

# TINJAUAN DISPLAY PADA *MINT MUSEUM OF TOYS* SINGAPURA

**Anastasha Oktavia Sati Zein**

Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Nasional Bandung

Jl. PKH. Hasan Mustapa No. 23 Bandung 40124

e-mail: tashazein@yahoo.com

## **ABSTRACT**

*Museum is a place to collect, protect, record and exhibit collection item of momentous aspects of human life, so that every generation can experience the development. Museum collection of both tangible and intangible are presented in accordance with illustrations. Mint Museum building is different from any other museums, because it is unique with narrow space dan two alternative circulations which do not change the storyline. The uniqueness of this museum makes it worth to visit.*

**Keywords:** *Museum, Display, Circulation*

## **ABSTRAK**

Museum merupakan tempat untuk mengumpulkan, memelihara, merekam, dan memamerkan benda koleksi yang bersifat edukasi dari setiap kegiatan manusia dahulu sampai sekarang, sehingga hal – hal yang mempunyai arti dan bernilai tidak hilang begitu saja dan generasi berikutnya ikut merasakan perkembangan tersebut. Objek yang dipamerkan di dalam museum dapat berupa koleksi benda mati atau hidup, berupa tulisan sejarah yang didukung oleh foto dan gambar, atau pun keduanya. Bangunan *Museum Mint* ini secara umum berbeda dengan museum lainnya, dengan luasan ruang yang relatif sempit dan sirkulasi yang mempunyai dua alternatif tidak merusak alur cerita bahkan menjadikan suatu keunikan museum untuk dikunjungi.

**Kata Kunci:** Museum, Display, Sirkulasi

---

## **PENDAHULUAN**

Tulisan ini membahas mengenai display dan peranannya pada Museum Mainan *Mint* di Singapura. Tidak seperti bangunan pada umumnya yang mempunyai luasan ruang yang besar, tetapi museum mainan ini mempunyai keunikan tersendiri karena bangunan yang hanya terdiri dari 5 lantai memiliki luasan kurang lebih 100 m<sup>2</sup> setiap lantainya, serta lokasinya diapit oleh bangunan retail lain di tengah kota Singapura.

*Mint Museum of Toys* yang terletak di 26 *Seah Street, Singapore 188382*. Nama *Mint* sendiri adalah singkatan dari *Moment of Imagination*

*and Nostalgia with Toys*, yang artinya adalah saat berimajinasi dan bernostalgia dengan mainan. Museum yang dibuka untuk publik pada tanggal 20 Mei 2006 ini memamerkan lebih dari 50.000 buah mainan jaman dahulu terhitung dari pertengahan abad 19 sampai pertengahan abad 20 dari 40 negara, yang diantaranya meliputi Negara Jerman, Jepang, Inggris, Amerika Serikat, Bulgaria dan masih banyak negara lagi. Museum ini merupakan museum mainan terbaik dan terbesar se-Asia Tenggara dan telah memenangi beberapa penghargaan internasional baik dari segi arsitektural bangunan maupun dari segi kepariwisataan, diantaranya pada tahun 2007 merupakan pemenang ke dua *Best New Global*

*Design* dari Chicago *Atheneum International Architectural Awards*, dan tahun 2008 pemenang pertama *The Tourism, Travel and Transport Category* dari *Cityscape Dubai Architectural Awards*.

Display sebagai salah satu sarana komunikasi disesuaikan penyusunannya dengan barang koleksi pameran agar penyampaian informasi tersebut sampai ke pengunjung museum. Keberadaan display tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya faktor lain yang mendukung, diantaranya adalah layout, teknologi, sirkulasi, ergonomi pencahayaan dan lainnya. Pada tulisan ini hanya membahas sirkulasi, ergonomi dan pencahayaannya saja.

## METODE

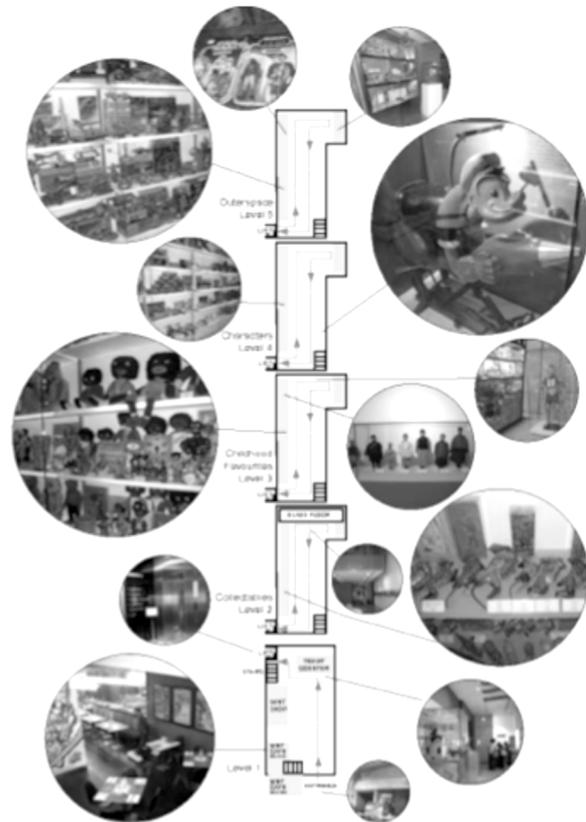
Metodologi yang digunakan dalam tulisan ini adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan melakukan observasi lapangan dan dokumentasi foto, untuk kemudian data tersebut langsung dianalisa melalui teori desain yang berhubungan dengan display dan pendukungnya seperti sirkulasi, ergonomi, dan dan pencahayaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Display diambil dari bahasa inggris yang mempunyai arti pameran, barang yang dipamerkan atau dipertontonkan. Dari definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa display mempunyai fungsi sebagai alat komunikasi sehingga barang yang dipajang memberikan informasi dengan kesan tertentu kepada pengunjung atau pembeli.

Display merupakan alat bantu peraga yang biasa dijumpai di toko, *showroom*, dan museum sehingga objek yang diperagakan dapat terlihat oleh pengunjung secara utuh. Secara umum display mempunyai fungsi:

1. Sebagai alat peraga yang dipamerkan secara terperinci atau detail.
2. Sebagai penambah daya tarik pengunjung.
3. Tempat alat peraga sebagai salah satu alat



**Gambar 1. Tema mainan berdasarkan tingkat**

(Sumber: [www.docstoc.com/docs/79497786/Mint-MuseumM-of-toys](http://www.docstoc.com/docs/79497786/Mint-MuseumM-of-toys), diunduh tanggal 23 Juni 2014)

komunikasi dan promosi.

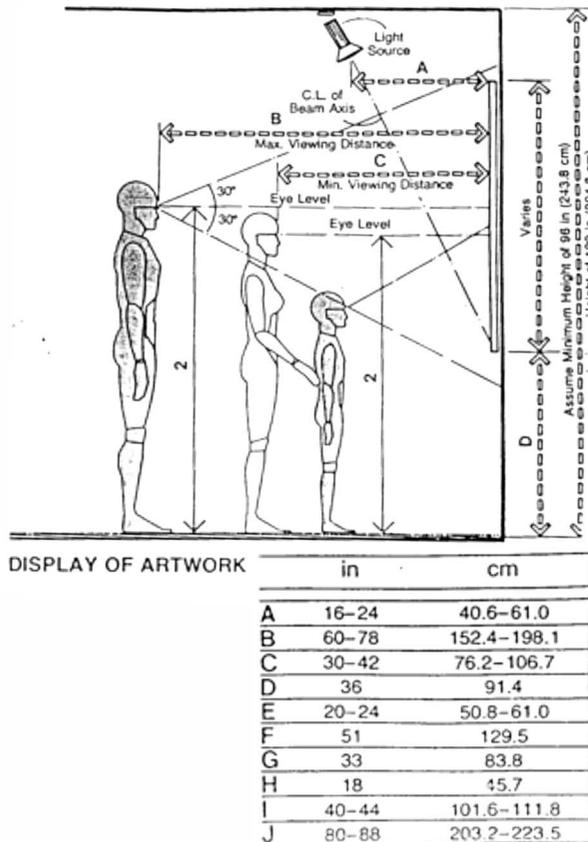
4. Sebagai bentuk – bentuk peragaan yang baik diwujudkan dalam sifat individual, keseimbangan dan komposisi yang baik.

Selain itu alat peraga mempunyai faktor pendukung sehingga fungsinya sebagai sarana informasi sampai kepada pengunjung museum. Faktor tersebut adalah:

1. Sirkulasi

Bangunan museum ini dibagi menjadi 5 tingkat berdasarkan tema koleksi. Tingkat 1 merupakan *lobby* area masuk, penjualan tiket, toko cinderamata dan cafe. Tingkat 2 bertema mainan yang dapat dikoleksi, tingkat 3 bertema mainan kesayangan pada masa kecil, tingkat 4 bertema mainan karakter/ tokoh pahlawan (*superhero*), pada tingkat 5 bertema mainan luar angkasa (Gambar 1).

Sirkulasi pengunjung diberikan dua pilihan yaitu memulai dari tingkat paling bawah dan menerus sampai ke tingkat selanjutnya atau ke tingkat 5 terlebih dahulu dengan menggunakan



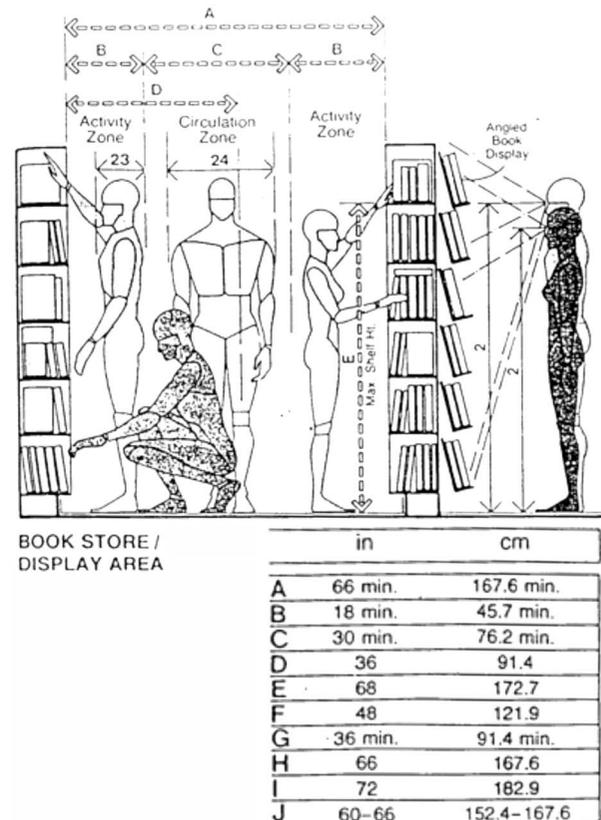
Gambar 2. Jarak pandang display

(Sumber: Panero, Julius, AIA, ASID & Zelnik, Martin, AIA, ASID (1980). "Human Dimension & Interior Space", pp.138)

lift. Hal ini merupakan salah satu upaya agar tidak terjadi penumpukkan pengunjung apabila hanya dibuka 1 alur sirkulasi saja, terlebih dengan besaran ruang di tiap tingkatnya yang relatif kecil. Sirkulasi yang berbeda ini tidak merusak *storyline* atau alur cerita yang diciptakan, karena tema museum mainan ini digolongkan berdasarkan lantai, namun akan lebih mudah apabila pengunjung mulai dari lantai 5 terlebih dahulu sehingga tidak perlu memutar melewati lift untuk sampai ke pintu keluar. Keberadaan lift juga memberikan pilihan kepada pengunjung apabila ingin melewati 1 lantai atau lebih.

## 2. Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu aspek - aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain/perancangan. Didalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia, fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi



Gambar 3. Jarak sirkulasi dan aktifitas

(Sumber: Panero, Julius, AIA, ASID & Zelnik, Martin, AIA, ASID (1980). "Human Dimension & Interior Space", pp.138)

dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya.

Ergonomi yang berkaitan dengan museum di antaranya adalah jarak pandang pengunjung terhadap display dari posisi berdiri yang berbeda untuk usia dan jenis kelamin seperti diperlihatkan pada gambar 2, sehingga peragaan benda pameran dapat terlihat tanpa kesulitan. Sementara untuk standar jarak sirkulasi minimal 170 cm sehingga memudahkan pengunjung beraktifitas melihat koleksi dan melintas (Gambar 3).

Jarak pandang pengunjung pada museum ini masih masuk ke dalam batas ideal yaitu 40 - 152 cm (Gambar 2) sehingga pengunjung dapat menikmati benda pameran baik dengan posisi berdiri maupun duduk. Fasilitas duduk disediakan hampir di sepanjang sirkulasi, namun dengan lebar ruangan dalam yang hanya berukuran 3 meter akan mengganggu apabila ada pengunjung lain yang melintas. Pengunjung yang sedang melihat koleksi dan melintas akan sama



**Gambar 4. Jarak pandang display pada *Mint Museum***  
(Sumber: Anastasha Oktavia Sati Zein, 17 Maret 2014)

- sama terhalangi pandangan dan sirkulasinya.

Dengan lebar ruang keseluruhan 3 meter, sirkulasi yang tersisa hanya 100 - 120 cm (Gambar 5) karena terpakai untuk penempatan display dan fasilitas duduk. Lebar sirkulasi masih memungkinkan untuk pengunjung melintasi dengan leluasa, namun kurang nyaman apabila pengunjung yang datang diatas 30 orang pada setiap lantainya, terlebih kemungkinan pengunjung akan mengamati koleksi dengan waktu yang agak lama dan dengan posisi berjongkok karena banyak koleksi pameran dengan dimensi kecil dan diletakkan cukup banyak dalam setiap raknya.

Cara penempatan display pada Museum Mint kebanyakan menggunakan sistem vitrin yang merupakan fasilitas pajangan berbentuk seperti lemari dengan fungsi sebagai tempat untuk memamerkan benda 2 dimensi atau 3 dimensi, yang bagian bawahnya biasa untuk menyimpan benda dan aksesoris penunjang benda pameran. Karakteristik pajangan vitrin biasanya tembus pandang atau semi tembus pandang sehingga pengunjung dapat melihat



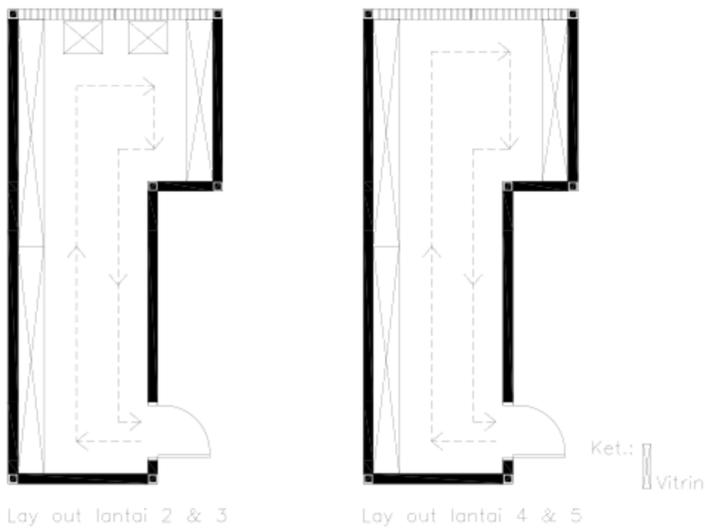
**Gambar 5. Minimal lebar sirkulasi yang diperlukan**  
(Sumber: Panero, Julius, AIA, ASID & Zelnik, Martin, AIA, ASID (1980). "Human Dimension & Interior Space", pp.138)

benda pameran dari berbagai sisi.

Ruang ini terbilang kecil untuk museum yang mempunyai lebih dari 50.000 benda pameran, dengan lebar ruang +3 meter dan panjang +7 meter *typical* di setiap lantai pameran, sehingga display dengan sistem *vitrin* menempel di salah satu bagian dinding, kecuali di bagian depan dengan tambahan lebar +50 cm di sisi kanannya sehingga memungkinkan untuk menambah display.

Namun dengan dimensi koleksi pameran yang relatif kecil antara ukuran 5 x 5 x 10 cm sampai dengan yang terbesar berukuran 40 x 40 x 150 cm, kebanyakan koleksi berdimensi kecil yang dapat disimpan bersamaan dengan koleksi lainnya memungkinkan museum ini untuk menampung seluruh koleksi. Dengan penggunaan display *vitrin* pun membuat pengunjung leluasa untuk melihat koleksi pameran dari berbagai sisi karena penggunaan material *vitrin* terbuat dari kaca tembus pandang.

Display pada *Mint Museum* terdiri dari 2 jenis, yaitu *vitrin* untuk koleksi berdimensi kecil disimpan pada lemari yang menempel



**Gambar 6. Tipikal layout museum lantai 2 sampai lantai 5**  
(Sumber: Anastasha Oktavia Sati Zein)



**Gambar 7. Objek pameran mainan dengan dimensi kecil**  
(Sumber: Anastasha Oktavia Sati Zein, 17 Maret 2014)



**Gambar 8. Display untuk koleksi pameran kecil**  
(Sumber: Anastasha Oktavia Sati Zein, 17 Maret 2014)



**Gambar 9. Display untuk koleksi pameran besar**  
(Sumber: Anastasha Oktavia Sati Zein, 17 Maret 2014)

ke dinding dengan tinggi +2 m, dan *vitrin* yang berdiri sendiri untuk koleksi berukuran besar dengan tinggi +90 cm dan +150 cm. Pada gambar 8, lemari pajang mempunyai 5 rak dengan tinggi antar rak rata – rata 40 cm. Pada rak dengan ketinggian 80 cm sampai dengan 120 cm dari lantai dirasakan cukup nyaman pada saat melihat benda pameran karena tingginya masih sesuai dengan jarak pandang, namun 2 rak bawah dengan tinggi 10 dan 40 cm walaupun masih bisa dijangkau oleh mata anak tetapi

untuk jangkauan mata orang dewasa agak sulit karena diharuskan membungkuk dengan waktu relatif lama untuk mengamati semua koleksi. Rak paling atas yang mempunyai ketinggian 160 cm dari lantai dirasakan sulit dijangkau oleh mata, terutama dengan koleksi yang dimensinya relatif kecil dan peletakkan koleksi pada satu rak yang tersebar, sehingga detail koleksi tidak bisa terlalu diperhatikan. Apalagi dengan pengunjung yang kebanyakan anak kecil dengan tinggi rata – rata 100 cm akan sulit melihat

sampai rak paling atas.

### 3. Pencahayaan

Pencahayaan pada museum penting untuk diperhatikan secara teliti sehingga pengamatan pengunjung tidak teralihkan dari koleksi dan dapat dilihat dengan jelas. Penggunaan cahaya buatan biasa dipakai untuk museum karena selain mudah untuk diarahkan juga menghindari adanya ultra violet berlebih yang terdapat pada cahaya alami yang dapat merusak warna dan koleksi pameran. *Façade* atau bagian depan bangunan museum mainan yang didesain khusus menggunakan 26 panel kaca untuk menghindari cahaya luar masuk ke dalam bangunan dan dapat meminimalkan masuknya ultra violet. Untuk museum terdapat 3 tingkat kesensitifan benda koleksi dalam menerapkan pencahayaan buatan, yang harus diperhatikan adalah:

Kelompok 1 → Tingkat kesensitifan tinggi, untuk jenis material kain, kulit, kertas, cat air, bahan dengan benda organik, lukisan, naskah. Rekomendasi tingkat cahaya untuk kelompok ini tidak lebih dari 50 lux. Pada kelompok ini koleksi dibatasi hanya 3 sampai 6 bulan waktu pameran, dapat pula penerangan menyala pada waktu dilihat.

Kelompok 2 → Tingkat kesensitifan sedang, untuk jenis material yang terbuat dari minyak, tulang, kulit, perkamen, kayu, bahan non organik. Rekomendasi tingkat cahaya untuk kelompok ini adalah 150 – 200 lux. Pada kelompok ini koleksi harus diperiksa secara periodik untuk menghindari kerusakan.

Kelompok 3 → Tingkat kesensitifan rendah, untuk jenis material logam, batu, perhiasan, kaca dan keramik. Rekomendasi tingkat cahaya untuk kelompok ini boleh lebih tinggi dari 300 lux.



**Gambar 10. Façade** bangunan untuk menghindari cahaya alami berlebih

(Sumber: [www.emint.com/mint/go/aboutus/history](http://www.emint.com/mint/go/aboutus/history), diunduh tanggal 23 Juni 2014)



**Gambar 11. Material akrilik** pada rak display

(Sumber: Anastasha Oktavia Sati Zein, 17 Maret 2014)

Koleksi di museum mainan ini kebanyakan terbuat dari material jenis logam dan juga plastik, sehingga dengan keterangan di atas masuk dalam kelompok 3 dengan tingkat kesensitifan rendah, namun dengan finishing cat pada koleksi pameran perlu adanya pergantian berkala untuk menghindari kerusakan atau pudarnya warna. Penggunaan material rak display menggunakan akrilik yang tidak akan mengakibatkan silau pada mata pada saat cahaya jatuh pada permukaan display, justru pemakaian akrilik dengan warna putih susu akan memberikan penyebaran cahaya yang seimbang pada setiap raknya.

Lampu yang digunakan untuk menerangi koleksi menggunakan lampu jenis *fluorescent*. Jenis lampu ini mempunyai daya tahan hingga 20.000 jam dan mempunyai cahaya yang kuat tetapi panas yang ditimbulkan sedikit.

Warna yang dihasilkan oleh lampu ini biasanya berwarna putih, namun kekurangan *fluorescent* masih mempunyai ultra violet di dalamnya. Penggunaan lampu LED (*Light Emitting Diode*) yang mempunyai daya tahan hingga 100.000 jam lebih baik apabila digunakan untuk pencahayaan display karena cahaya LED tidak mempunyai sinar ultra violet juga lebih hemat energi 80% sampai 90%, dibandingkan dengan lampu lain.

## PENUTUP

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan dari beberapa faktor, diantaranya faktor sirkulasi yang kurang luas dan tidak dapat menampung jumlah pengunjung banyak juga sempitnya akses akan sangat menyulitkan untuk orang dengan keterbatasan fisik (tongkat atau kursi roda) karena selain lebar sirkulasi yang tidak memadai, akses menuju lift cukup sulit dan harus melewati tangga.

Pada ketinggian display terutama pada lemari pajang seharusnya disesuaikan dengan tinggi pengunjung mulai dari anak – anak sampai orang dewasa. Rak display paling atas cukup sulit untuk dilihat secara menyeluruh dan mendetail. Dengan banyaknya koleksi pameran, sebaiknya dilengkapi dengan informasi atau pelabelan koleksi yang menerangkan mengenai karakter mainan, tahun di buat, cara memainkan dan untuk umur berapa mainan tersebut diperuntukkan. Pelabelan ini memudahkan pengunjung menggali informasi, apabila koleksi pameran terlalu banyak dan terlalu berdimensi kecil. Pelabelan atau sistem penomoran dapat diterapkan untuk kemudian informasi tersebut diberikan secara digital atau brosur. Pesatnya kemajuan teknologi sekarang akan memudahkan pengelola museum dalam memberikan informasi koleksinya pada pengunjung, salah satunya dengan cara membuat aplikasi di telepon pintar (*smartphone*) sehingga pengunjung tinggal mengunduh aplikasi museum untuk kemudian dapat membaca informasi koleksi di perangkatnya masing – masing.

Pada koleksi dengan dimensi kecil membuat tidak adanya *focal point* atau fokus

terhadap koleksi tertentu karena peletakan koleksi yang tersebar di rak.

Untuk membuat museum semakin menarik minat pengunjung sebaiknya terdapat koleksi yang bersifat interaktif yang tidak hanya bisa dilihat saja tetapi juga bisa disentuh bahkan di mainkan, terutama dengan majunya teknologi saat ini, keberadaan mainan mulai tergeser dengan permainan di dunia digital, sehingga cara kerja mainan dan bahkan mainan koleksi museum tersebut belum tentu masih ada di masa sekarang.

Namun dengan keterbatasan yang dimiliki menjadikan museum ini mempunyai keunikan tersendiri dan keterbatasan tersebut terbayarkan dengan kembalinya nostalgia pengunjung museum terhadap mainan masa kanak – kanak.

\* \* \*

## Daftar Pustaka

- Agus Cahyana, M.Sn., Dra. Wieke Tasman & Ir. Irfan Nurachman  
2010 *Kesejarahan Bagai Tema Display pada Museum Ubud Bali*. Laporan Penelitian. Universitas Kristen Maranatha, Bandung, pp. 29
- Echols., John M & Hassan Shadily  
1975 *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia, Jakarta, pp.188
- Eko Nurmianto  
1996) *Ergonomi, Konsep dasar dan Aplikasinya*. Guna Widya, Surabaya, pp. 1
- Panero, Julius, AIA, ASID & Zelnik, Martin, AIA, ASID  
1980 *Human Dimension & Interior Space*. The Architectural Press Ltd., London, pp. 138
- Phillimore, Elizabeth  
1978 *In Search of The Black Box*. Royal Ontario Museum Press, Toronto, pp. 34
- Rayfield, Julie K.  
1994 *Office Interior Design Guide, An Introduction For Facility and Design*

*Professionals*. John Wiley & Sons, Inc,  
New York, pp. 188 – 190

Rosanna Satya Dewi  
1990 *Tinjauan Display Toko Mainan Hoya dan  
Matahari Palaguna*. Laporan Skripsi.  
Institut Teknologi Bandung, Bandung,  
pp. 7

Webtografi:

[www.emint.com/mint/go/aboutus/history](http://www.emint.com/mint/go/aboutus/history),  
diakses tanggal 2 Juni 2014.

[www.mikroelektronika.wordpress.  
com/2013/05/07/mengenal-lampu-led](http://www.mikroelektronika.wordpress.com/2013/05/07/mengenal-lampu-led),  
diakses tanggal 26 Juli 2015.