1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah cahaya yang berasal dari alam (bulan, matahari, pijaran api alam dan matahari). Sebuah ruangan akan terlihat gelap, sumpek serta lembab jika terjadi kekurangan pencahayaan alami dan jika juga tanpa adanya pencahayaan buatan, hal tersebut akan menjadi suatu masalah yang dapat menimbulkan penyakit. Namun sebaliknya jika kelebihan cahaya yang terpaparkan oleh cahaya alami maka akan menimbulkan dampak negatif serta akan merasakan silau. Maka dengan itu pemanfaatan sumber cahaya alami pada bangunan dan terutama pada tempat tinggal haruslah optimal. Pemanfaatan sumber pencahayaan alami pada bangunan dan tempat tinggal dapat digunakan pada saat aktifitas siang hari. Tetapi jika pemanfaatan pencahayaan alami tidak optimal atau tidak memadai serta mencukupi maka diperlukannya pencahayaan buatan.

III.2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan ialah cahaya yang dihasilkan dari buatan manusia (lampu listrik, lampu minyak, lilin, dan lampu gas). Pencahayaan buatan di desain oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitas didalam gedung ataupun tempat tinggal, kebutuhan pencahayaan buatan untuk membantu pencahayaan alami yang tidak memadai atau tidak optimal menyinari ruangan pada gedung-gedung maupun tempat tinggal. Selain itu pencahayaan buatan dibutuhkan pada waktu yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan pencahayaan buatan dimulai dengan adanya penemuan Thomas Alfa Edison, yang mengembangkan dinamo menjadi penghasil arus listrik. Kemudian Thomas Alfa Edison juga menghasilkan penemuan pencahayaan buatan (Lampu Listrik).

Pencahayaan buatan mempunyai sistem sendiri yang dapat menerangi ruangan, sistem tersebut bertujuan agar terjadi efisiensi dan efektifitas dalam penggunaan pencahayaan buatan pada ruangan, sistem pencahayaan buatan tersebut adalah:

a. *Lighting Primer*

Pada sistem pencahayaan buatan ini terdapat tiga jenis pencahayaan buatan:

- a. *General Lighting* adalah sistem pencahayaan yang menghasilkan cahaya ke ruangan secara merata walaupun sumber cahaya menggunakan satu lampu, pencahayaan ini diletakan pada plafon.
- b. *Localized Lighting* adalah sistem pencahayaan yang menyerupai pencahayaan *general lighting*, akan tetapi *localized lighting* digunakan untuk mendukung kegiatan pada area ruangan yang tertentu atau bersifat pada penataan khusus.
- c. Sistem penggabungan pencahayaan *general lighting* dan *localized lighting*, sistem yang digunakan pada ruangan yang membutuhkan intensitas cahaya dengan lux tertentu.

b. *Lighting Sekunder*

Pada sistem pencahayaan buatan ini terdapat tiga jenis pencahayaan buatan:

- a. *Ambient Light* adalah jenis pencahayaan buatan yang menentukan suasana ruangan secara menyeluruh, jenis pencahayaan ini tidak memberikan hasil banyangan sehingga cahaya yang dihasilkan pada ruangan lebih terang.

- b. *Accent Light* adalah jenis pencahayaan yang digunakan untuk mempertegas dekorasi/aksen/objek
- c. *Task Light* adalah jenis pencahayaan yang digunakan dalam membantu aktivitas/pekerjaan yang bertujuan fungsional.

Untuk menciptakan sebuah intensitas pencahayaan tertentu pada perencanaan interior galeri, maka diperlukan pula teknik pencahayaan tertentu. Teknik pencahayaan buatan yang didapat digunakan adalah:

1. High Lighting
2. Wall Washing
3. Silhouetting
4. Beam Play
5. Shadow Play
6. Sparkle




Wildlife Museum & Gallery 'Rahmat' Internasional merupakan museum satwa liar pertama di Asia Tenggara bahkan terlengkap di dunia. *Internasional Wildlife Museum & Gallery* adalah milik seorang pengusaha dan pemburu profesional yaitu bernama **DR. H. Rahmat Shah**. 'Rahmat' *Museum & Gallery* memiliki koleksi **5.600 specimen** koleksi satwa yang berasal dari berbagai belahan penjuru dunia. Ada terdapat 2.500 spesies yang berasal dari perburuan legal dengan konsep "*Konservasi dengan Pemanfaatan*" yang telah dilakukan oleh hampir seluruh negara untuk mencegah kepunahan dan menambah populasi satwa liar dan lingkungannya. 'Rahmat' *Internasional Wildlife Museum & Gallery* memiliki berbagai ruangan seperti pada ruang area pameran pada ruangan Inserts & Skeleto's.



Area pameran pada ruangan Inserts & Skeleto's yang bentuknya memanjang dan ruangan diisi dengan beranekaragam serangga yang tidak pernah dilihat sebelumnya seperti kupu-kupu, semut, nyamuk serta kerangka-kerangka hewan. Pada bagian pintu masuk ruang Inserts & Skeleto's menggunakan dua daun pintu dengan material kaca, dan terdapat beberapa ventilasi yang menggunakan material kaca. Hal ini menjadikan ruangan tersebut mendapatkan pencahayaan alami secara maksimal di siang hari. Pencahayaan alami yang masuk secara maksimal ke dalam ruang merupakan tujuan dari desain arsitekturnya yang berorientasi pada penghematan energi, sehingga desain ruangan ini tidak menggunakan lampu general. Pajangan kepala-kepala hewan di ruangan Inserts & Skeleto's ini di display dipermukaan dinding kiri ruangan yang dilukis dengan background alam. Selain itu ada beberapa karya yang didisplay pada lemari dan meja serta karya yang di display pada dinding panel yang disamarkan sebagai dinding semi permanen ruangan (dinding panel di cat warna hitam), sedangkan karya dimensi di display diatas pedestal.

Ruang	Keterangan Fixtures	Sistem Pencahayaan Buatan	Pengaturan Pencahayaan Buatan	Distribusi Pencahayaan
	2 lampu menerangi seluruh karya atau	<i>General Lighting</i>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>

	<p>kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p>& <i>Ambient Lighting</i></p>		
<p>Sumber gambar pribadi</p>	<p>1 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>
	<p>Sumber gambar pribadi</p>	<p>2 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>
	<p>Sumber gambar pribadi</p>			

 <p>Sumber gambar pribadi</p>	<p>1 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p> <p>&</p> <p><i>Accent Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>
 <p>Sumber gambar pribadi</p>	<p>Tidak menggunakan penerangan khusus untuk kerangka Gajah di bagian tengah ruangan</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>
 <p>Sumber gambar pribadi</p>	<p>2 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>

 <p>Sumber gambar pribadi</p>	<p>2 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>
 <p>Sumber gambar Tribun</p>	<p>1 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p> <p>&</p> <p><i>Accent Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>
 <p>Sumber gambar Tribun</p>	<p>1 lampu menerangi seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p><i>General Lighting</i></p> <p>&</p> <p><i>Accent Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>
	<p>1 lampu menerangi</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>

	<p>seluruh karya atau kerangka ditiap dinding. Penggunaan lampu jenis “white set down track spot”.</p>	<p>& <i>Accent Lighting</i></p>		
	<p>Tidak menggunakan penerangan khusus untuk kerangka Gajah di bagian tengah ruangan</p>	<p><i>General Lighting</i></p>	<p><i>Highlighting</i></p>	<p><i>Direct</i></p>

Dapat dilihat dari tabel diatas, hampir rata-rata penggunaan sistem pencahayaan pada area museum dan galeri yang digunakan adalah sistem pencahayaan yang hanya memakai cahaya yang bersumber dari satu sumber lampu atau biasa disebut *General Lighting*. Umumnya dalam pengguna sistem pencahayaan *General Lighting* tersebut digunakan pada ruang luas yang diharap dapat menghasilkan cahaya yang mampu menciptakan *lux* dan memberikan rasa kenyamanan mata saat berkeliling ruang galeri, sehingga tidak menciptakan suasana yang terlalu gelap. Pada *Wildlife Museum & Gallery Rahmat Internasional* juga terlihat menggunakan sistem pencahayaan buatan yang lain yaitu *Accent Lighting*. Dimana penggunaan sistem pencahayaan buatan yang digunakan pada *Museum & Gallery Rahmat Internasional* digunakan untuk memberikan pencahayaan pada karya seni yang dipajang di museum & dan gallery tersebut. Pemberian *Accent Lighting* pada karya seni *Museum & Gallery Rahmat Internasional* untuk menciptakan aksen yang menarik, sehingga cahaya yang diberikan pada objek atau karya seni yang ada di *Museum & Gallery Rahmat Internasional* dapat menonjol dan mencuri perhatian bagi pengunjung.

IV. KESIMPULAN

Teknik pencahayaan buatan yang digunakan dalam perancangan interior galeri idealnya menggunakan sistem *lighting* primer berupa *general lighting* dan *localized lighting*.

Sistem ini merupakan gabungan dari sistem *general lighting* dan *localized lighting*. Sistem ini membuat ruangan galeri memiliki pencahayaan umum yang merata di semua ruangan sekaligus mempunyai penataan khusus untuk mendukung aktivitas tertentu di area tertentu. Sedangkan sistem *lighting* sekundernya berupa *accent lighting*. Sistem ini akan memberikan berkas cahaya sebagai aksesoris yang bertujuan menonjolkan performa karya yang didisplay. Teknik pengaturan pencahayaan buatan diruang pameran galeri harus disesuaikan dengan tujuan dalam menampilkan karya. *Shadow playing* dan *highlighting* merupakan teknik pengaturan cahaya yang cukup kali digunakan diruang pameran galeri. Sedangkan distribusi pencahayaan diruang pameran galeri disesuaikan dengan fungsi ruang. Diruang pameran galeri idealnya menggunakan distribusi pencahayaan direct.

Pada Area ruang pameran di *Wildlife Museum & Gallery 'Rahmat' Internasional* hanya mengandalkan sistem pencahayaan sekunder, yang berupa sistem pencahayaan buatan dengan *Accent Lighting* pada karya seni. Sehingga cahaya alami dapat optimal masuk ke dalam area ruang pameran tersebut. Tata pencahayaan tersebut sudah menjadi konsep arsitektur dari awal dibangun. Teknik pencahayaan pada area ruang pameran yang digunakan adalah *highlighting*, sedangkan distribusi pencahayaannya menggunakan distribusi pencahayaan direct.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] American Association of Museums, 1984. *Museum for A New Century*, Washington DC: AMM.
- [2] Cayless, Marssden. (1991). *Lamp & Lighting* (3rd.ed). London: McGraw-Hill.
- [3] Ching, Francis D.K, and Corky, Bingeli. 2011. *Interior Desain dengan Ilustrasi*, Edisi kedua, Terjemahan. Jakarta: Indeks.
- [4] Darmasetiawan, Christian, dan Puspakesuma, Lestari. 1991. *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*, Jilid 1. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- [5] Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- [6] Setiawan, Budi dan Grace Hartanti. (2014). *Pencahayaan Buatan Pada Pendekatan Teknis Dan Estetis Untuk Bangunan Dan Ruang Dalam*. H U M A N I O R A Vol.5 No.2 Oktober 2014
- [7] Wiyancoko, Dudy. 2007. *Desain dan Perkembangan Teknologi di Indonesia*. Jakarta
- [8] <https://rahmatgallery.com/museum-gallery/> diakses pada tanggal (10 Maret)