

Perancangan *Environment Graphics* Museum Gajah

Brian Alvin Hananto^{1*}, Hady Soenarjo²

¹⁾Jurusan Desain Komunikasi Visual
Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

²⁾Jurusan Desain Komunikasi Visual
Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

* Penulis korespondensi; E-mail: brian.hananto@uph.edu

Abstrak

Sebagai salah satu museum yang tua, Museum Gajah memiliki ribuan koleksi yang dipamerkan dalam tempat yang terbatas. Pameran artefak yang padat di Museum Gajah tidak memiliki *environment graphic* yang harusnya dapat menunjang pameran tersebut. Kajian ini bertujuan untuk membuat sebuah *environment graphic* baru. Dengan observasi lapangan dan studi referensi, hasil desain dari kajian ini dapat menjadi model akan bagaimana proses desain *environment graphic* dapat dilakukan.

Kata kunci: *Environment Graphics, Wayfinding, Signage, Museum.*

Abstract

As one of the oldest museums, Museum Gajah has a growing collection that is displayed on a limited space. The densely exhibit of Museum Gajah has a poor environment graphic that does not support the exhibit well. This study aims to design a new comprehensive environment graphic that can guide visitors throughout the museum. By observing the current environment graphic and studying several solutions as reference, the design output of the study can be a model on how an environment graphic design process can be..

Keywords: *Environment Graphics, Wayfinding, Signage, Museum.*

Pendahuluan

Sebagai salah satu mata kuliah pilihan di jurusan desain komunikasi visual (DKV) di Universitas Pelita Harapan (UPH), mata kuliah perancangan sistem tanda adalah salah satu mata kuliah yang dirancang untuk membantu mahasiswa mendalami aspek-aspek lain dari DKV yang tidak diajarkan dan di latih di mata kuliah desain lain. Mata kuliah perancangan sistem tanda, umumnya diambil mahasiswa pada tingkatan akhir, dimana mahasiswa mulai mempersiapkan diri untuk tugas akhir di semester selanjutnya. Hal ini mendorong mata kuliah pilihan untuk memberikan persiapan dari segi teknis, maupun segi konseptual pada kasus-kasus desain tertentu, dan dalam konteks mata kuliah ini, perancangan sistem tanda atau *environment graphics*.

Tema dari tugas ini adalah mendesain *environment graphics* dari Museum Gajah, baik dari aspek *placemaking*, *interpretation* dan juga *wayfinding*. Dimana ketiga aspek tersebut perlu dirangkul dalam sistem tanda yang didesain dengan konsisten dan menyatu antar aspek *environment graphics*. Dalam tugas konklusif mata kuliah

perancangan sistem tanda ini, mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk pergi observasi ke situs yang ditugaskan dan melihat permasalahan desain dari kacamata *environment graphics*. Tulisan kali ini memuat hasil desain dari kelompok mahasiswa Aldia Novira, Angela Irena, Devina Caroline, Edberg dan Nelly Hermawati yang merupakan mahasiswa konsentrasi desain grafis di jurusan DKV UPH. Dalam tugas kali ini, penulis berfungsi sebagai pembimbing dan juga pemimpin kelompok yang memastikan tahapan mendesain mahasiswa sesuai dengan *timeline* dan proses yang telah ditetapkan.

Museum adalah sebuah tempat sekaligus sebuah lembaga yang diperuntukan untuk masyarakat umum. Museum tidak hanya sebuah tempat untuk memamerkan barang-barang saja seperti sebuah galeri, namun museum memiliki kepentingan lain yaitu mengumpulkan, merawat dan juga mengarsipkan artefak-artefak untuk dijadikan barang koleksi museum tersebut. Hal ini yang mungkin membuat museum seolah hanya dipenuhi barang-barang tua dan langka saja, sehingga museum identik dan kerap diasosiasikan dengan suatu hal yang kuno dan bersejarah.

Museum Nasional Indonesia, atau yang lebih sering dikenal sebagai Museum Gajah, adalah museum pertama dan terbesar di Asia Tenggara. Museum Gajah didirikan pada tanggal 24 April 1778, di Jalan Medan Merdeka Barat no. 12, Jakarta Pusat. Visi dari Museum Gajah adalah 'Museum Kebudayaan Indonesia bertaraf internasional'. Visi tersebut berarti Museum Gajah ingin menetapkan standar internasional dalam pelayanannya, hal ini direalisasikan melalui meningkatkan kualitas sumber daya manusianya dan juga sarana-sarana penunjang di Museum Gajah. Misi dari Museum Gajah adalah memberikan pelayanan yang prima di bidang pendidikan, kebudayaan, menyelenggarakan pengkajian permuseuman yang berkualitas, menyajikan informasi koleksi untuk menumbuhkan apresiasi, imajinasi dan juga inovasi.

Menurut website resmi Museum Gajah, museum tersebut memiliki lebih dari 140.000 barang yang dibagi kedalam tujuh koleksi: prasejarah; arkeologi; keramik; numismatik-heraldik; sejarah; etnografi; dan geografi. Koleksi Museum Gajah ini ditempatkan pada dua gedung yang berbeda, yaitu Gedung lama (Unit A), dan Gedung baru (Unit B atau Gedung Arca). Pada waktu pengumpulan data dari penelitian ini, gedung A sedang ditengah proses renovasi sehingga tidak dapat dikunjungi. Oleh karena itu lingkup penelitian dan proses mendesain perancangan sistem tanda ini hanya berlaku pada gedung Arca saja. Gedung Arca memiliki empat lantai yang dapat diakses menggunakan eskalator (sampai pada lantai 3 saja) dan juga menggunakan *lift*. Ruang pameran lantai 1 memiliki tema 'Manusia dan Lingkungan', koleksi benda yang terdapat pada pameran lantai 1 ini dimasukkan kedalam beberapa kategori, yaitu: 'Manusia Purba'; 'Migrasi Manusia – Fauna di Kepulauan Indonesia'; 'Lingkungan Alam Purba'; 'Manusia Indonesia dan Lingkungannya'. Pada ruang pameran lantai 2, terdapat beberapa kategori lain yang termasuk didalam tema 'Ilmu Pengetahuan dan Teknologi', yaitu: 'Aksara dan Bahasa'; 'Sistem Hukum Indonesia'; 'Astronomi & Navigasi'; 'Arsitektur'; 'Pengobatan dan Pengolahan Makanan'; 'Alat Perlindungan'; 'Alat Komunikasi'; 'Alat Produksi'; 'Ekonomi'; 'Alat Transportasi'. Lantai 3 memiliki tema 'Organisasi Sosial', dan benda-benda peninggalannya dikategorikan sebagai berikut: 'Prasejarah & Aktivitas Penguburan'; 'Masyarakat Hindu-Buddha'; 'Masyarakat Kolonial Belanda'; 'Peralatan Rumah Tangga'; 'Pakaian dan Perhiasan'; 'Simbol Kekuasaan'; 'Transportasi'; 'Peralatan Kenikmatan'; 'Pola Pemukiman'; 'Masyarakat Petani & Nelayan'; 'Dunia Anak'. Lantai 4, yang hanya dapat diakses melalui *lift*, memiliki tema 'Organisasi Sosial', dan

memiliki kategori sebagai berikut: 'Perhiasan'; 'Regalia'; 'Simbol Kerajaan'; 'Kontrak Politik'; 'Ekspedisi Militer'; 'Seni Pertunjukan'; 'Benda Upacara'.

Banyaknya koleksi yang dimiliki oleh Museum Gajah tentunya memperbanyak pilihan pengunjung untuk melihat-lihat. Pertanyaan "melihat yang mana dulu" adalah hal yang sangat mudah dijawab dengan kapasitas intuitif manusia. Namun pertanyaan "dimana saya melihat X", membutuhkan lebih dari kapasitas intuitif saja. Pengunjung perlu diarahkan dan dituntun didalam lingkungan yang tidak alami dan asing. Tentunya usaha untuk menuntun pengunjung perlu dirancang dengan jelas dan tidak membingungkan. Karena informasi yang tidak jelas dapat menyesatkan atau mempersulit pengunjung.

Lee Skolnick (2000) menulis dalam pengantar buku "*This Way*", bahwa desain yang baik, adalah desain yang mencoba mengekspresikan tema dan konsep yang akan dikomunikasikan dengan elemen-elemen visual yang konsisten. Dengan menggunakan elemen visual yang konsisten, maka seseorang akan lebih terbiasa dalam berinteraksi terhadap sebuah desain. Dalam sebuah sistem tanda, tentunya hal tersebut meningkatkan efisiensi dari penyampaian informasi. Ketika seseorang dituntun dengan sebuah sistem tanda yang baik, orang tersebut dapat menemukan apa yang ia butuhkan dengan cepat dan tanpa kesalahan.

Namun kepentingan untuk sebuah sistem tanda yang baik tidak hanya sebatas masalah fungsionalitas dari menemukan sesuatu atau tidak. Gretchen Coss dan Patrick Gallagher (2005) menuliskan dalam buku "*Wayfinding*", bahwa museum sebagai sebuah *brand* perlu membangun sistem tanda atau *environment graphics* yang koheren dan konsisten. Konsisten disini tidak berbicara desain yang konsisten secara visual saja. Konsisten dan koheren disini berbicara mengenai desain yang 'senada' dengan *image* atau *brand* dari museum itu sendiri. Ketika sebuah *brand* memiliki sebuah obyek yang didesain dengan buruk, dan memberi pengalaman yang buruk pada penggunaanya, hal itu tentu akan memberi citra yang buruk terhadap *brand* tersebut.

Museum Gajah, sebagai sebuah tempat, lembaga dan juga sebuah *brand*, telah memiliki kontribusi dalam menjaga dan melestarikan artefak-artefak peninggalan di Indonesia. Ketika sebuah sistem tanda yang baik dapat meningkatkan pengalaman seseorang didalam Museum Gajah secara fungsionalitas dari menemukan sesuatu atau tidak.

sional dan juga emosional, maka kebutuhan akan sistem tanda yang baik bukanlah hal yang sepele dan tidak berguna untuk sebuah *brand* yang berdiri sejak abad 18.

Environment Graphics

Proses perancangan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam tugas ini merupakan bentuk sederhana dari proses perancangan yang desain pada umumnya, yaitu diawali dengan riset atau studi, eksplorasi desain dan membuat desain akhir sebelum akhirnya di produksi dan implementasi. Pada tahap riset dan studi, mahasiswa diminta untuk mengunjungi Museum Gajah untuk mempelajari kondisi dari desain-desain *environment graphics* yang ada di Museum Gajah. Selain itu mahasiswa juga diminta untuk merasakan sendiri kondisi situs Museum Gajah, supaya mahasiswa dapat memahami situasi dan menyiapkan desain yang kontekstual dengan kondisi Museum Gajah.

Dalam proses observasi, mahasiswa diminta untuk mencari dan mendokumentasikan desain-desain *environment graphics* Museum Gajah. Obyek apa yang perlu dicari dan didokumentasi ditentukan terlebih dahulu dengan kategori-kategori yang telah diajarkan di kelas. Pembagian kategori dapat dibagi menjadi dua cara yang berbeda, yaitu dengan membagi *environment graphics* berdasarkan fungsi, maupun secara jenis informasi yang dimuat dalam *environment graphics* tersebut.

Berdasarkan tulisan Calori & Vanden-Eynden (2015), *environment graphics*, atau biasa disingkat EG, adalah grafis yang ditemukan di lingkungan. Grafis disini dipahami sebagai gambar, tulisan dan kombinasi dari keduanya. EG umumnya memiliki kepentingan untuk komunikasi, baik menyampaikan informasi atau pesan, maupun sebatas menkomunikasikan kesan. Apabila sebuah grafis di lingkungan tidak dapat berkomunikasi, maka secara fungsi, grafis tersebut tidak menuntaskan fungsi dari EG. Ada tiga aspek fungsi dari EG yang disampaikan oleh Wayne Hunt dalam buku Calori & Vanden-Eynden. Ketiga aspek tersebut adalah *signage & wayfinding*, *interpretation* dan *placemaking*.

Aspek fungsi *signage & wayfinding* adalah aspek penunjuk arah dan penanda arah yang dilakukan oleh grafis. Secara mendasar, aspek dari EG inilah yang sering dan banyak ditemukan pada situs Museum Gajah. Desain yang ditemukan juga cukup beragam dan tidak konsisten. Aspek *interpretation* juga banyak ditemukan di Museum Gajah. Hal ini dikarenakan grafis *interpretation* memiliki fungsi untuk memberikan penjelasan

atau deskripsi lebih lanjut. Tanda-tanda yang berfungsi sebagai *interpretation* umumnya banyak ditemukan sebagai *caption* atau penjelasan obyek-obyek yang dipajang didalam Museum Gajah. Aspek ketiga, aspek *placemaking* adalah aspek yang bertujuan untuk memberikan identitas atau karakter pada sebuah lokasi agar lebih mudah dikenali dan juga diingat. *Placemaking* di Museum Gajah umumnya terdapat dalam bentuk tulisan-tulisan nama ruang pameran, dan secara kuantitas dapat dikatakan sangat minim dibandingkan kedua aspek lain yang ada di Museum Gajah.

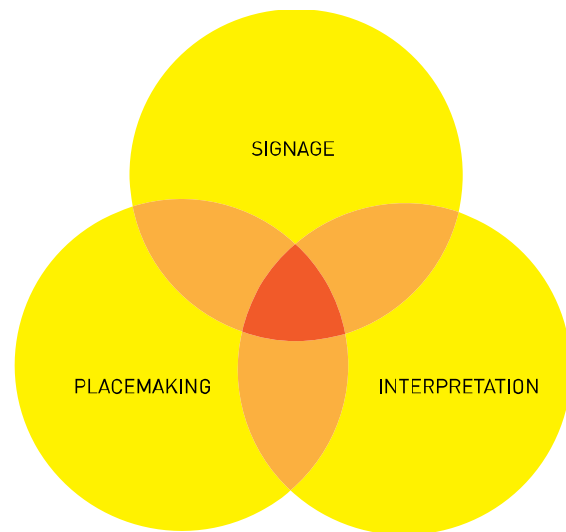


Diagram 1. Ketiga Aspek *Environment graphics* yang Menjadi Fondasi & Kacamata Teoritis Desain.

Dalam mendesain *environment graphics*, terdapat hal-hal mendasar yang perlu diperhatikan agar desain dapat dilakukan dengan komprehensif dan koheren. Calori menjelaskan bahwa tujuan dari sebuah *environment graphics* adalah untuk mengkomunikasikan informasi ataupun kesan tentang lingkungan melalui medium grafis yang diproduksi dalam sebuah material dan diimplementasikan ke lingkungan tersebut. Melalui pemahaman ini, Calori menjelaskan tiga komponen dalam desain sebuah *environment graphics*, khususnya dalam *signage*. Ketiga komponen yang dikemukakan Calori adalah *Information System*, *Graphic System* dan *Hardware System*.

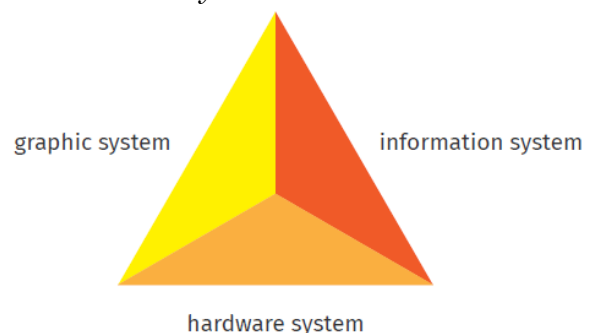


Diagram 2. *Signage Pyramid Method* dari Chris Calori

Ketiga komponen piramid *signage* Calori membahas secara umum hal-hal yang perlu diperhatikan dan keperluan-keperluan didalam mendesain sebuah *signage*. Penjelasan Calori mengenai ketiga komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Information System*:
 - a. Informasi apa yang perlu ditampilkan didalam *signage*?
 - b. Bagaimana informasi tersebut ditampilkan? Menggunakan tulisan atau gambar?
 - c. Bagaimana informasi tersebut disusun?
 - d. Bagaimana pesan informasi tersebut tetap konsisten antar *signage*?
2. *Graphic System*:
 - a. Komponen grafis apa saja yang digunakan (titik, garis, bidang, volume, warna, tipografi) untuk menyampaikan informasi?
 - b. Bagaimana komponen grafis tersebut digunakan/dikomposisikan?
 - c. Bagaimana grafis tersebut tetap konsisten antar *signage*?
3. *Hardware System*:
 - a. Material apa yang akan digunakan untuk *signage*? Finishing apa yang akan digunakan? Bagaimana sistem pemasangannya? Bagaimana sistem pencahayaannya?
 - b. Berapa ukuran *signage* tersebut? Apakah ukuran tersebut dapat kontekstual dengan lingkungan tempat *signage* itu berada?
 - c. Bagaimana konsistensi material atau *hardware* antar *signage*?

Berdasarkan informasi yang ingin ditampilkan didalam *signage*, Calori membagi jenis-jenis *signage* menjadi tujuh. Pembagian yang dilakukan Calori adalah sebagai berikut:

1. *Identification sign*, atau tanda yang digunakan untuk mengidentifikasikan sesuatu. Umumnya jenis tanda ini digunakan untuk menginformasi atau menklarifikasikan suatu tempat, seperti pada nomor atau nama ruangan.
2. *Directional sign*, atau tanda yang digunakan untuk menunjukan arah. Umumnya jenis tanda ini yang paling dikenali atau dipahami sebagai *signage*. Salah satu indikator utama dari *directional sign* adalah adanya tanda panah. Contoh dari *directional sign* adalah tanda-tanda yang memberi tahu dan menuntun kita ke suatu lokasi, seperti tanda yang menunjukan dimana letak pintu keluar di parkir.
3. *Warning sign*, atau tanda yang digunakan untuk memperingati. Tanda-tanda ini biasanya dikenali sebagai tanda yang mengajak orang untuk berhati-hati karena adanya hal-hal yang dapat membahayakan apabila orang tersebut tidak awas. Indikator utama dari *warning sign*, adalah warna kuning. Contoh dari *warning*

sign adalah papan lipat penanda bahwa lantai basah.

4. *Regulatory & prohibitory sign*, atau tanda pengatur dan pelarang. Tanda ini digunakan untuk mengatur tata laku seseorang dalam suatu lingkungan. Tanda ini juga suka digunakan untuk melarang hal-hal yang tidak diperbolehkan didalam suatu lingkungan. Indikator utama dari *regulatory & prohibitory sign* adalah warna merah pada bidang putih. Untuk tanda pengatur, warna merah kerap ditemukan membingkai bidang putih, pada tanda larangan, warna merah tidak hanya membingkai bidang putih, namun juga menjadi garis diagonal merah.
5. *Operational sign*, atau tanda operasional. Tanda ini berfungsi untuk menjelaskan sistem operasional didalam suatu tempat. *Operational sign* umumnya ditemukan di pintu masuk dari suatu tempat, contoh dari *operational sign* adalah tanda yang memberitahu waktu buka dan waktu tutup dari suatu tempat, atau papan yang memberitahu harga tiket masuk.
6. *Interpretative sign*, atau tanda interpretatif. Tanda ini umumnya memuat narasi-narasi yang menjelaskan lebih lanjut mengenai lingkungan atau salah satu obyek yang terdapat didalam lingkungan tersebut. Didalam galeri pameran, *interpretative sign* ditemukan dalam bentuk tulisan kuratorial yang dipajang ataupun tulisan pengantar karya. Didalam kebun binatang, *interpretative sign* ditemukan dalam bentuk tulisan-tulisan yang memberitahu binatang apa yang berada dalam *display* tersebut. Didalam museum, *interpretative sign* ditemukan dalam bentuk penjelasan-penjelasan artefak dan koleksi.
7. *Honorary sign*, atau tanda penghormatan. Didalam tujuh kategori *signage* yang diberikan Calori, *honorary sign* mungkin merupakan tanda yang paling jarang ditemukan. Umumnya tanda ini dibuat untuk mengenang atau menghormati orang-orang yang berhubungan pada lokasi tersebut. Umumnya, *honorary sign* dapat ditemukan pada monumen-monumen atau tugu-tugu yang dibangun dalam maksud memperingati suatu momen tertentu.

Berdasarkan tinjauan teori yang diberikan, mahasiswa kemudian mengadakan proses observasi dengan mengunjungi langsung Museum Gajah untuk menemukan permasalahan-permasalahan *environment graphics* yang ada, permasalahan yang ditemukan harus dapat dijelaskan dengan melihat ketiga aspek dari *environment graphics* yang ada, dan juga piramida *signage* Calori. Dengan mampu menganalisa, mahasiswa diharapkan dapat lebih peka didalam melihat desain

dari sebuah *environment graphics*, hal ini diharapkan dapat meminimalisir masalah-masalah fundamental didalam mendesain sebuah *environment graphics*.

Observasi Lapangan

Dalam observasi lapangan, mahasiswa diminta untuk merasakan langsung ruang atau lingkungan yang akan mereka desain *environment graphics*nya. Hal ini termasuk melihat langsung denah atau interior dari lingkungan, merasakan sistem tata pencahayaan dari gedung museum tersebut, dan melihat dengan lebih dekat infrastruktur yang dimiliki gedung tersebut guna menghasilkan desain yang mampu diimplementasikan secara nyata, seperti implementasi pada dinding, langit-langit ataupun lantai.

Setelah merasakan langsung, barulah mereka mencari dan menganalisa *sign* yang mereka temukan. Proses observasi didokumentasikan dari luar (*outdoor*), sampai masuk kedalam (*indoor*). Dari pintu masuk area Museum Gajah, ditemukan beberapa *directional sign* yang bertujuan untuk mengarahkan pengunjung menuju area parkir dan juga lobi dari Museum Gajah. Permasalahan yang langsung terlihat dari *directional sign* adalah masalah konsistensi pada desainnya. Mulai dari pemilihan jenis huruf yang tidak konsisten, penggunaan warna latar yang tidak konsisten, bentuk tanda panah yang kurang konsisten dan juga konfigurasi informasi (informasi dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan tanda panah) yang tidak konsisten. Dalam beberapa *sign* yang ditemukan, informasi yang ingin disampaikan cukup jelas, mengingat informasi yang perlu disampaikan cukup sederhana.



Gambar 1. *Directional Sign* pada Sisi Luar Museum Gajah

Selain *directional sign*, pengunjung akan menemukan sebuah *placemaking* dalam bentuk instalasi, patung dan juga *identification sign*. Salah satu

komponen *environment graphics* yang dirasa kurang berfungsi dengan baik adalah *identification sign* yang juga merupakan bentuk *logotype* dari Museum Gajah atau Museum Nasional. Dengan menggunakan tulisan *outline* merah dan tidak berisi, maka tulisan 'Museum Nasional' akan sulit terbaca dalam jarak tertentu.



Gambar 2. *Placemaking* pada Sisi Luar Museum Gajah

Signage lain yang tidak hanya akan dilihat namun harus dipahami oleh pengunjung adalah *operational sign*. *Operational sign* yang ditemukan di pintu masuk parkir didesain dengan menggunakan 'standar' yang biasa ditemukan di pintu masuk parkir tempat-tempat lain. Hanya saja, area logo pada bagian atas menggunakan konfigurasi logo yang berbeda dengan konfigurasi logo yang ada dibagian pintu masuk gedung. Hal ini menunjukkan adanya ketidak-konsistennan didalam elemen-elemen desain yang dimiliki Museum Gajah. Selain itu, adanya tambahan-tambahan informasi yang ditempel pada papan *operational sign* seolah membungkam dan menghalangi informasi operasional yang perlu disampaikan dan dipahami pengunjung, seperti jam buka dan harga tiket masuk.

Apabila dicari secara seksama, maka dapat ditemukan beberapa *regulatory & prohibitory sign* yang juga tidak konsisten secara desain. Mulai dari grafis yang tidak konsisten, material dan penempatan yang tidak konsisten dan tidak efektif, serta *sign* yang sudah tidak terbaca. *Sign* yang tidak terbaca disebabkan oleh pemilihan material yang tidak cocok pada kondisi *outdoor* dan penempatannya yang tidak terlindungi dari cuaca, seperti sinar matahari yang terik dan hujan yang deras.



Gambar 3. Operational Sign pada Sisi Luar Museum



Gambar 4. Regulatory & Prohibitory Sign pada Sisi Luar Museum Gajah

Memasuki area parkir di *basement*, terdapat beberapa *signage* yang memiliki masalah-masalah serupa pada bagian luar Museum Gajah, seperti tidak konsisten secara grafis (warna, tipografi, piktogram), tidak konsisten secara informasi yang disampaikan (menggunakan tulisan atau menggunakan piktogram, atau keduanya), dan juga tidak konsisten menggunakan material (ada yang menggunakan akrilik, ada yang menggunakan stiker transparan, ada yang menggunakan kertas untuk *sign* yang sama-sama ditempel pada dinding).



Gambar 5. Regulatory Sign pada Basement Museum Gajah



Gambar 6. Prohibitory Sign pada Basement Museum Gajah



Gambar 7. Directional Sign pada Basement Museum Gajah

Pada lantai dasar dan lantai-lantai lain yang memuat koleksi, ditemukan beberapa *sign* mendasar yang cukup konsisten. Seperti *directional sign* yang sudah didesain dengan cukup rapi, hanya saja masih terdapat beberapa *sign* yang tampak lebih tua dan seperti tidak digantikan dengan sistem tanda yang lebih baru. Hal ini tentunya menyebabkan ketidak konsistenan yang sangat disayangkan mengingat sudah ada desain baru yang diimplementasikan. Selain itu, dalam *directional sign* yang ditemukan di lantai dasar ditemukan perlakuan serupa yang ditemukan di *operational sign* di sisi luar Museum Gajah, yaitu penempelan informasi-informasi tambahan yang membuat desain *sign* tidak menarik. Kritik lain yang dapat diberikan terhadap *directional sign* tersebut adalah penggunaan material yang dinilai tidak efektif terhadap desain keseluruhan dari *sign* tersebut. Penggunaan dasar akrilik transparan membuat muatan grafis terpengaruh oleh obyek-obyek yang ada dibelakang *sign* tersebut. Selain itu permukaan akrilik yang reflektif terhadap cahaya membuat grafis didalam *sign* sedikit sulit terbaca dalam beberapa penempatannya.



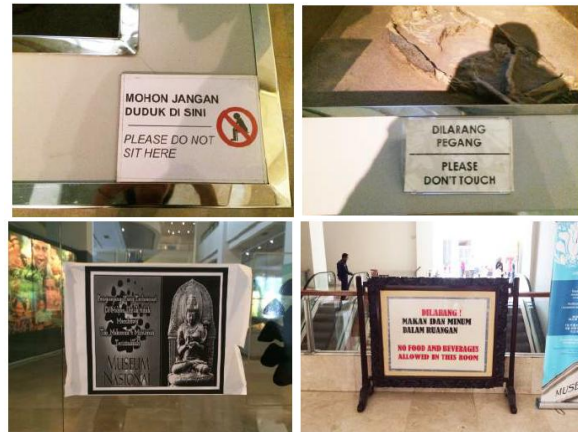
Gambar 8. *Directional Sign* pada Lantai Dasar

Salah satu obyek temuan didalam Museum Gajah yang cukup menarik adalah *floor directory* yang terdapat pada lantai dasar museum. *Floor directory* memiliki tujuan untuk menggambarkan denah dari lingkungan tersebut (baik per lantai maupun secara keseluruhan) kepada pengunjung. Terdapat dua *floor directory* yang ada di Museum Gajah, yang satu merupakan *system map*, dimana peta menggambarkan lokasi dengan sederhana dan simbolis guna menyampaikan informasi secara cepat. *Floor directory* yang kedua, merupakan *verbal map* yang berisikan deskripsi-deskripsi dari tiap lokasi tanpa memberikan gambar atau peta. *System map* yang digunakan secara sintaks berbeda dengan *verbal map* yang dimiliki, baik dari aspek tipografi, dan bagaimana informasi dikomunikasikan, sampai pada material yang digunakan. *System map* terlihat lebih tua, seperti pada *directional sign* yang ditemukan di lantai dasar. Sedangkan *verbal map* sekilas memiliki kesamaan secara sintaks dengan *directional sign* akrilik. Menggunakan dua jenis peta dapat memaksimalkan informasi kepada pengunjung dengan efektif dan juga efisien, hanya saja penggunaan yang kurang tepat dapat memberi hasil yang justru tidak efektif.



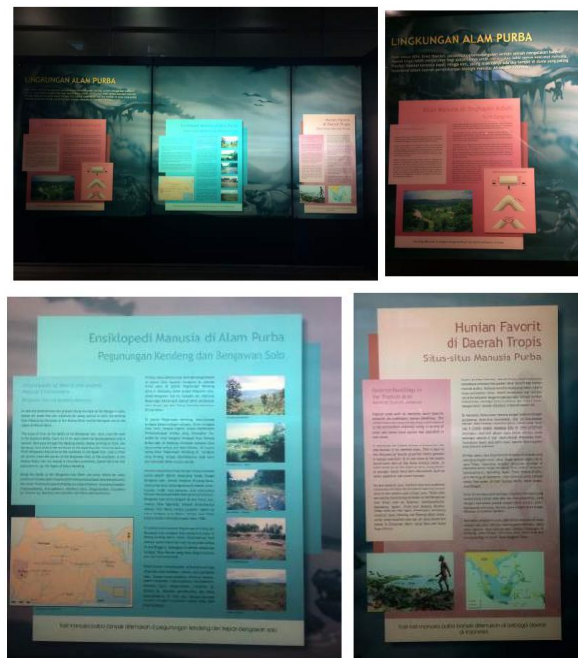
Gambar 9. *Floor Directory* Museum Gajah yang Berupa *System Map* (Kiri) dan *Verbal Map* (Kanan)

Di lantai dasar juga ditemukan beberapa *regulatory & prohibitory sign* dengan beragam bentuk. Permasalahan desain yang tidak konsistensi paling banyak ditemukan di kategori ini, mengingat ada banyak aturan dan larangan yang ada didalam museum. Hal ini dapat terjadi apabila aturan-aturan yang ada tidak ditetapkan sebelumnya, sehingga ketika *sign* selesai diproduksi, dan ada *sign* yang 'tertinggal', terkadang pihak manajemen memiliki inisiatif untuk membuat *sign* sendiri. Hal tersebut dapat dimaklumi, dan harus dipahami ketika akan membuat sistem tanda baru, supaya tidak terjadi kesalahan serupa.



Gambar 10. *Regulatory & Prohibitory Sign* Pada Lantai Dasar Museum Gajah

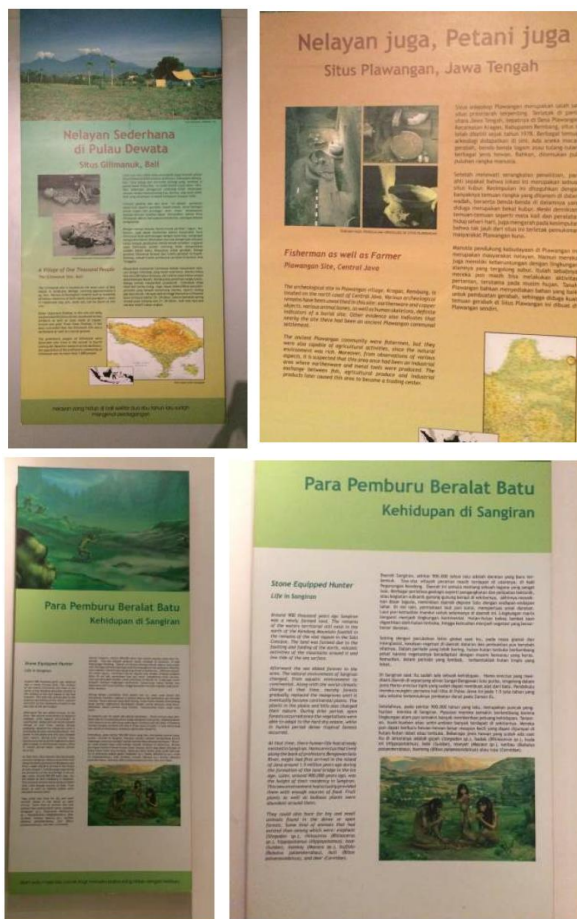
Memasuki ruang pameran, pengunjung akan melihat lebih banyak aspek *interpretation* dari *environment graphics* dibandingkan area-area lain di museum tersebut. *Interpretative sign* yang ada di ruang pameran juga beragam bentuk dan ukuran, menyesuaikan kegunaan dari tiap-tiap *interpretative sign*. Salah satu *interpretative sign* yang terlihat sangat menonjol adalah *sign* yang berbentuk seperti poster berukuran besar. Tujuan *sign* seperti ini adalah untuk memberikan deskripsi yang detail dan luas mengenai sebuah tema.



Gambar 11. *Interpretative Sign* Pada Ruang Pameran yang Besar

Melihat dan menilai *interpretative sign* besar ini dapat di ibaratkan seperti menilai desain sebuah poster berseri. Kritik utama yang pada poster-poster tersebut adalah tidak konsisten antar poster

dan juga antar elemen didalam poster. Didalam satu poster, lebar kolom teks berbeda antar satu dengan yang lainnya. Selain itu, konfigurasi atau *layout* desainnya juga tidak konsisten, mulai dari urutan elemen-elemen desain, *alignment* dari teks, sampai cara komposisi foto terhadap elemen desain lainnya. Berbicara poster-poster tersebut sebagai sebuah *sign*, maka bagaimana poster tersebut diproduksi dan ditempatkan juga dapat dibuat menjadi lebih baik. Poster dengan ukuran yang besar dipasang secara vertikal akan menyulitkan orang untuk melihat informasi yang ada pada bagian paling bawah poster. Dengan jarak baca yang dekat (dinilai dari kuantitas teks dan ukuran teks) dan sudut baca yang sangat depresif, maka dapat dinilai bahwa *sign* ini ditempatkan dengan kurang baik.



Gambar 12. Detail Beberapa Interpretative Sign Besar

Selain *sign* yang berbentuk seperti poster, terdapat juga *interpretative sign* yang berbentuk seperti *caption*. *Sign-sign* kecil ini memberi deskripsi seputar obyek yang diletakan dalam satu kelompok. Secara umum, desain dari *interpretative sign* ini cukup konsisten. Faktor yang membuat desainnya terlihat berbeda adalah kuantitas dari teks, dan juga kualitas foto obyek yang ditampilkan dalam *sign* tersebut. Kedua hal tersebut tentu

sulit untuk dijaga konsistensinya mengingat terdapat ribuan obyek yang ada didalam koleksi Museum Gajah. Secara desain, satu faktor yang dapat dibuat lebih baik adalah menyamakan sintaks dari *interpretative sign* kecil ini dengan *interpretative sign* yang lebih besar.



Gambar 13. Interpretative Sign yang Berupa Caption

Terdapat *interpretative sign* lain yang terlihat berbeda dari *interpretative sign* lainnya, yaitu *sign* yang menceritakan sejarah Museum Nasional Indonesia atau Museum Gajah. Dinilai dari penggunaan material dan grafis yang digunakan, dapat dikatakan *sign* ini merupakan salah satu *sign* yang secara sintaks serupa dengan *system map* yang ditemukan di lantai dasar Museum Gajah. Hal ini sangat disayangkan karena melihat informasi didalam *sign* ini yang cukup unik dan penting harusnya dapat dibuat dengan lebih baik dengan mengikuti sintaks desain dari *interpretative sign* lain yang menggunakan elemen warna dan gambar supaya dapat lebih tidak monoton.



Gambar 14. Interpretative Sign yang Memuat Sejarah Museum

Secara keseluruhan terdapat dua faktor yang menjadi permasalahan utama dari sistem tanda atau *environment graphics* yang ada didalam Museum Gajah. Faktor pertama adalah faktor desain, dimana harusnya dapat diselesaikan dengan menggunakan desainer untuk mendesain semua *sign* secara komprehensif, dan juga menggunakan fotografer dan juga *copywriter*

untuk memastikan tulisan-tulisan (seperti pada *interpretative sign*) konsisten. Permasalahan desain yang paling utama terletak pada masalah inkonsistensi, yang berujung pada desain-desain terlihat tidak direncanakan dengan matang. Faktor kedua yang ditemukan adalah faktor eksternal, yaitu pengelolaan. Beberapa *sign* yang ditemukan di Museum Gajah sudah terlihat tua (rusak, tidak terbaca, atau berbeda secara sistem dengan *sign-sign* lain secara mayoritas). Hal ini tidak dalam lingkup pembahasan penulis, namun mempengaruhi aspek-aspek desain yang menjadi pembahasan penulis.

Setelah mengadakan observasi, penelitian berlanjut pada proses perancangan, dimana kelompok mahasiswa, dibawah panduan penulis, mulai mendesain sebuah sistem tanda yang menyeluruh. Berdasarkan temuan *sign-sign* yang ada, disimpulkan bahwa permasalahan desain yang paling utama pada *environment graphics* Museum Gajah adalah aspek *wayfinding* dan *interpretation*. Aspek *placemaking outdoor* dari Museum Gajah dinilai sudah cukup baik karena lekat dengan identitas visual dari Museum Gajah, sedangkan *placemaking indoor* tidak membutuhkan banyak perubahan karena tempat-tempat interior gedung Museum Gajah cukup sederhana dan sudah jelas tanpa tambahan *placemaking*. Oleh karena itu *interpretation* dan *wayfinding* menjadi fokus utama dari perancangan ini.

Hasil Perancangan

Proses perancangan dimulai dengan mencari referensi atau studi solusi-solusi desain yang ada. Berdasarkan beberapa pencarian, solusi desain yang dicoba untuk diimplementasikan adalah *floor sign*. *Floor sign* umumnya menggunakan lantai sebagai tempat implementasi tanda. Dengan memaksimalkan lantai sebagai sistem tanda, *floor sign* memiliki keunggulan untuk tidak memakan tempat dan tidak perlu khawatir implementasi terganggu oleh banyak faktor. Selain itu *floor sign* juga memungkinkan penggunaan grafis yang lebih besar, sehingga pengunjung bahkan dapat dituntun oleh *sign* tersebut menuju tempat yang dicari. *Floor sign* juga dinilai cukup independen, tidak perlu tembok atau pilar-pilar untuk menempelkan *sign*, atau tidak memerlukan atap untuk menggantungkan *sign*. Alasan-alasan inilah yang membuat *floor sign* memiliki keunggulan sebagai *wayfinding* pada Museum Gajah.

Selain untuk *wayfinding*, dengan sistem grafis yang baik (seperti penggunaan sistem warna), *floor sign* dapat menjadi *placemaking* secara otomatis ketika *floor sign* digunakan dalam

intensitas yang tinggi. Banyaknya grafis pada lantai, dapat membantu mengingatkan dan menyadarkan seseorang akan lokasi suatu tempat, sehingga aspek *placemaking* ikut terpenuhi. *Floor sign* juga dapat menjadi bidang untuk *interpretation* ketika mampu memuat informasi-informasi tambahan. Dengan jangkauan yang luas, *floor sign* mampu menunjuk suatu tempat secara spesifik, dan memberi penjelasan tambahan pada titik spesifik tersebut.



Gambar 15. *Environment Graphics* yang didesain untuk Museum Gajah

Setelah dikembangkan lebih lanjut, elemen garis yang digunakan untuk *floor sign* akhirnya ditabrakan ke dinding dan pilar untuk meningkatkan visibilitas dari *sign*. Hal ini kemudian menciptakan hasil yang lebih eksploratif dengan mengaburkan batas antara lantai dan tembok, dengan demikian, desain menjadi lebih menyatu dengan ruang atau lingkungan tempat sistem tanda tersebut ditanamkan.

Desain *environment graphics* dari Museum Gajah ini mencoba menuntun pengunjung dari titik masuk museum, yaitu pintu masuk dan eskalator dari *basement* tempat parkir. Ketika memasuki area dalam museum, pengunjung akan melihat garis dan informasi yang mengajak pengunjung untuk ke lokasi-lokasi tertentu. Lokasi-lokasi umum, seperti toilet, ditandai dengan warna merah, sedangkan ruang pameran dibedakan setiap lantainya. Pada pintu masuk, elemen garis menabrak dinding dan kemudian membingkai pintu masuk ruang pameran. Bingkai warna tersebut berfungsi sebagai *placemaking* yang secara konsisten dapat ditemukan di tiap lantai. Didalam *placemaking* terdapat informasi yang menjelaskan tema besar yang ada di lantai tersebut. Informasi ini disuguhkan dalam bentuk *interpretative sign*, yang merupakan salah satu *sign* dengan aspek fungsi *interpretation*. Pada *floor sign* didalam ruang pameran juga diberikan tulisan-tulisan yang menandakan koleksi-koleksi yang ada di lantai tersebut. Sehingga selain sebagai *directional sign*, dalam beberapa lokasi, *floor sign* juga menjadi *identification sign*.



Gambar 16. *Interpretative Sign* yang Juga Berfungsi Sebagai *Placemaking*



Gambar 17. Desain *Interpretative Sign* Pada Empat Lantai

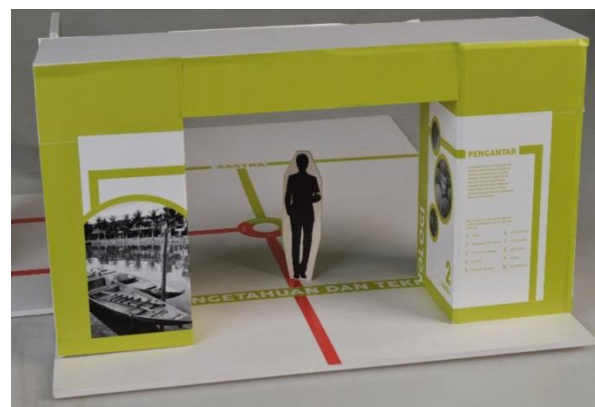
Selain menabrakan garis pada lantai menjadi bidang untuk *interpretative sign*. Elemen garis juga dapat digunakan untuk menjadi fondasi *sign-sign lain*, mulai dari yang sederhana seperti *regulation & prohibitory*, sampai yang lebih kompleks seperti *floor directory*. *Floor directory* akan ditempatkan pada setiap lantai. Pada lobi lantai 1, atau lantai dasar, terdapat satu *floor directory* yang lengkap. *Floor directory* yang berbentuk seperti *system map* ini tidak hanya ditemukan di lobi utama lantai dasar saja. Didekat eskalator atau *lift* juga terdapat *floor directory* yang dibuat sedikit berbeda. Pada *floor directory* lantai 1, pengunjung hanya melihat apa yang ada

di lantai 2, 3 & 4, dan begitupula sebaliknya, pada lantai 2, pengunjung hanya dapat melihat apa yang ada di lantai 1, 3 & 4. Hal ini dimaksudkan untuk menjawab kebutuhan untuk mengetahui lokasi secara spesifik sebuah obyek didalam museum ketika kita tidak ingat pada lantai berapa ia berada. Argumentasi akan mengapa tidak menyertakan peta pada lantai yang bersangkutan (seperti peta lantai tiga pada lantai tiga) adalah karena pada lantai tersebut, pengunjung akan dituntun oleh *floor sign* untuk melihat-lihat pameran, sehingga tidak perlu informasi akan lantai tersebut di lantai tersebut.

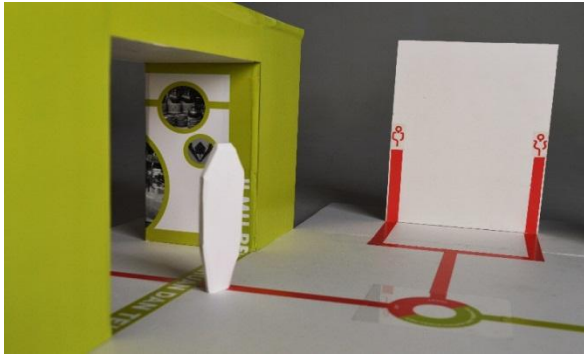


Gambar 18. *Floor Directory* yang Didesain

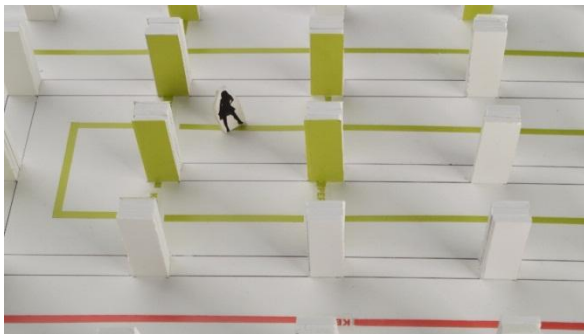
Secara umum, desain dibuat untuk menjawab beberapa kebutuhan mendasar dari Museum Gajah, yaitu memiliki desain yang konsisten dan sintaktik antar aspek *environment graphics*, lalu sistem tanda yang fleksibel sehingga ketika terdapat obyek-obyek yang perlu digeser, tidak akan menghalangi *sign* dan membuat *signage* tersebut tidak efektif. Setelah desain selesai dibuat secara digital, maka desain diproduksi dalam bentuk maket yang memuat desain-desain yang proporsional terhadap ukuran manusia yang terdapat didalamnya.



Gambar 19. Maket Desain yang Menampilkan *Placemaking* dan *Interpretation* dari Museum Gajah



Gambar 20. Maket Desain yang Menampilkan *Identification Sign* untuk Toilet



Gambar 21. Maket Desain yang Menampilkan *Wayfinding* dari Museum Gajah



Gambar 22. Maket Desain yang Menampilkan *Floor Directory* pada Lift



Gambar 23. Maket Desain yang Menampilkan *Floor Directory* di Lobi

Simpulan

Menjawab kebutuhan tentang sebuah desain yang tidak hanya konsisten terhadap setiap elemen-elemennya, namun juga terhadap identitas dari *brand*. Desain *environment graphics* yang dihasilkan dalam kajian ini mencoba memberikan jawaban dan referensi mengenai bagaimana kacamata desain grafis dapat menjadi landasan untuk sebuah desain interdisipliner. *Environment graphics* merupakan sebuah bidang desain yang bisa dikatakan memiliki banyak potensi untuk dikembangkan lebih lanjut lagi. Hal ini dapat dilihat dari jumlah tulisan, baik dalam bentuk buku maupun jurnal, yang masih sedikit membahas mengenai *environment graphics*.

Penulis melihat bahwa potensi untuk mengembangkan *brand* Museum Gajah dapat dilakukan dengan banyak cara-cara lain diluar *environment graphics*. Hasil penelitian ini mencoba memberikan solusi untuk menuntun pengunjung di Museum Gajah. Hasil dari simulasi desain ini dapat lebih optimal apabila pengaturan interior dari koleksi-koleksi yang ada dapat ditata kembali. Namun mengingat batas dari kajian ini adalah *environment graphics*, maka hal tersebut hanya dikemukakan sebagai saran untuk penelitian lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- Berger, Craig M. *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Kaki Bukit View: RotoVision SA, 2005.
- Calori, Chris & David Vanden-Eynden. *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems 2nd ed.* Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.
- "Koleksi," Museum Nasional, diakses pada 26 Mei, 2017, <https://www.museumnasional.or.id/category/koleksi>
- Truelove, James Grayson. *This Way: Signage Design for Public Spaces*. Massachusetts: Rockport, 2000.
- "Visi dan Misi Museum Nasional Indonesia," Museum Nasional, diakses pada 26 Mei, 2017, <https://www.museumnasional.or.id/tentang-kami/visi-misi>