



TUGAS AKHIR – RD 141255



**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*
MUSEUM MAJAPAHIT**

Mahasiswa:

Rahardian Putra

NRP. 3410100196

Dosen Pembimbing:

R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds.

NIP. 19761209 200312 1001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK

Fakultas Teknologi Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

SURABAYA 2017



FINAL PROJECT– RD 141255



***DESIGNING ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN
MUSEUM OF MAJAPAHIT***

Student:

Rahardian Putra

NRP. 3410100196

Counsellor Lecturer:

R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds.

NIP. 19761209 200312 1001

DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN

Faculty of Civil Engineering and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

SURABAYA - 2017

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN
MUSEUM MAJAPAHIT**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Rahardian Putra
NRP : 3410100196

Surabaya, 2 Agustus 2017
Periode Wisuda 116 (September 2017)

Mengetahui
Ketua Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Dosen Pembimbing

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19761209 200312 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Nama Mahasiswa : Rahardian Putra
NRP : 3410100196

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* MUSEUM MAJAPAHIT" adalah :

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan atau referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain yang telah dilakukan sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 2 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan



(Rahardian Putra)

**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*
MUSEUM MAJAPAHIT**

Nama Mahasiswa : Rahardian Putra
NRP : 3410100196
Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP, ITS
Dosen Pembimbing : R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.
NIP : 19761209 200312 1001

ABSTRAK

Museum Majapahit merupakan salah satu museum yang memiliki koleksi benda-benda peninggalan jaman Majapahit terbanyak di Indonesia. Akan tetapi, dalam menyajikan koleksi tersebut museum Majapahit terbilang belum dapat menyampaikan informasi pesan sejarah Majapahit dengan baik. Terdapat banyak kekurangan dalam berbagai hal seperti misalnya adalah kurangnya pembentukan suasana kerajaan Majapahit sebagai pendukung tersampainya informasi tersebut. Serta peletakkan papan informasi yang kurang ergonomis dan penggunaan grafis yang tidak konsisten membuat Museum Majapahit belum memiliki ciri khas tersendiri.

Berawal dari hal tersebut, penyelesaian masalah yang dibuat adalah perancangan yang terfokus pada pembentukan suasana museum Majapahit melalui perancangan *Environmental Graphic Design*. Metode penelitian yang digunakan adalah riset observasi museum dan *depth interview* kepada pengunjung dan pengelola museum untuk mencari tahu pesan apa yang ingin disampaikan. Setelah melalui tahap analisis, konsep yang akan disampaikan adalah tentang bagaimana cara menceritakan kembali kisah historis kerajaan Majapahit beserta dengan pembentukan suasana untuk area pameran museum.

Hasil dari perancangan ini berupa *Environmental Graphic Design* yang diaplikasikan pada bangunan utama Museum Majapahit. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan pengalaman kepada pengunjung melalui konten *story telling* yang disajikan dan mempermudah penyampaian informasi agar selalu diingat oleh pengunjung serta memiliki dampak yang baik untuk masyarakat.

**Kata Kunci : Museum Majapahit, *Environmental Graphic Design*, *Story Telling*,
Sejarah Majapahit.**

**ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN OF
MAJAPAHIT MUSEUM**

Student Name : Rahardian Putra
NRP : 3410100196
Majors : *Industrial Product Design – FTSP, ITS*
Counselor Lecture : R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.
NIP : 19761209 200312 1001

ABSTRACT

Majapahit Museum is one of the museums which is having the most collection objects of the Majapahit era in Indonesia. However, in presenting their collection, Majapahit Museum has not been able to convey the information of Majapahit history completely. There are deficiencies in some aspects, such as lack of the establishment of Majapahit ambience as a visual aspect of their information. And the placement of their information board is less ergonomic and the inconsistent of their visual graphic usage causes Majapahit Museum didn't have their identity as well.

Starting from that, the solution for that problem is to create design that focused on the establishment of Majapahit ambience through Environmental Graphic Design. The research method that is used is museum observation research and depth interview to museum visitors and museum managers to find out what message to convey it. After going through the data analysis phase, the concept that would be delivered is how to retelling story about the historical of Majapahit along with the ambience establishment for museum exhibition area.

The result of this project is an Environmental Graphic Design which is applicated to the main building of Majapahit Museum. The purpose of this project is to give a different experience for the visitors through the story telling content and make it easier in delivering the information which is always be remembered by the visitors, and giving the good impact for the society.

Keywords : *Majapahit Museum, Environmental Graphic Design, Story Telling, Historical Of Majapahit.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* MUSEUM MAJAPAHIT”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi mata kuliah Tugas Akhir pada program Strata-1 di Departemen Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Selanjutnya pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ellya Zulaikha selaku Kepala Departemen Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
2. Kang Eka (R. Eka Rizkiantono) selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
3. Bapak Ramok, Bapak Baroto, Bapak Sayatman dan Ibu Putri selaku dosen penguji yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan yang benar.
4. Segenap dosen dan staf kampus Desain ITS yang telah memberikan fasilitas serta dukungan moral selama menempuh masa perkuliahan.
5. Pengelola Museum Majapahit, Ibu Betty dan Bapak Kuswanto, yang telah memberikan kesempatan dan waktunya untuk menjadi bagian dalam perancangan ini sebagai *stakeholder* dan narasumber.
6. Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai, beserta kakak terbaik yang pernah ada, Tebobo, dan adik saya yang sangat baik, terima kasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan selama ini.
7. Sahabat-sahabat terbaik saya yaitu Whoda Samastha, Mas Anas Kautsar, Roffandi Cesar, Aridiyan, dan Aldy Edison, yang senantiasa membantu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan perancangan ini.
8. Teman-teman seperjuangan saya angkatan 2010 yaitu Cupu, Richi, Yoga, dan Nyo, yang saling memberikan semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir.

9. Teman-teman ruang TA Produk 101 yaitu Ipat, Fathur, Dzaijul, Cupi, Teteh, Ani, Fleming, Kadek, Luthfi, Kikik, Chanif, beserta seluruh penghuni ruang TA Produk yang memberikan kesempatan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini diruangan tersebut.
10. Dan, tidak lupa saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya sekali untuk Dea Putri Nunyansari, yang selalu memberikan support dan semangat yang benar-benar sangat berarti dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari laporan tugas akhir ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi untuk lebih lanjut. Amin.

Surabaya, 2 Agustus 2017

Rahardian Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Ruang Lingkup.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>Environment Graphic Design</i>	7
2.1.1 <i>Exhibition Design</i>	10
2.1.2 <i>Information Design</i>	16
2.1.3 <i>Wayfinding System</i>	20
2.1.5 Studi Ergonomi	25
2.1.6 Studi Material.....	25

2.1.7 <i>Typography</i>	29
2.1.8 Layout	31
2.1.9 Warna	32
2.2 Museum.....	34
2.2.1 Koleksi Museum	35
2.2.2 Penyajian Koleksi Museum.....	36
2.3 Studi Eksisting	40
2.3.1 Aspek Tipografi.....	48
2.3.2 Aspek <i>Signage</i>	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Metode Penelitian.....	51
3.1.1 <i>Depth Interview</i>	53
3.1.2 Observasi.....	53
3.1.3 <i>Contextual Inquiry</i>	53
3.1.4 Studi Literatur	54
3.1.5 Studi Eksisting.....	54
3.1.6 <i>Affinity Diagram</i>	55
3.2 Hasil Pencarian Data	56
3.2.1 <i>Depth Interview</i>	56
3.2.2 Observasi.....	60
3.3 Hasil Analisa	72
3.3.1 Analisa Hasil Observasi	72
3.3.2 Analisa Aktifitas Pengunjung.....	73
3.3.3 Analisa Studi Eksisting	74
3.4 Formulasi Masalah	76
3.5 Formulasi Kebutuhan	78
3.6 Tahap Perancangan	80

3.6.1	Kriteria Desain	80
3.6.2	Konsep Desain	81
BAB IV KONSEP DESAIN		83
4.1	Analisa Konsep	83
4.1.1	Deskripsi Perancangan	83
4.1.2	<i>Output</i> Perancangan	83
4.1.3	<i>Stakeholder</i>	83
4.1.4	Aspek Pengunjung	84
4.1.5	Penentuan <i>Keyword</i>	86
4.1.6	Makna <i>Keyword</i>	87
4.2	Kriteria Desain	88
4.2.1	Alur Sirkulasi	88
4.2.2	Pembagian Zona.....	89
4.2.3	Konten dan <i>Storytelling</i>	90
4.2.4	<i>Exhibition Design</i>	99
4.2.5	<i>Signage</i>	100
4.2.6	Ergonomi Visual	101
4.2.7	Diorama.....	103
4.2.8	Tipografi	103
4.2.9	Ukuran Teks.....	104
4.2.10	Warna.....	106
4.3	Proses Desain.....	107
4.3.1	<i>Graphic Signature</i>	108
4.3.2	<i>Exhibition Design</i>	110
4.3.3	<i>Signage</i>	111
4.3.4	Diorama.....	112

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....	115
5.1 <i>Final Design</i>	115
5.1.1 <i>Information Design</i>	115
5.1.2 <i>Exhibition Design</i>	132
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	135
6.1 Kesimpulan	135
6.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peletakkan <i>Information Sign</i> yang terdapat di Museum Majapahit	2
Gambar 1. 2 Contoh penyajian <i>information design</i> yang terdapat di Museum Majapahit .	3
Gambar 1. 3 Grafis pada <i>information design</i> yang terdapat di Museum Majapahit	3
Gambar 2. 1 Contoh penerapan EGD pada Museum of Modern Art's.....	7
Gambar 2. 2 Contoh penerapan <i>Exhibition Design</i> pada sebuah museum.....	11
Gambar 2. 3 Contoh penerapan Cinematic Technique pada museum BWM	13
Gambar 2. 4 Contoh penerapan Theatrical Technique pada Garage Museum's.....	14
Gambar 2. 5 Contoh penerapan Interactive Technique pada Grammy Museum	14
Gambar 2. 6 Contoh penerapan Display pada Cranbrook Art Museum	15
Gambar 2. 7 Contoh penerapan Information Design pada Anniston Museum	16
Gambar 2. 8 Hirarki teks paragraf pada label informasi	18
Gambar 2. 9 Contoh penggunaan line drawing pada label informasi	18
Gambar 2. 10 Contoh ukuran typeface beserta jarak pandangnya.....	19
Gambar 2. 11 Contoh penerapan wayfinding pada EMP Museum, Washington	21
Gambar 2. 12 Contoh penerapan komunikasi semiotika pada museum	24
Gambar 2. 13 Contoh penerapan EGD menggunakan material olahan kayu.....	25
Gambar 2. 14 Contoh penerapan EGD pada material kaca	26
Gambar 2. 15 Contoh penerapan EGD menggunakan material metal	26
Gambar 2. 16 Contoh penerapan EGD menggunakan material akrilik.....	27
Gambar 2. 17 Contoh penerapan EGD menggunakan material batu	27
Gambar 2. 18 Contoh penerapan EGD menggunakan material olahan kayu.....	28
Gambar 2. 19 Contoh penerapan EGD menggunakan material banner sintetis.....	28
Gambar 2. 20 Tujuh pengelompokan jenis tipografi menurut Pam Locker.....	29
Gambar 2. 21 Kode etik ICOM yang dibuat untuk setiap museum	34
Gambar 2. 22 Gambaran alur Suggested	36
Gambar 2. 23 Gambaran alur Unstructured	37
Gambar 2. 24 Gambaran alur Directed	37
Gambar 2. 25 Jenis sistem peraga Panel dan ukurannya	38
Gambar 2. 26 Jenis-jenis sistem peraga Vitrin	39
Gambar 2. 27 Jenis contoh sistem peraga Pedestal.....	39

Gambar 2. 28 Denah keseluruhan museum Mpu Tantular.....	41
Gambar 2. 29 Media vitrin yang digunakan dengan pencahayaannya.....	42
Gambar 2. 30 Label keterangan koleksi yang terdapat didalam vitrin.....	42
Gambar 2. 31 Label koleksi yang digunakan di ruangan dalam	43
Gambar 2. 32 Label koleksi yang digunakan diluar ruangan.....	43
Gambar 2. 33 Salah satu koleksi pada bagian “Singapore History Gallery”	45
Gambar 2. 34 Konten yang disajikan dalam tema “Singapore History Gallery”	45
Gambar 2. 35 Salah satu koleksi pada bagian “Life in Singapore : The Past 100 Year” ..	46
Gambar 2. 36 Koleksi poster film dari tahun 1975-1985.....	46
Gambar 2. 37 Salah satu koleksi pada bagian “We Build A Nation”	47
Gambar 2. 38 Beberapa koleksi yang terdapat di Goh Sheng Choo Gallery	47
Gambar 2. 39 Pengunjung berpose di salah satu sudut “Treasure of The World”	48
Gambar 2. 40 Information Signs yang terdapat di National Museum of Singapore	49
Gambar 2. 41 Directional Sign di National Museum of Singapore	49
Gambar 3. 1 Skema metode penelitian.....	51
Gambar 3. 2 Jadwal timeline penelitian per minggu.....	52
Gambar 3. 3 Contoh pengelompokan data untuk Affinity Diagram	55
Gambar 3. 4 Proses depth interview dengan bapak Kuswanto	58
Gambar 3. 5 Bayu dan Riski, pengunjung museum Majapahit.....	59
Gambar 3. 6 Bangunan utama Museum Majapahit, Mojokerto	60
Gambar 3. 7 Bangunan kedua Museum Majapahit yang berbentuk seperti rumah joglo .	61
Gambar 3. 8 Berbagai macam koleksi pada bangunan kedua Museum Majapahit.....	61
Gambar 3. 9 Denah area pameran museum Majapahit	62
Gambar 3. 10 Alur sirkulasi pengunjung pada area pameran museum Majapahit.....	63
Gambar 3. 11 Area pameran koleksi tanah liat atau terakota dan koleksi keramik	64
Gambar 3. 12 Area pameran koleksi berbahan logam	65
Gambar 3. 13 Area pameran koleksi batu di bangunan kedua museum Majapahit	65
Gambar 3. 14 Masterplan area pameran museum Majapahit untuk kedepannya.....	66
Gambar 3. 15 Suasana rombongan pengunjung di museum Majapahit	67
Gambar 3. 16 Sistem peraga vitrin yang digunakan	68
Gambar 3. 17 Sistem peraga pedestal dengan berbagai ukuran	68
Gambar 3. 18 Sistem peraga media panel.....	69
Gambar 3. 19 Pengunjung sedang mengamati maket denah museum Majapahit	69

Gambar 3. 20 Media informasi koleksi museum Majapahit	70
Gambar 3. 21 Media informasi pada ruang koleksi logam	70
Gambar 3. 22 (A) Lampu display terletak disudut atas, (B) Lampu display terletak di bawah benda koleksi	71
Gambar 3. 23 Kondisi sistem pencahayaan di bangunan kedua museum Majapahit	71
Gambar 4. 1 Penentuan Keyword Perancangan	85
Gambar 4. 2 Alur Sirkulasi Pengunjung	88
Gambar 4. 3 Pembagian Zona pada Museum Majapahit	89
Gambar 4. 4 Denah Zona Sejarah Museum	91
Gambar 4. 5 Denah Zona Kehidupan Masa Majapahit	92
Gambar 4. 6 Denah Zona Upacara Keagamaan	93
Gambar 4. 7 Zona Arsitektur dan Kesenian Majapahit	95
Gambar 4. 8 Zona Arca	96
Gambar 4. 9 Zona Gajah Mada	97
Gambar 4. 10 Zona Kerajaan Islam	98
Gambar 4. 11 Moodboard Acuan Pembentukan Suasana Majapahit	99
Gambar 4. 12 Tabel Jarak Pandang Optimal dan Maksimal	101
Gambar 4. 13 Gambar Sudut Pandang Optimal dan Maksimal Manusia	102
Gambar 4. 14 Gambar Sudut Pandang Optimal dan Maksimal Manusia	102
Gambar 4. 15 Referensi Diorama Dua Dimensi	103
Gambar 4. 16 Font Bitter Bold untuk headline dan Times New Roman untuk bodytext	104
Gambar 4. 17 Palet warna Museum Majapahit	107
Gambar 4. 18 Gambar acuan batik Gedeg Rubuh	108
Gambar 4. 19 Gambar sketsa penentuan <i>graphic signature</i>	108
Gambar 4. 20 Alternatif bentukan dasar <i>graphic signature</i>	109
Gambar 4. 21 Eksplorasi pengembangan <i>graphic signature</i>	109
Gambar 4. 22 Pengaplikasian pada media 3D	109
Gambar 4. 23 Gambar Sketsa Suasana Ruang Pameran	110
Gambar 4. 24 Pengaplikasian Pada Gambar 3D	110
Gambar 4. 25 Gambar Sketsa Alternatif <i>Signage Information Board</i>	111
Gambar 4. 26 Pengaplikasian <i>Signage Information Board</i> pada gambar 3D	111
Gambar 4. 27 Gambar Sketsa Ilustrasi Diorama	112
Gambar 4. 28 Gambar Digital Ilustrasi Diorama	113

Gambar 4. 29 Gambar 3D Ilustrasi Diorama	113
Gambar 5. 1 Gambar 3D <i>Zone Sign</i>	116
Gambar 5. 2 Gambar Tampak <i>Zone Sign</i>	116
Gambar 5. 3 Ilustrasi Diorama 1 : Raden Wijaya	117
Gambar 5. 4 Ilustrasi Diorama 1 : Hayam Wuruk	117
Gambar 5. 5 Ilustrasi Diorama 1 : Raja Brawijaya	118
Gambar 5. 6 Ilustrasi Diorama 2 : Kasta Brahmana.....	119
Gambar 5. 7 Ilustrasi Diorama 2 : Kasta Ksatria.....	119
Gambar 5. 8 Ilustrasi Diorama 2 : Kasta Vaishya.....	120
Gambar 5. 9 Layout Teks Dalam Diorama	120
Gambar 5. 10 Gambar Tampak Diorama 1	121
Gambar 5. 11 Gambar Tampak Diorama 2	121
Gambar 5. 12 Aplikasi 3D Diorama 1 : Raden Wijaya.....	122
Gambar 5. 13 Aplikasi 3D Diorama 1 : Hayam Wuruk.....	122
Gambar 5. 14 Aplikasi 3D Diorama 1 : Raja Brawijaya.....	123
Gambar 5. 15 Aplikasi 3D Diorama 2.....	123
Gambar 5. 16 <i>Wall Graphic Timeline Museum</i>	124
Gambar 5. 17 Gambar Tampak <i>Wall Graphic Timeline Museum</i>	125
Gambar 5. 18 <i>Wall Graphic</i> Peta Peninggalan Purbakala.....	125
Gambar 5. 19 Gambar Tampak <i>Wall Graphic</i> Peta Peninggalan Purbakala.....	126
Gambar 5. 20 Aplikasi 3D <i>Wall Graphic</i> Peta Peninggalan Purbakala	126
Gambar 5. 21 <i>Wall Graphic</i> Candi Peninggalan Majapahit.....	127
Gambar 5. 22 Gambar Tampak <i>Wall Graphic</i> Candi Peninggalan Purbakala	127
Gambar 5. 23 Aplikasi 3D <i>Wall Graphic</i> Candi Peninggalan Purbakala.....	128
Gambar 5. 24 Gambar <i>Collection Panel</i>	128
Gambar 5. 25 Gambar Tampak <i>Collection Panel</i>	129
Gambar 5. 26 Aplikasi 3D <i>Collection Panel</i>	129
Gambar 5. 27 <i>Layout Teks Object Label</i>	130
Gambar 5. 28 Gambar <i>Information Board</i>	130
Gambar 5. 29 Gambar Tampak <i>Information Board</i>	131
Gambar 5. 30 Gambar 3D <i>Information Board</i>	131
Gambar 5. 31 <i>Exhibition Design</i> Museum Majapahit.....	132
Gambar 5. 32 <i>Exhibition Design</i> Museum Majapahit.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Hasil Observasi Museum Majapahit.....	72
Tabel 3. 2 Tabel Hasil Analisa Aktifitas Pengunjung.....	73
Tabel 3. 3 Tabel Hasil Analisa SWOT Eksisting.....	74
Tabel 3. 4 Tabel Affinity Diagram formulasi masalah	76
Tabel 3. 5 Tabel Affinity Diagram formulasi kebutuhan pengunjung.....	78
Tabel 4. 1 Ukuran Teks Zone Sign	104
Tabel 4. 2 Ukuran Teks Panel Diorama.....	105
Tabel 4. 3 Ukuran Teks pada Diorama	105
Tabel 4. 4 Ukuran Teks Wall Graphic	105
Tabel 4. 5 Ukuran Teks Collection Panel	106
Tabel 4. 6 Ukuran Teks Information Board.....	106

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum merupakan salah satu jenis objek wisata yang memiliki berbagai macam manfaat bagi masyarakat. Salah satunya adalah sebagai sarana pembelajaran yang berhubungan dengan nilai-nilai sejarah di masa lampau. Menurut Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum merupakan sebuah lembaga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno yang memiliki nilai historis, yang bertujuan sebagai bentuk pelestarian kekayaan budaya agar dapat dipelajari oleh berbagai generasi penerusnya. Hal tersebut menjadikan museum sebagai tempat objek wisata sejarah yang menjadi salah satu rujukan masyarakat.

Disisi lain, pihak museum juga memiliki hak untuk menyimpan, memelihara, meneliti, dan melestarikan berbagai macam jenis koleksi benda-benda kuno yang terdapat didalamnya. Hal tersebut juga tertera pada kode etik asosiasi museum internasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan ICOM (*International Council of Museums*). Isi dari kode etik tersebut tidak lain bertujuan untuk mempertahankan warisan budaya agar dapat dimanfaatkan diberbagai aspek seperti pendidikan, pariwisata, dan kebudayaan. Kode etik tersebut sebagian besar telah dipahami oleh setiap museum di seluruh negara termasuk museum yang terdapat di negara Indonesia. Indonesia memiliki berbagai macam jenis museum yang tersebar disetiap provinsi yang berbeda.

Salah satu contoh museum yang terdapat di Jawa Timur adalah Museum Majapahit yang dulu lebih dikenal dengan nama Museum Trowulan. Museum Majapahit merupakan salah satu museum terpenting di Jawa Timur yang memiliki koleksi benda-benda bersejarah pada jaman kerajaan Majapahit. Museum ini juga merupakan salah satu museum di Jawa Timur yang menjadi destinasi wisata sejarah bagi pengunjung. Museum ini memiliki beberapa ruang bagian yang terdapat di area kompleks museum. Di setiap ruang bagian menyimpan berbagai macam koleksi-koleksi benda yang memiliki nilai historis tersendiri. Berbagai macam koleksi benda-benda bersejarah inilah yang dapat dipelajari oleh pengunjung.

Museum Majapahit menjadi salah satu rujukan objek wisata sejarah yang terdapat di Jawa Timur. Namun, Museum Majapahit terbilang belum siap dan masih kurang dalam

hal penyajian konten informasi dari koleksi-koleksi yang terdapat pada museum tersebut. Penyajian konten informasi pada sebuah museum disebut juga dengan *Information Sign*, yang merupakan bagian dari *Environment Graphic Design*. *Environment Graphic Design* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan grafis lingkungan, merupakan sebuah desain yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. *Environment Graphic Design* atau EGD ini meliputi sebuah tanda-tanda penunjuk arah, hiasan grafis berbentuk ornamen pada sebuah bangunan, papan pertanda atau papan pengumuman. *Environment Graphic Design* terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu adalah *wayfinding*, *Information Sign*, dan *Exhibition Design*. EGD yang terdapat pada sebuah museum sebagian besar berhubungan dengan *Information Sign* dan *Exhibition Design*. Hal tersebut dikarenakan sebuah museum memiliki berbagai macam konten yang mengandung informasi dan berbagai macam koleksi yang dipamerkan.

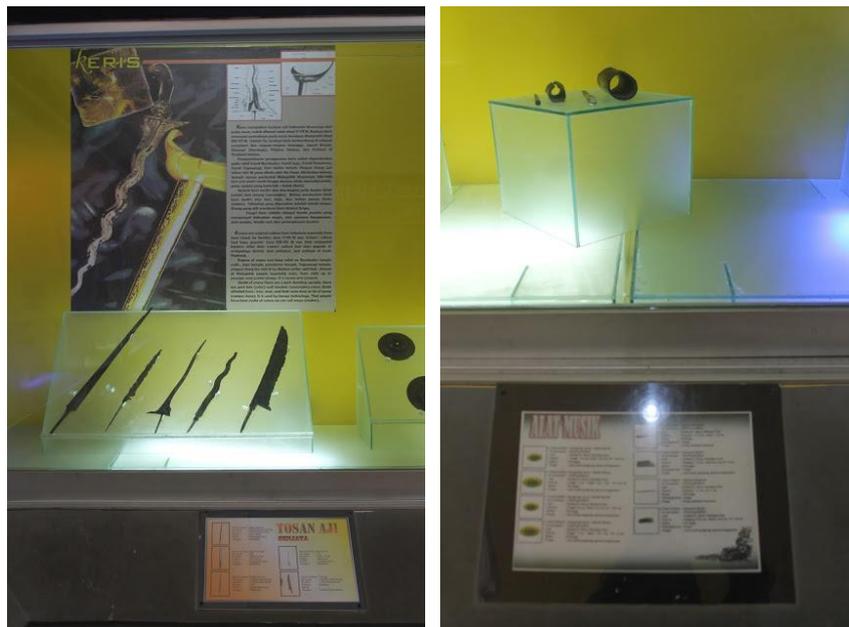
Pada museum Majapahit, EGD yang tersedia terbilang belum cukup representatif. Hal tersebut terlihat pada penyajian konten atau *Information Sign* yang tersedia di Museum Majapahit. Selain itu, penyajian konten informasi terbilang tidak efektif karena terlalu banyak tulisan dan gambar yang berukuran kecil serta layout tidak disajikan secara baik. Di beberapa tempat, *Information Sign* yang disajikan terbilang tidak ergonomis dikarenakan peletakan yang terlalu pendek dan *Information Sign* tersebut diletakkan dengan tidak konsisten. Hal tersebut dapat menyebabkan pengunjung susah untuk membacanya sehingga informasi yang tersedia tidak tersampaikan secara baik dan benar.



Gambar 1. 1 Peletakan *Information Sign* yang terdapat di Museum Majapahit

(Sumber: Putra, 2017)

Selain itu, penggunaan sistem grafis pada EGD yang terdapat di Museum Majapahit juga tidak memiliki kesatuan antara satu dengan lainnya. Pada salah satu *information design* juga terdapat informasi konten yang tidak dapat terbaca dengan baik dikarenakan terlalu banyak penggunaan grafis pada pengaplikasiannya. Hal tersebut menyebabkan perbedaan yang mencolok dan membuat Museum Majapahit kurang memiliki identitas yang kuat jika dilihat dari segi grafisnya.



Gambar 1. 2 Contoh penyajian *information design* yang terdapat di Museum Majapahit

(Sumber: Putra, 2017)



Gambar 1. 3 Grafis pada *information design* yang terdapat di Museum Majapahit

(Sumber: Putra, 2017)

Environmental Graphic Design yang terdapat pada museum harusnya dapat dengan mudah dipahami oleh pengunjung museum tersebut. Hal tersebut menjadi faktor utama karena sebuah museum memiliki berbagai macam informasi yang harus disampaikan kepada pengunjung. Jika hal tersebut diabaikan, pengunjung museum akan kebingungan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya dan informasi tersebut menjadi sia-sia. Maka, dibutuhkan proses pembenaran internal museum yang terfokus pada *Environmental Graphic Design* khususnya pada *Information Sign* dan *Exhibition Design*. Proses pembenaran internal ini juga sebagai pendukung gerakan pemerintah “Gerakan Nasional Cinta Museum” atau GCNM dan agar dapat menjadikan Museum Majapahit menjadi lebih baik untuk kedepannya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Museum Majapahit memiliki berbagai macam koleksi benda-benda bersejarah pada zaman kerajaan Majapahit, namun hal tersebut tidak disajikan secara optimal sehingga *information sign* yang terdapat pada Museum Majapahit menjadi kurang efektif dan kurang mampu memberikan informasi yang tepat kepada pengunjung.
2. Sistem grafis yang digunakan pada *information sign* berbeda-beda dan tidak memiliki integrasi satu dengan lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari elemen visual yang terdapat pada gambar diatas. Terlihat pada bentuk, warna, layout, dan penggunaan jenis font yang berbeda-beda.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka akan dibuat batasan masalah untuk dapat membatasi penelitian yang akan dilakukan, yang meliputi antara lain :

1. Peneliti hanya akan membahas mengenai sistem *Environmental Graphic Design* yang berhubungan dengan Museum Majapahit.
2. Lokasi penelitian terdapat pada Museum Majapahit yang berlokasi di Trowulan, Mojokerto.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat oleh peneliti adalah “ Bagaimana merancang sebuah *Environmental Graphic Design* yang baik dan benar untuk Museum Majapahit dan mampu memberikan informasi secara tepat kepada pengunjung?”

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menciptakan rancangan sistem *Environmental Graphic Design* yang terintegrasi dan terpadu sesuai dengan area Museum Majapahit
2. Memberikan informasi yang dibutuhkan bagi pengunjung Museum Majapahit secara tepat dan efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat yang diberikan bagi pihak Museum Majapahit adalah memiliki sistem *Environmental Graphic Design* yang terintegrasi dan informatif.
2. Manfaat bagi pengunjung adalah memberikan pelajaran sejarah mengenai peninggalan jaman kerajaan Majapahit yang disampaikan secara tepat, dan mengoptimalkan penyampaian informasi di Museum Majapahit.
3. Manfaat bagi para akademis adalah membantu memberikan gambaran mengenai langkah-langkah serta perancangan sebuah sistem *Environmental Graphic Design* dengan lokasi studi yaitu Museum Majapahit.

1.7 Ruang Lingkup

Penelitian difokuskan pada lingkungan Museum Majapahit, baik itu yang terdapat pada bagian dalam gedung maupun bagian luar gedung. Variabel yang termasuk didalam penelitian meliputi :

1. Display penyajian informasi atau *Information Sign* pada Museum Majapahit yang sesuai dengan tema yang diangkat.
2. Desain konten informasi untuk Museum Majapahit.
3. Exhibition Design untuk beberapa koleksi Museum Majapahit yang sesuai dengan tema yang diangkat.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Environment Graphic Design*

Environment Graphic Design atau dalam bahasa Indonesia disebut grafis lingkungan, merupakan salah satu lingkup desain grafis yang terdapat pada suatu lingkungan atau *environment*. *Environment Graphic Design* atau EGD ini meliputi sebuah tanda-tanda penunjuk arah, hiasan grafis berbentuk ornamen pada sebuah bangunan, papan pertanda atau papan pengumuman, dan berbagai macam jenis desain lainnya yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Menurut Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity*, menjelaskan bahwa seperti halnya McDonalds, mendesain restoran tersebut sedemikian rupa baik dari segi desain interior - eksterior maupun penciptaan suasana restoran, sehingga menjadi daya tarik tersendiri dan menjadikan hal tersebut menjadi sebuah seni kuliner¹. Pada dasarnya, untuk dapat menciptakan sebuah *Environment Design* atau desain lingkungan, dapat diciptakan melalui interior maupun eksterior dari bangunan tersebut, sehingga dapat menimbulkan suasana tersendiri sesuai dengan konsep yang sudah ada. Dibawah ini merupakan contoh penerapan EGD pada sebuah *public spaces*, yaitu museum of Modern Art's.



Gambar 2. 1 Contoh penerapan EGD pada Museum of Modern Art's
(Sumber : www.momadesignstudio.org)

¹ Wheeler, Alina, *Designing Brand Identity*, page 164 (2009)

Untuk dapat menciptakan sebuah *Environment Graphic Design* sebuah lingkungan, tentunya diperlukan sebuah ilmu yang berhubungan dengan desain lingkungan agar terdapat keselarasan antara desain tersebut dengan lingkungan sekitar. Maka *Environment Graphic Design* perlu memperhatikan aspek-aspek visual dari suatu tempat tersebut, dalam artian bahwa tidak semua tempat memerlukan sistem grafis pada lingkungannya. Aspek lain yang perlu diperhatikan juga adalah tujuan orang dalam mengunjungi tempat tersebut. Salah satu contoh tempat yang memerlukan adanya sistem *Environment Graphic Design* adalah sebuah museum.

Museum dalam artian secara harfiah merupakan sebuah tempat untuk menyimpan berbagai macam koleksi yang dinilai memiliki nilai-nilai historis pada jamannya. Museum juga menjadi salah satu sarana pembelajaran oleh masyarakat serta menjadi salah satu bentuk pelestarian suatu kebudayaan. Museum tentu termasuk kedalam kategori tempat yang membutuhkan *Environment Graphic Design*, karena didalamnya terdapat sebuah objek yang memiliki berbagai macam informasi nilai historis. Maka, diperlukan sebuah tanda yang berisikan informasi atau *Information Sign* dan juga penciptaan suasana objek tersebut sehingga dapat memberikan kesan terhadap objek tersebut pada jamannya.

Pada penerapan *Environment Graphic Design*, bukan merupakan sebagai penarik keuntungan dari lingkungan tersebut, melainkan sebagai bentuk penjelasan informasi dan membangun suasana lingkungan tersebut untuk dapat memudahkan penyampaian pesan kepada target audiens. Dengan kata lain, tolak ukur keberhasilan sebuah *Environment Graphic Design* adalah jika informasi maupun pesan dapat diterima dengan baik oleh target audiens sehingga tidak menimbulkan kebingungan.

Menurut Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity*, menjelaskan bahwa terdapat beberapa poin penting dalam penerapan sebuah *Environment Graphic Design*, diantaranya adalah :

- Menciptakan pengalaman yang unik sesuai dengan brand positioning lokasi tersebut.
- Mempelajari tingkat keberhasilan dan kegagalan dalam penerapannya.
- Memahami kebutuhan, kebiasaan, dan prioritas dari target audiens.
- Menciptakan pengalaman dan lingkungan yang memudahkan bagi target audiens sehingga target audiens memiliki rasa untuk berkunjung kembali
- Mempertimbangkan dimensi sebuah ruangan, visualisasi, pendengaran, penciuman, dan suasana lingkungan sekitar.

- Memperbaiki kualitas pelayanan dengan menciptakan pengalaman lingkungan sekitar.
- Memahami alur dari target audiens saat berkunjung ke lingkungan tersebut.
- Memahami efek psikologis dari sumber cahaya dan pencahayaan, dengan mempertimbangkan efisiensi energi.
- Memperhatikan desain ruang secara berkelanjutan sehingga lebih mudah dan tahan lama dalam mempertahankan kebersihannya.
- Mempertimbangkan semua kebutuhan operasional sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari target audiens.²

Environment Graphic Design terdiri dari tiga komponen utama, yaitu adalah *wayfinding*, *interpretive*, dan *placemaking*. *Wayfinding* merupakan sebuah solusi desain yang cukup kompleks dibandingkan dengan *signage*. Pada *wayfinding* terdapat berbagai macam komponen seperti *visual cues*, *landmarks*, *pathways*, *GPS*, *maps human guide*, dan lain sebagainya. Berbagai macam komponen tersebut menjadi satu kesatuan sistem yang terdapat didalam *wayfinding*.

Sedangkan *signage* merupakan sebuah alat atau pertanda pada sebuah lingkungan untuk membantu menemukan suatu tujuan tertentu. *Interpretive* merupakan sebuah salah satu solusi desain yang bersifat memberikan sebuah informasi dan menerjemahkan maksud dari konsep atau tema yang diangkat. *Placemaking* adalah sebuah pembuatan atau penggambaran khusus pada lingkungan suatu objek. Tujuan dari *placemaking* ini adalah bentuk suasana ekpresi lingkungan dengan berbagai cara sehingga dapat menyampaikan pesan yang sesuai kepada masyarakat. *Placemaking* dibuat sedemikian rupa agar sebuah objek dapat terlihat lebih mengesankan dan sesuai dengan konsep atau tema yang diangkatnya.

² Ibid, page 165

2.1.1 Exhibition Design

Exhibition Design atau desain eksibisi merupakan salah satu aspek utama yang menjadi cakupan dari *Environmental Graphic Design* atau desain lingkungan. *Exhibition Design* selalu identik dengan sebuah pameran, dan sebagian besar identik dengan *public spaces* seperti museum, karena museum memiliki banyak konten yang dipamerkan didalamnya. Secara harfiah, desain eksibisi merupakan desain sebuah ruangan dimana sang desainer berusaha sedemikian rupa untuk menata sebuah ruang agar memiliki kesan tersendiri. Penataan ruang tersebut bertujuan untuk menciptakan suatu kesatuan yang dapat menjadikan interaksi pengunjung menjadi lebih lebih terencana. Interaksi dapat berupa pengunjung dengan pengunjung, pengunjung dengan subjek eksibisi, ataupun pengunjung dengan seorang kurator. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *Exhibition Design*, masing-masing aspek akan dijelaskan secara rinci.

1. Menggunakan ruang untuk menambah *impact* dari objek pameran.

Cara ini merupakan cara sederhana yang paling sering ditemui saat menata sebuah *Exhibition Design*. Cara tersebut mengacu kepada alur pengunjung untuk menentukan tata letak sebuah ruangan. Penempatan ruang yang berbeda dapat menciptakan visual tertentu, serta menyiratkan hubungan tertentu antara objek, menjelaskan hubungan tambahan antar objek, atau menciptakan hubungan referensi silang antar sebuah objek.

2. Menggunakan objek untuk menciptakan ruang.

Berbeda dengan cara pertama, cara ini yaitu memanfaatkan objek yang ada untuk meningkatkan kualitas arsitektural sebuah ruangan. Cara ini dapat menentukan ketepatan untuk alur pengunjung di sebuah museum. Misalnya, sebuah patung koleksi diletakkan sedemikian rupa sehingga pengunjung harus melambat saat melewatinya atau bahkan pengunjung berputar terlebih dahulu agar dapat melihatnya. Dapat dikatakan bahwa keputusan tatanan koleksi-koleksi pada museum tidak selalu berdasarkan fungsi dari koleksi tersebut, melainkan dapat juga muncul dari integrasi koleksi tersebut yang tersusun secara unik.

3. Ruang dan objek memiliki fungsi tersendiri dalam penataan *layout* ruangan.

Cara ketiga ini yaitu adalah objek dan ruang tidak saling berhubungan dilihat dari segi fungsional. Sebuah ruang pameran tidak memiliki kegunaan yang spesifik dalam penataan sebuah objek koleksi, dan penataan objek koleksi tidak bergantung pada ruang tersebut. Contoh penerapan cara ketiga ini dapat ditemui misalnya pada beberapa museum seni terkenal yang terdapat di benua Amerika, seperti Museum Tate Modern di Inggris, dan Museum Pompidou di Prancis.³

Selain tiga cara diatas, terdapat beberapa metode lainnya yang perlu diterapkan dalam sebuah *Exhibition Design*. Menurut Pam Locker dalam karya bukunya yang berjudul “*Basics Interior Design 02: Exhibition Design*”, terdapat 6 langkah dalam merancang sebuah *Exhibition Design*, yaitu adalah *analysis, idea, development, proposal, detail, dan installation*. Langkah-langkah tersebut setidaknya dilakukan secara berurutan sehingga mendapatkan hasil konsep yang sesuai dengan subjek rancangan desain eksibisi. Desain eksibisi yang baik adalah ketika eksibisi tersebut berlangsung dapat memenuhi kebutuhan dari pengunjung yang menjadi segmen sasaran eksibisi tersebut.



Gambar 2. 2 Contoh penerapan *Exhibition Design* pada sebuah museum
(Sumber : www.graphicthoughtfacility.com)

³ Suryapto, Edward, Perancangan Environmental Graphic Design Museum Keraton Sumenep, 2010

Secara garis besar, faktor penting dalam merancang sebuah desain eksibisi adalah melalui pendekatan yang dilakukan oleh perancang untuk membangun hubungan antara pengunjung dengan objek. Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa bagaimana cara pengunjung tersebut untuk mengamati sebuah koleksi tertentu sehingga perancang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengunjung sebuah museum.

Museum merupakan tempat yang dipenuhi berbagai macam koleksi yang dilengkapi dengan dokumentasi yang berbentuk sebuah narasi. Jenis dokumentasi (label koleksi) dapat berupa berbagai macam seperti : teks narasi, video, foto, dan sebagainya. Dokumentasi tersebut merupakan hal yang sangat krusial bagi sebuah museum untuk dapat menjelaskan koleksinya. Ada 3 konsep pameran untuk menyajikan sebuah desain eksibisi, yaitu :

1. *Immersion* (Penyatuan atau pencelupan)

Eksibisi dalam museum harus dapat menyatukan pengunjung dengan koleksinya. Caranya adalah dengan menjadikan museum sebagai panggung teater dimana pengunjung dapat merasakan atmosfer yang dibawa oleh museum tersebut.

2. *Themes* (Tema)

Konsep yang kedua ini dilakukan dengan membagi topik utama menjadi beberapa tema. Karena topik utama sebuah eksibisi terkadang terlalu luas dan apa yang disampaikan melebihi apa yang dapat diterima oleh pengunjung dalam waktu kunjungan yang singkat. Perancang desain eksibisi harus dapat mengidentifikasi titik penting pengunjung dan membangun eksibisi berdasarkan tema tersebut.

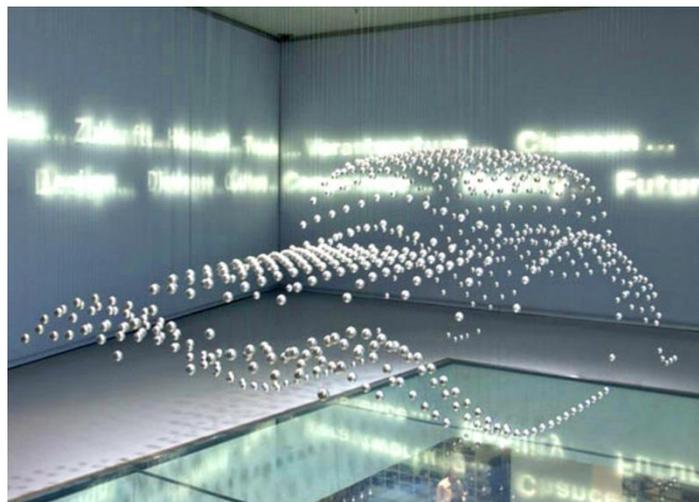
3. *Layering* (Informasi bertingkat)

Konsep yang ketiga adalah dengan cara membuat informasi bertingkat. Dalam sebuah pameran, pengunjung tidak harus membaca semua label informasi untuk mengetahui topik utama yang disajikan. Pengunjung mempunyai kebebasan untuk menggali informasi pameran tersebut sedetail yang diinginkannya. Jika informasi dibuat secara tidak bertingkat, hal tersebut juga dapat menimbulkan kebosanan bagi pengunjung pameran.

Sedangkan menurut Pam Locker, ada beberapa teknik dalam penyampaian pesan melalui desain pameran, yaitu diantaranya adalah dengan cara teknik sinematik, teatrikal, interaktif, dan display.⁴

1. *Cinematic Technique*

Teknik sinematik biasanya menggunakan alat peraga multimedia sebagai pengaplikasiannya. Karena dengan menggunakan alat multimedia, sebuah pameran dapat menyampaikan pesan kultur dan komersial secara bersamaan. Menggunakan bentuk audio visual dan proyeksi lebih efisien dan fleksibel dalam menceritakan tema pada sebuah pameran. Proyeksi, *sounds effect*, dan *mobile technologies* merupakan beberapa cara yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru.



Gambar 2. 3 Contoh penerapan Cinematic Technique pada museum BMW

(Sumber : www.pinterest.com)

2. *Theatrical Technique*

Teknik teatrikal merupakan teknik desain pameran yang memisahkan ruang lainnya dengan *set* desain pameran yang sudah dibuat. Seperti sebuah desain ruangan yang memainkan unsur tinggi ruangan, ketebalan, lebar, warna, sound, tekstur, *surface*, dan *lighting* yang dapat menimbulkan atmosfer dan karakter dari pameran tersebut sehingga dapat menceritakan sebuah tema kepada pengunjung.

⁴ Locker, Pam, Basics Interior Design 02 : Exhibition Design, page 63 (2010)



Gambar 2. 4 Contoh penerapan Theatrical Technique pada Garage Museum's
(Sumber : www.pinterest.com)

3. *Interactive Technique*

Desain pameran menggunakan teknik interaktif memiliki mekanisme yang cukup rumit dalam menjelaskan informasi yang diangkatnya. Pengunjung harus dapat berinteraksi dengan pemberi informasi agar dapat mendapatkan informasi tersebut secara menyeluruh. Contoh interaktif yang bisa dilakukan adalah dengan cara bermain dengan informasi tersebut atau menggunakan digital interaksi.



Gambar 2. 5 Contoh penerapan Interactive Technique pada Grammy Museum
(Sumber : www.americajr.com)

4. *Display*

Teknik display ini biasanya untuk objek atau koleksi yang memiliki nilai spesial atau berkondisi mudah rusak atau pecah. Teknik ini biasa digunakan sebagai pameran komersial maupun pameran kultural. Teknik *display* ini dapat menggunakan beberapa cara, yaitu dengan memberikan material seperti bahan vitrin kaca atau pedestal yang dapat digabungkan dengan permainan *lighting*.



Gambar 2. 6 Contoh penerapan Display pada Cranbrook Art Museum

(Sumber : www.editoratlarge.com)

Selain itu dalam sebuah desain eksibisi juga harus dilengkapi dengan sistem grafis sebagai unsur pendukung, yang memiliki satu kesatuan dalam segi tipografi, supergrafis, label, navigasi (*signage*), dan elemen grafis lainnya. Pada segi tipografi, jenis font yang digunakan harus memiliki tingkat readability yang tinggi agar dapat memudahkan pengunjung untuk memahami konten dari sebuah koleksi. Pada segi supergrafis harus sesuai dengan konsep utama sehingga dapat terlihat harmonis.⁵

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa museum Majapahit yang memiliki koleksi-koleksi kuno sebaiknya ditampilkan dalam sebuah desain eksibisi yang bersifat seperti yang dijelaskan diatas. Hal tersebut bertujuan agar museum Majapahit lebih menonjolkan atmosfer kerajaan Majapahit dan penyajian kontennya terlihat lebih modern serta dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini.

⁵ Ibid, page 66

2.1.2 Information Design

Menurut *Society for Technical Communication's* (STC), *Information Design* adalah sebuah disiplin ilmu sebagai penerjemah data yang kompleks menjadi sebuah informasi yang lebih bernilai (*valuable*) dan bermakna (*meaningful*). Secara garis besar, arti dari *Information Design* itu sendiri adalah mengenai disiplin sebuah ilmu desain yang digunakan untuk memberikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan efisien agar mudah dimengerti oleh pengguna.⁶

Seorang desainer harus dapat membantu untuk menerjemahkan suatu informasi kompleks yang berasal dari data-data, menjadi suatu informasi yang mudah dimengerti oleh pengguna. Sebagai contoh adalah jika pengunjung sedang mengunjungi pameran artefak kuno, maka pengunjung tersebut akan mencari tahu mengenai benda koleksi yang dipamerkan tersebut. Disini lah peran desainer untuk dapat menerjemahkan benda koleksi tersebut dan dikemas sedemikian rupa agar menjadi sebuah benda koleksi yang memiliki nilai historis didalamnya. Hal tersebut dapat menggunakan *Information Design* yang berguna untuk menandai benda koleksi tersebut sekaligus memberikan informasi yang dapat dimengerti oleh pengunjung.



Gambar 2. 7 Contoh penerapan Information Design pada Anniston Museum
(Sumber : www.annistonmuseum.org)

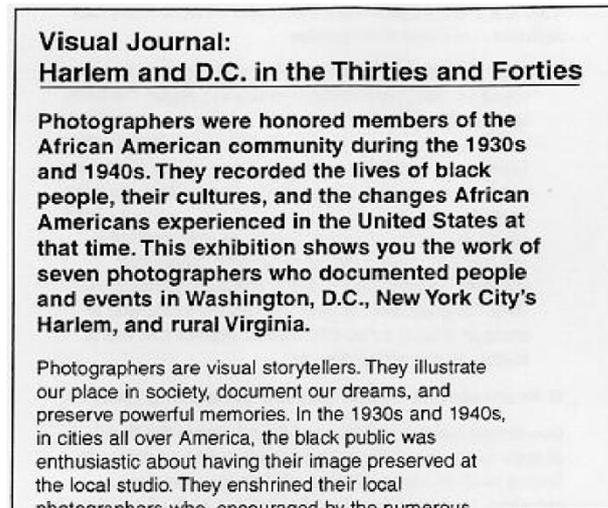
⁶ Ida, What is Information Design, 2014, www.infodesign.org.uk

Di dalam pameran koleksi sebuah museum, informasi memegang peran penting untuk ditampilkan sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Bentuk *Information Design* yang terdapat pada koleksi museum ini biasanya berupa sebuah label koleksi dan teks konten koleksi tersebut. Untuk konten informasi itu sendiri setidaknya tersusun sesuai dengan hirarkinya agar memudahkan pengguna untuk membaca. Desain konten informasi yang disajikan juga harus memperhatikan gaya bahasa dan gaya penulisan yang sesuai dengan pengguna, serta menyediakan alternatif informasi bagi pengunjung yang memiliki keterbatasan atau disabilitas.

Label informasi pada sebuah museum merupakan salah satu aspek terpenting yang harus diperhatikan. Setiap koleksi pada sebuah museum harus dilengkapi dengan label informasi agar dapat memudahkan pengunjung untuk memahami koleksi museum tersebut. Menurut *Smithsonian Institution* dalam jurnalnya *Guideline for Accessible Exhibition Design*, terdapat berbagai macam hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah label informasi koleksi adalah sebagai berikut.⁷

1. Yang pertama adalah menghindari penggunaan kata-kata atau kalimat yang sulit dimengerti. Seperti contoh adalah penggunaan kata-kata atau kalimat yang digunakan sehari-hari dan bahasa teknis yang sangat kompleks. Karena tidak semua pengguna yang berkunjung ke museum memiliki latar belakang pendidikan yang sama. Seharusnya dalam sebuah label informasi menggunakan kata-kata atau kalimat yang baku dan jelas. Serta setidaknya pada label informasi tersebut mencantumkan alternatif bahasa selain bahasa utama.
2. Menggunakan kalimat aktif dan pola kalimat yang ringkas dan jelas. Kalimat dalam sebuah label informasi museum paling panjang tidak boleh lebih dari 25 kata (sebaiknya 15 kata) dan panjang label maksimal adalah 75 hingga 100 kata. Baris kalimat untuk label informasi maksimal adalah 55 baris, tetapi sebaiknya adalah 45 hingga 50 baris kalimat.
3. Menggunakan ringkasan paragraf singkat namun tetap jelas, atau penggambaran tentang koleksi tersebut sebagai introduksinya (1 sampai 2 kalimat). Atau menggunakan label yang bersifat tematik agar pengunjung dapat memahami konten label informasi tersebut tanpa harus membaca keseluruhan teks tersebut.

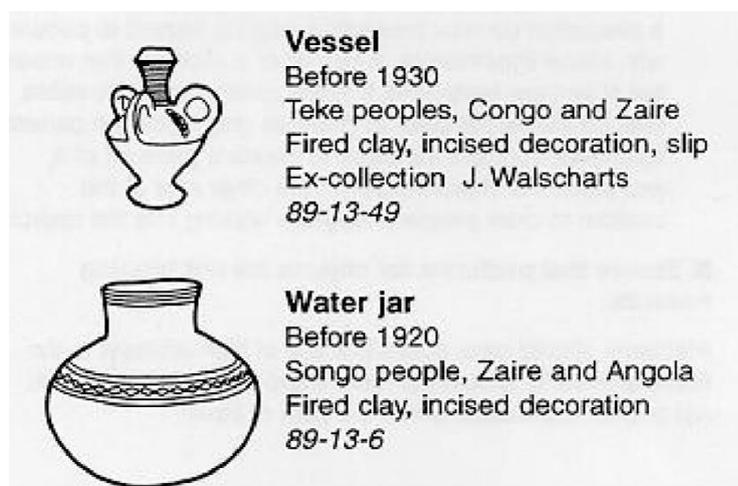
⁷ Smithsonian, Institute, *Guideline for Accessible Exhibition Design*, page 17 (2011)



Gambar 2. 8 Hirarki teks paragraf pada label informasi

(Sumber : Smithsonian Institute, 2011)

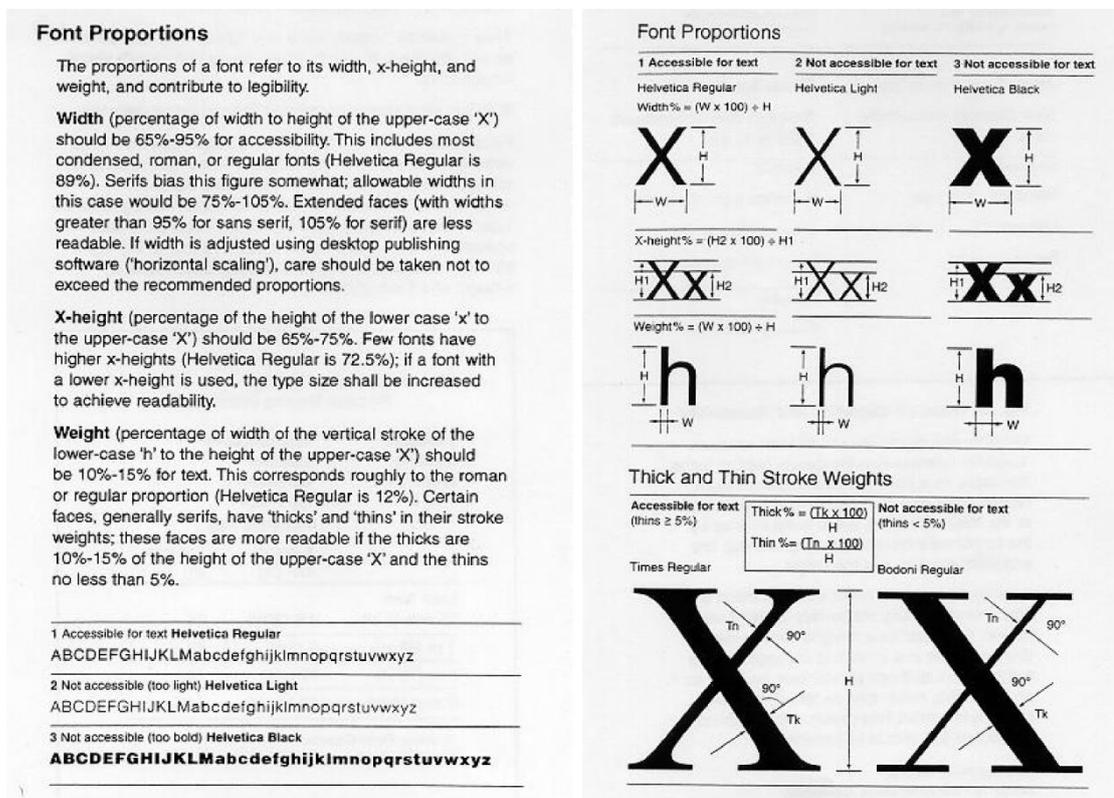
4. Label informasi lebih baik memiliki format lain dalam penyajiannya agar ketika ada pengunjung tertentu yang tidak bisa membaca label tersebut. Format lain dapat berupa audio visual, braile, dan sebagainya.
5. Isi dari label informasi harus ringkas, jelas, dan *to the point* dalam satu paragraf. Label informasi bisa ditambahkan dengan *line drawing*, ilustrasi, siluet, atau foto untuk melengkapi informasi agar lebih jelas dan komprehensif. Jika isi dari label informasi tersebut terlalu banyak dan panjang, pengunjung akan enggan untuk membaca bahkan mengurangi minat pengunjung untuk melihat banyaknya teks tersebut.



Gambar 2. 9 Contoh penggunaan line drawing pada label informasi

(Sumber : Smithsonian Institute, 2011)

6. Penggunaan jenis *typeface* yang memiliki tingkat keterbacaan mudah untuk menghindari pengunjung yang memiliki penglihatan rendah. Biasanya pada label informasi menggunakan jenis *typeface sans serif* atau *simple serif*.
7. Lebih baik tidak menggunakan semua teks dengan huruf kapital. Sebaiknya menggunakan teks yang terbatas seperti judul dengan tipe dekoratif. Selain itu dapat juga menggunakan *typeface* jenis *script* atau *italic* sebagai pembeda antara judul dengan isi paragraf label informasi tersebut.
8. Pemilihan *typeface* yang sesuai dengan jarak penglihatan. Penjelasan rasio ukuran huruf dengan jarak penglihatan seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. 10 Contoh ukuran typeface beserta jarak pandangannya

(Sumber : Smithsonian Institute, 2011)

9. Teks paragraf dengan latar *background* harus kontras pada label tersebut. Sehingga saat masuk proses cetak perlu diperhatikan keadaan latar *background* tersebut memiliki tekstur atau tidak. Sebaiknya tidak mencetak pada latar *background* yang dapat menyilaukan penglihatan.

10. Pemasangan label informasi pada tempat yang pengunjung dapat dengan mudah melihatnya. Peletakkan tersebut harus terhindar dari objek-objek lainnya yang dapat menutupi label informasi. Minimal jarak adalah 3 inci. Kemiringan label informasi paling efisien adalah 45 derajat untuk penglihatan rendah, dan jika dipasang pada dinding yang tinggi, paling efisien antara 1220 mm (48 inci) dan 1675 mm (67 inci) karena ukuran tersebut merupakan ukuran yang nyaman bagi pengunjung dalam membacanya.
11. Penempatan lokasi dari label informasi harus ditempatkan dalam keadaan konsisten antara satu dengan lainnya. Hal tersebut bertujuan agar pengunjung dapat dengan mudah mengidentifikasi bahwa itu merupakan label informasi.
12. Untuk pencahayaan pada label informasi harus antara 100 *lux* dan 300 *lux*. Sebaiknya label informasi juga tidak terkena bayangan dari benda koleksi agar tetap menjaga keterbacaan teks dari label informasi tersebut.

2.1.3 Wayfinding System

Wayfinding memiliki arti sebagai pencari jalan untuk sampai ke tempat yang diinginkan, yaitu dengan kata lain bahwa *wayfinding* bertujuan untuk membantu pengguna dalam mencari jalan dan tujuan. Biasanya *wayfinding* diletakkan di setiap sudut jalan agar dapat memudahkan pengguna untuk dapat menentukan arah tujuannya. Secara garis besar, tujuan utama dari *wayfinding* itu sendiri adalah untuk membantu pengguna saat berada pada lingkungan yang baru dimana pengguna tersebut tidak mengetahui arah untuk menuju ke suatu tempat tertentu.

Wayfinding biasanya dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

a. Orientasi

Orientasi merupakan kemampuan untuk memonitor posisi pengguna saat berada di lingkungan sekitarnya.

b. Mobilitas

Mobilitas mengacu pada kemampuan seseorang untuk melakukan perjalanan dengan aman, serta mendeteksi dan menghindari rintangan dan bahaya potensial lainnya.



Gambar 2. 11 Contoh penerapan wayfinding pada EMP Museum, Washington
(Sumber : www.envmt.com)

Dapat disimpulkan bahwa wayfinding adalah kemampuan untuk mengetahui dimana letak pengguna berada, dimana pengguna akan menuju, dan bagaimana cara terbaik bagi pengguna untuk dapat sampai ke tujuannya. Serta memperhitungkan kapan pengguna akan mencapai tujuan, dan menentukan jalan keluar dari tujuannya tersebut. Terdapat beberapa aspek-aspek penting dalam merancang *wayfinding system* pada sebuah museum, yaitu adalah :

a. Pesan dan tanda yang jelas untuk pengunjung

Dalam merancang *wayfinding system*, perlu memperhatikan mengenai kapan, dimana, dan bagaimana pengunjung saat menerima pesan yang akan disampaikan. Dikarenakan pengunjung memiliki latar belakang yang berbeda, maka *wayfinding system* harus dikomunikasikan sesuai dengan karakter dan latar belakang pengunjung sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

b. Fleksibilitas

Sistem harus dapat memberi ruang bagi perubahan yang akan terjadi, seperti perubahan pengelola museum, renovasi museum, atau penambahan area baru. Meskipun tidak dapat menciptakan sistem dengan fleksibilitas yang sempurna, tetapi merancang *wayfinding system* dengan fleksibilitas yang tinggi dapat memberikan nilai tambahan bagi museum tersebut.

c. Interaksi dengan *guide* atau *host*

Interaksi merupakan salah satu cara kerja *wayfinding system* yang sangat berguna di tempat yang tidak terjangkau oleh pengguna. Kombinasi antara sistem museum dengan interaksi *guide* memberikan nilai tambahan, dimana dapat membantu pengunjung secara optimal.

d. *Problem-solving*

Wayfinding system pada museum harus sesuai dengan interior maupun eksterior didalam museum. Dengan mengetahui alur sirkulasi pengunjung dan keadaan museum, *wayfinding system* dapat dikembangkan dengan cara :

- Menentukan standar grafis yang digunakan dan hirarki pesan untuk keadaan saat ini dan kedepannya.
- Menyesuaikan informasi yang sewaktu-waktu bisa berubah.
- Bagian-bagian museum yang terpisah dengan bangunan utama.
- Kesenambungan antara bagian dalam dengan bagian luar museum.
- Dan sebagainya.

2.1.4 *Prinsip Komunikasi*

Dalam merancang sebuah *environmental graphic design* pada museum, diperlukan adanya prinsip komunikasi dalam penyampaiannya agar pengunjung dapat memahami maksud apa yang disampaikan. Terdapat beberapa macam dalam prinsip berkomunikasi, yaitu adalah *Organization*, *Familiarity*, dan *Literacy*.

2.1.4.1 *Organization*

Model prinsip berkomunikasi ini adalah pengorganisasian yang dikenal luas dengan metode LATCH (*Location, Alphabet, Time, Category, Hierarchy*). Model ini dikembangkan pertama kali oleh Richard Saul Wurman, yang menganggap bahwa segala informasi dapat dikategorikan berdasarkan 5 kategori LATCH, yaitu :

- *Location* atau lokasi yang membentuk struktur informasi berdasarkan peletakkan atau penempatan dari informasi tersebut.
- *Alphabet* atau alfabet yang menyusun informasi berdasarkan urutan huruf dalam alfabet.

- *Time* atau waktu yang dibutuhkan ketika pengguna perlu mengetahui urutan-urutan kejadian yang disajikan.
- *Category* atau kategori yang menyusun sekumpulan informasi berdasarkan fitur-fitur atau atribut yang hampir sama.
- *Hierarchy* atau hirarki merupakan penggolongan informasi berdasarkan ukuran tingkatan dari yang paling kecil ke yang paling besar (level, status, tingkat jabatan, dan sebagainya).

2.1.4.2 *Familiarity*

Familiarity yang berasal dari kata *familiar*, merupakan kemudahan sesuatu untuk diingat karena pengguna sering melihat hal tersebut. Prinsip *Familiarity* sangat dibutuhkan karena kapasitas daya ingat seseorang sangat tergantung pada keadaan emosionalnya ketika menerima sebuah informasi.

Principle of Least Effort mengemukakan bahwa apabila pengalaman pribadi dapat dikesampingkan, seorang pengguna informasi memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap sesuatu yang lebih familiar meskipun pengguna tahu akan memperoleh informasi itu lebih sedikit. Prinsip komunikasi tersebut juga dipengaruhi aspek lainnya seperti kemudahan, kenyamanan, ketersediaan, dan kesederhanaan.

Studi mengenai prinsip komunikasi ini berkaitan dengan aksesibilitas informasi tersebut yang dapat dihubungkan dengan komunikasi visual. Dengan kata lain prinsip komunikasi ini dibuat berdasarkan tujuan akhir dari pengguna informasi tersebut. Maka diperlukan sebuah riset kepada pengguna untuk mengetahui lebih dalam.

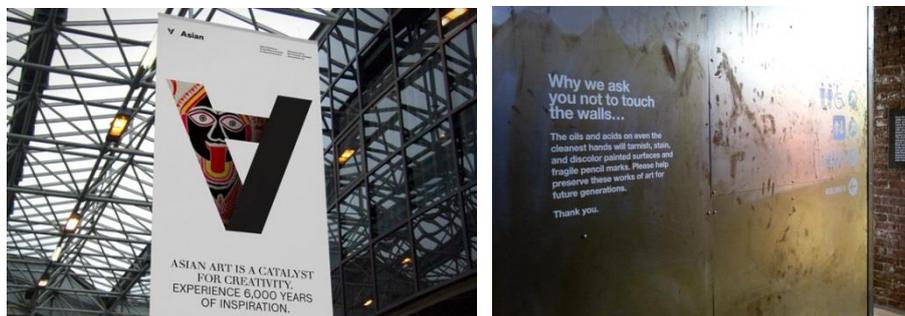
Sedangkan menurut *Uncertainty Reduction Theory*, merupakan teori yang lebih fokus terhadap komunikasi interpersonal. Menurut teori ini, ketika seseorang berinteraksi dengan orang baru yang belum pernah dikenal, orang tersebut akan melalui tiga tahapan, yaitu adalah pengenalan, *personal talking*, dan kesimpulan.⁸ Tahap pengenalan merupakan tahap dimana orang tersebut merasa tidak nyaman karena tidak tahu akan lawan bicaranya. Pada tahap *personal talking*, orang tersebut mulai bertukar informasi lebih mendalam dengan lawan bicaranya. Tahap kesimpulan merupakan dimana orang tersebut akan mengambil kesimpulan untuk menentukan apakah hubungan tersebut akan berlanjut atau tidak.

⁸ O'grady, Ken Visocky & Jenn, *The information Design Handbook*, page 57 (2008)

2.1.4.3 Literacy

Dalam hal prinsip komunikasi untuk penyajian sebuah informasi, keterbacaan akan informasi yang akan disampaikan tersebut merupakan hal terpenting dalam merancang sebuah informasi grafis, karena secara tidak langsung dapat mempengaruhi kemampuan pengguna untuk menerima informasi tersebut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang informasi grafis terbagi menjadi tiga, yaitu adalah :

- Keterbacaan informasi, merupakan kemampuan seseorang untuk menyadari adanya kebutuhan akan informasi tersebut, dan kemampuannya untuk membacanya, menganalisa, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif. Dalam hal ini, penggunaan tata bahasa sangat diperhatikan, agar pengguna dapat memahami informasi tersebut dengan baik.
- Pemahaman visual, yaitu berkaitan dengan keterbacaan informasi tersebut yang disajikan secara visual. Pemahaman visual juga berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk menginterpretasi, mengapresiasi, atau menganalisa, sehingga pengguna dapat memahami keseluruhan informasi tanpa harus membaca keseluruhan teks yang tersedia.
- Semiotika, pada jurnal karya Sumbo Tinarbuko yang berjudul “Semiotika Analisis Tanda pada Karya Desain Komunikasi Visual”, menjelaskan bahwa semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang sebuah tanda. Tanda tersebut dapat menyampaikan informasi tertentu sehingga tanda tersebut bersifat komunikatif. Dengan kata lain, merancang sebuah informasi dapat juga melalui tanda yang bersifat komunikatif sehingga pengguna dapat dengan mudah memahaminya.⁹



Gambar 2. 12 Contoh penerapan komunikasi semiotika pada museum

(Sumber : www.pinterest.com)

⁹ Tinarbuko, Sumbo, *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*, (2010)

2.1.5 Studi Ergonomi

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang aspek-aspek manusia didalam lingkungan aktivitasnya yang dilihat dari segi anatomi fisiologi, psikologis, teknis, manajemen dan rancangan dari kondisi lingkungan tersebut. Studi mengenai ergonomi dibutuhkan oleh manusia untuk dapat mempermudah aktivitas agar menjadi lebih efisien.

2.1.6 Studi Material

Studi material merupakan salah satu aspek teknis penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan *environmental graphic design*. Karena setiap material yang digunakan dapat mempengaruhi ketahanan usia dari produk yang dihasilkan. Setiap material juga memiliki karakter yang berbeda-beda. Bahan yang digunakan untuk proses pembuatannya cukup beragam. Maka dari itu, proses pemilihan material juga dilihat berdasarkan jenis produk yang akan dibuat, lokasi penempatannya, karakter, dan banyaknya *budget* yang disiapkan.

1. Kayu

Kayu termasuk jenis material favorit untuk proses pembuatan EGD. Selain permukaannya yang memiliki tekstur, material kayu tumbuh dari berbagai macam jenis pohon serta tidak memerlukan teknologi tinggi untuk mengolahnya. Material kayu kurang cocok untuk penempatan di *outdoor* dikarenakan mudah lapuk karena pengaruh cuaca. Material kayu memiliki berbagai jenis, misalnya material kayu ek, cedar, pinus, mahogany, ceri, dan lainnya.



Gambar 2. 13 Contoh penerapan EGD menggunakan material olahan kayu

(Sumber : www.pinterest.com)

2. Gelas atau Kaca

Material jenis gelas atau kaca mempunyai sifat yang dapat meneruskan cahaya dan memiliki permukaan yang bisa memantulkan. Dengan ketebalan tertentu, permukaannya yang transparan dan efek-efek yang dihasilkan, material jenis ini sangat menarik jika digunakan sebagai bahan dasar. Contoh jenis material kaca antara lain adalah *Flota*, *Low-Emissivity*, *Borosilicate*, *Fritted*, *Tempered*, *Fiber Glass* dan *Laminated*. Jenis-jenis tersebut memiliki keunggulan, ketahanan, dan warna yang berbeda-beda.

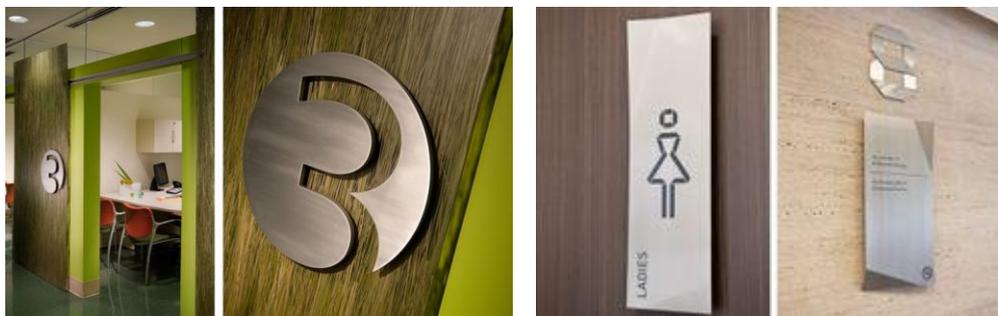


Gambar 2. 14 Contoh penerapan EGD pada material kaca

(Sumber : www.pinterest.com)

3. Metal

Material jenis metal merupakan bahan yang paling umum digunakan dikarenakan fleksibel dan tahan lama. Ketahanan bahan material metal juga harus disesuaikan dengan peletakkannya. Jika diletakkan di ruangan *outdoor*, material metal mudah berkarat dikarenakan cuaca. Macam-macam jenis metal biasanya adalah aluminium, besi *stainless*, perunggu, dan kuningan. Masing-masing jenis tersebut memiliki keunggulan tersendiri berdasarkan berat, ketahanan, warna, dan juga harga yang berbeda-beda.



Gambar 2. 15 Contoh penerapan EGD menggunakan material metal

(Sumber : www.pinterest.com)

4. Akrilik

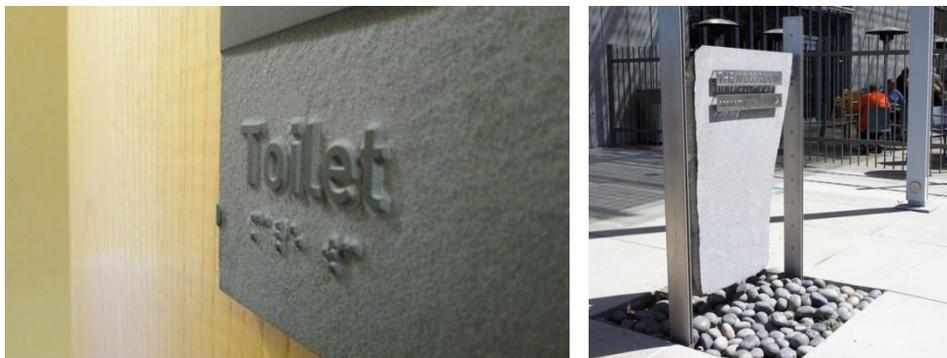
Material jenis ini dikenal sebagai material yang tahan terhadap sinar UV sehingga cocok untuk penempatan di ruangan *outdoor*. Material ini memiliki berbagai macam warna dan juga memiliki warna putih atau transparan sehingga dapat digunakan sebagai *background*. Bahan akrilik terkenal relatif kuat karena tingkat kepadatannya tetap meskipun terkena banyak tempaan saat proses produksinya. Karakteristik dari akrilik adalah mudah dikerjakan, mudah dicetak, memiliki sifat transparan yang setara dengan kaca, bobot ringan, dan memiliki variasi warna yang beragam.



Gambar 2. 16 Contoh penerapan EGD menggunakan material akrilik
(Sumber : www.pinterest.com)

5. Batu

Material batu biasanya digunakan untuk basis atau panel sebuah EGD karena dapat memberikan stabilitas dan integritas dengan lingkungan sekitar. Jenis material ini contohnya adalah granit, batu gamping atau kapur, batu pualam, batu pasir, dan batu tulis. Material ini memiliki harga yang relatif mahal dikarenakan berat dan ketahanannya.



Gambar 2. 17 Contoh penerapan EGD menggunakan material batu
(Sumber : www.pinterest.com)

6. Plastik

Material ini merupakan material yang paling menggambarkan kategori sintetis. Biasanya berbentuk potongan-potongan plastik yang memiliki berbagai macam warna. Banyak cara untuk menjadikan plastik ini menjadi bentuk yang dapat dicetak. Material plastik hampir sama dengan akrilik, tetapi plastik memiliki berbagai macam jenis lainnya seperti *lexan*, *cast resin*, *sintra*, dan *photopolymer*.



Gambar 2. 18 Contoh penerapan EGD menggunakan material olahan kayu
(Sumber : www.pinterest.com)

7. Banner Sintetis

Material *banner* merupakan material yang tersusun dari benang plastik dalam jumlah yang banyak. *Banner* kebanyakan digunakan untuk cetak digital, *silk screen*, atau pengaplikasian dekorasi grafis lainnya. Biasanya digunakan untuk pameran interior dan eksterior. Contoh jenis *banner* adalah *vinyl*, *Tyvek*, *Popelin*, dan *Dakron*.



Gambar 2. 19 Contoh penerapan EGD menggunakan material banner sintetis
(Sumber : www.pinterest.com)

2.1.7 *Typography*

Tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam penyampaian pesan pada *Information Sign*, karena teks tersebut dapat mengkomunikasikan tentang informasi sebuah koleksi agar pengunjung dapat memahaminya. Hal tersebut menjadi bagian vital karena perancang desain pameran harus menguasai ilmu tipografi dan harus dapat menyampaikannya kepada pengunjung secara jelas.

Terdapat banyak jenis tipografi dalam dunia desain grafis, jika dikelompokkan berdasarkan sejarah perkembangannya, tipografi dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu adalah *Humanist*, *Old Style*, *Transitional*, *modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, dan *postmodern*.¹⁰

Humanist
Old Style
Transitional
Modern
Slab serif
Sans serif
Postmodern

Gambar 2. 20 Tujuh pengelompokan jenis tipografi menurut Pam Locker
(Sumber : Basics Interior Design 02 Exhibition Design)

Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan didalam proses pembuatan EGD dilihat dari segi tipografinya. Aspek tersebut merupakan aspek penting agar output dari EGD yang akan dibuat menjadi lebih maksimal dan dapat menyampaikan pesan yang baik dan benar kepada pengguna.

¹⁰ Locker, Pam, Basics Interior Design 02 Exhibition Design, page 113 (2011)

a. *Kerning*

Bentuk huruf yang berbeda-beda dapat membuat spasi antar huruf berubah ketika ukuran huruf diperbesar. Mengatur kerning sangatlah penting agar tetap menjaga kenyamanan pengguna saat membacanya.

b. *Hierarchy*

Hirarki teks secara keseluruhan bisa dibentuk melalui lebar huruf, ukuran huruf, konsistensi jenis huruf yang digunakan, dan posisi letak susunan huruf tersebut. Hirarki pada teks dapat mempengaruhi keinginan pengguna untuk membaca teks tersebut atau tidak. Jika hirarki teks terlihat penuh dan sesak, rata-rata pengguna engga untuk membacanya.

c. *Three Typeface Rules*

Terdapat 3 jenis huruf yang sering dipakai, yaitu adalah *serif*, *sans serif*, dan satu jenis huruf lainnya untuk *display* sudah cukup untuk membuat sebuah *Information Design* dapat terbaca dengan baik. Dengan membatasi jenis huruf yang digunakan, kenyamanan pengguna dalam membaca dapat tercapai dengan baik.

d. *Emphasis*

Empasis atau penekanan bisa dibentuk dari ukuran huruf yang digunakan. Penggunaan huruf dengan ukuran besar memang tidak terlalu baik jika dilihat dari segi estetika, akan tetapi hal tersebut dapat menarik perhatian lebih agar pengunjung ingin membacanya.

e. *Organized points*

Poin-poin penting dalam membaca perlu diperhatikan dan diberi tempat yang cukup dan sesuai, sehingga informasi tersebut dapat dicerna dengan mudah oleh pengguna. Karena dalam membaca, biasanya pembaca dapat dengan mudah teralihkan, sehingga pembaca mungkin tidak membaca teks secara keseluruhan sehingga diperlukan poin inti dari keseluruhan teks tersebut.

f. *Using display versions*

Setiap jenis huruf telah didesain untuk bagaimana ia dapat terlihat dengan baik pada layar, seperti adanya ukuran diatas 14pt, selain itu setiap jenis huruf telah didesain jarak antar hurufnya (kerning). Jenis huruf tertentu jika ukurannya dibuat lebih besar dari ukuran layar, maka akan memberikan detail huruf tersebut lebih menonjol.

2.1.8 Layout

Dalam perkembangan saat ini, definisi layout selalu identik dengan dunia desain grafis. Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain yang dapat berupa elemen gambar, teks, atau elemen ruang kosong (*white spaces*) dalam suatu bidang tertentu untuk mendukung dari sebuah desain itu sendiri. Prinsip dalam menciptakan sebuah layout yang baik dan benar ada 4, yaitu adalah *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*.

1. *Sequence (Alur)*

Merupakan prinsip untuk menata urutan teks dari paling penting seperti judul sampai dengan konten paragraf. Alur layout yang dibuat harus sesuai dengan hirarki paragraf secara keseluruhan berdasarkan dari data yang telah diolah.

2. *Emphasis (Penekanan)*

Yaitu merupakan prinsip untuk menciptakan penekanan dalam sebuah layout desain. Caranya bisa dengan memainkan ukuran layout, kontras warna, peletakkan komposisi layout, atau bentuk dari layout tersebut.

3. *Balance (Keseimbangan)*

Prinsip ini yaitu untuk menciptakan keseimbangan dari elemen-elemen yang terdapat pada sebuah layout desain. Keseimbangan pada layout bukan hanya pada peletakkannya saja, tetapi ukuran, arah, warna, atau elemen lainnya juga berpengaruh dalam keseimbangan komposisi sebuah layout. Bentuk keseimbangan pada layout tidak selalu harus simetris, namun juga bisa asimetris tergantung berdasarkan dari kebutuhannya.

4. *Unity (Kesatuan)*

Yaitu merupakan prinsip untuk menciptakan keharmonisan antara layout satu dengan lainnya. Elemen-elemen yang terdapat dalam layout harus dapat menyatu, mulai dari elemen gambar, teks, warna, peletakkan, ukuran, dan lainnya. *Unity* dilihat bukan hanya dari segi visual, tetapi pesan yang disampaikan juga harus diperhatikan.

Kesimpulan dari teori layout diatas adalah merupakan bagian dari acuan untuk merancang sebuah *Information Sign* dan juga *Exhibition Design*. Prinsip-prinsip tersebut harus diterapkan dengan benar agar hasil yang diperoleh menjadi lebih maksimal. Serta dapat memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang terkandung didalamnya.

2.1.9 Warna

Warna adalah salah satu komponen paling penting bagi perancang *Information Design*, karena warna merupakan salah satu cara untuk dapat memberikan diferensiasi dalam segi desain. Warna juga dapat memberikan kesan tersendiri dalam sebuah sistem *environmental graphic design* agar dapat mempermudah dalam proses penyampaian informasi yang terdapat didalamnya.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan warna yang efisien dan tepat dapat membuat audiens untuk lebih mudah menerima pesan dengan cepat sehingga audiens tidak perlu untuk membaca keseluruhan informasi tersebut. Setiap warna memiliki pengaruh atau kesan positif dan negatif, seperti contohnya merah bisa berarti aktif, kuat dan berani, tetapi disisi lain bisa berarti agresif, intens, dan amarah.¹¹ Berikut merupakan dampak emosi yang diciptakan oleh warna dalam pengaplikasiannya terhadap ruang.

1. Merah

Warna merah dapat memberi kesan berenergi, aktif, bersemangat, berani, sensual, mewah, dinamis, dan bersifat menstimulasi. Bila terlalu banyak, dapat berkesan terlalu agresif.

2. Biru

Memberi kesan dingin, teduh, hening, damai, tenteram, harmonis, dan mampu merangsang kemampuan intuisi. Bila pengaplikasian terlalu banyak, dapat menimbulkan kesan malas.

3. Hijau

Memberi kesan segar, alam, sejuk, tenang, melegakan, mendorong perasaan empati, meredakan stres, dan menyembuhkan. Jika terlalu banyak, dapat berkesan terperangkap.

4. Ungu

Memberi kesan bahwa dekat dengan aura spiritual, magis, misterius, menarik perhatian, memancarkan kekuatan, merangsang imajinasi, sensitif, dan obsesif.

¹¹ Davey, P. 1998. True colors: The glorious polychromy of the past suggests a strong historical need for color, despite current reductive fashions. *The Architectural Review* 204: 34-36.

5. Putih

Memberi kesan murni, bersih, ringan, polos, dan terang. Jika terlalu banyak, dapat menimbulkan perasaan dingin, steril, terisolasi, dan hampa.

6. Oranye

Menggambarkan sosialisasi yang bersahabat, percaya diri, ramah, kesan penuh harapan, kreatif, dan vitalitas. Jika terlalu banyak, dapat memberi kesan merangsang perilaku hiperaktif.

7. Merah Muda

Menggambarkan kesan kasih sayang, lembut, dan perasaan romatis. Tetapi dapat juga memberi kesan penggambaran dari anak perempuan.

8. Kuning

Memberikan kesan kehangatan, bercahaya, cerah, menginspirasi, mendorong ekspresi diri maupun kemampuan intelektual.

9. Cokelat

Memberi kesan natural, membumi, stabilitas, menghadirkan kenyamanan, keyakinan, persatuan, keamanan, dan kesan akrab. Jika terlalu banyak, dapat memberi kesan kaku ataupun berat.

10. Hitam

Memberi kesan kekuatan, penuh percaya diri, maskulin, dramatis, penuh perlindungan, elegan, minimalis, dan mewah. Jika terlalu banyak, dapat menimbulkan kesan kegelapan atau suram.

11. Abu-abu

Menggambarkan kesan keseriusan, damai, independen, luas, dan klasik. Jika terlalu banyak, dapat memberi kesan monoton atau tidak komunikatif.

Pemilihan warna yang akan digunakan dalam pengaplikasian perancangan EGD ini diproses berdasarkan visualisasi melalui *moodboard*. Dalam pemilihan warna tersebut merupakan aspek krusial yang dapat menentukan mood pengguna saat berinteraksi dengan hasil perancangan nantinya. *Moodboard* tersebut bertujuan agar hasil perancangan dapat sesuai dengan pengaplikasiannya dan menghasilkan kombinasi warna yang sesuai dengan segmentasi target audiens dan sesuai dengan konsep perancangan.

2.2 Museum

Museum memiliki beberapa aspek yang sangat kompleks karena museum merupakan tempat yang bersifat publik dan memamerkan berbagai koleksi sejarah dan budaya yang sangat bernilai. Sehingga dalam perancangan ini dibutuhkan berbagai acuan atau referensi yang berkaitan dengan museum dan *environmental graphic design*. Beberapa diantaranya adalah acuan dasar pemahaman tentang museum, subjek Museum Surabaya sebagai studi kasus, standar *display museum*, alur pameran, *environmental graphic design* untuk sebuah museum, dan studi eksisting museum sejenis dengan Museum Majapahit serta studi komparator yang dijadikan sebagai acuan.

Secara umum, pengertian sebuah museum merupakan sebuah tempat untuk menyimpan barang-barang yang memiliki nilai tinggi dan barang-barang bersejarah. Seiring dengan perkembangannya, definisi museum ini lebih diartikan sebagai salah satu tempat sarana sosial dan kebudayaan masyarakat sekitar. Sebuah asosiasi museum internasional yang bernama International Council of Museums atau ICOM, mengadakan konferensi umum di Australia yang menghasilkan sebuah definisi yang menjadi referensi seluruh museum di dunia. Definisi tentang museum itu berbunyi *“A Museum is a non-profit , permanent institution in the service of society and its development. Open to public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits of the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study, and enjoyment.”*¹² Secara garis besar, definisi menurut ICOM adalah museum sebagai tempat pelayanan publik yang bersifat terbuka agar masyarakat dapat belajar dari apa yang disediakan oleh sebuah museum tersebut.



Gambar 2. 21 Kode etik ICOM yang dibuat untuk setiap museum

(Sumber : www.icom.org.au)

¹² <http://archives.icom.museum/definition.html>

Didalam kode etik yang dibuat oleh ICOM tersebut, mengandung poin-poin penting mengenai kewajiban setiap museum, yaitu adalah mengumpulkan dan memperoleh, melestarikan, melindungi, mengembangkan, meneliti, mengkomunikasikan, serta memamerkan hasil koleksi yang ada sebagai bentuk kontribusi dalam upaya untuk melestarikan warisan dan budaya. Sebuah museum juga menjadi salah satu ikon untuk kota dimana museum tersebut didirikan. Museum Majapahit misalnya, menjadi sebuah ikon wisata untuk kota Mojokerto yang menyimpan warisan kerajaan Majapahit yang berguna untuk dipelajari, dikaji, serta dipamerkan untuk kepentingan edukasi.

Disamping itu, peran museum sebagai salah satu ikon sosial dan budaya masyarakat harus diperkuat melalui pendekatan ke masyarakat (*responsible marketing communication*) sehingga dapat memperkuat pencitraan dari museum tersebut. Sebuah museum akan menjadi lebih menarik apabila museum tersebut bukan hanya sebagai tempat menyimpan koleksi, tetapi juga sebagai interpretasi dari koleksi tersebut serta menjadi pusat informasi tentang kejayaan dan kekayaan sejarah dan budaya di masa lalu yang memang dibutuhkan oleh pengunjung museum. Identitas budaya dan bangsa suatu daerah tertentu pasti nantinya akan ikut terbangun seiring dengan berjalannya waktu.

2.2.1 Koleksi Museum

Koleksi museum merupakan benda yang memiliki nilai-nilai penting seperti sejarah, pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, atau pariwisata. Benda dalam hal ini merupakan benda alam atau buatan manusia itu sendiri yang memiliki hubungan dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan masyarakat jaman dahulu. Koleksi museum yang dapat dijadikan koleksi dapat berupa : (a) benda utuh; (b) fragmen; (c) benda hasil replika; (d) specimen; (e) hasil rekontruksi; dan (f) hasil restorasi. Koleksi yang telah memenuhi syarat ini nantinya akan diproses dalam pencatatan, atau registrasi dan inventarisasi museum yang diadakan oleh pengelola museum untuk mendaftarkan koleksi tersebut.

Pengumpulan benda koleksi museum bisa didapatkan dengan berbagai macam cara, yaitu hibah atau sumbangan, hasil temuan atau hasil survey, ekskavasi, titipan, pinjaman, atau saling bertukar dengan koleksi museum lainnya. Berikutnya, hasil pengumpulan koleksi tersebut nantinya diseleksi oleh kurator museum sebelum koleksi tersebut dipajang pada sebuah museum.

2.2.2 Penyajian Koleksi Museum

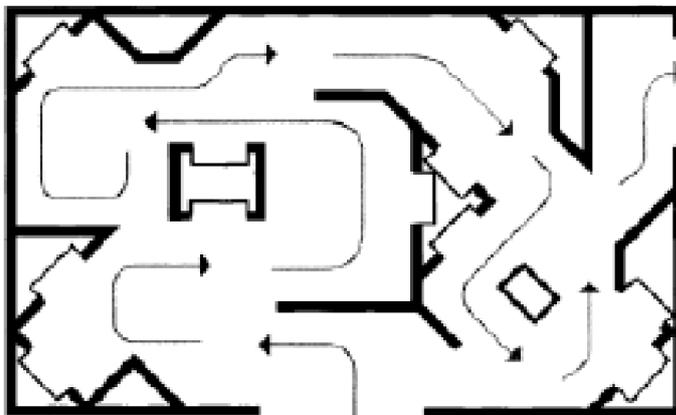
Dalam penyajian koleksi pada museum, terdapat beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dan perlu diperhatikan, yaitu adalah :

1. Teknik Penataan Pameran

Penataan pameran dalam hal ini selalu berhubungan dengan alur pengunjung dalam mengunjungi museum tersebut. Terdapat 3 jenis alur pengunjung yang biasa digunakan, yaitu :

a. Alur yang Disarankan (*Suggested*)

Alur ini merupakan alur yang memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk dapat menjelajahi museum sesuai dengan keinginannya. Penataan dibikin sedemikian rupa sehingga dapat memberikan ruang bagi pengunjung untuk menjelajah sesuai keinginan, walaupun sudah terdapat alur yang sudah ditentukan.

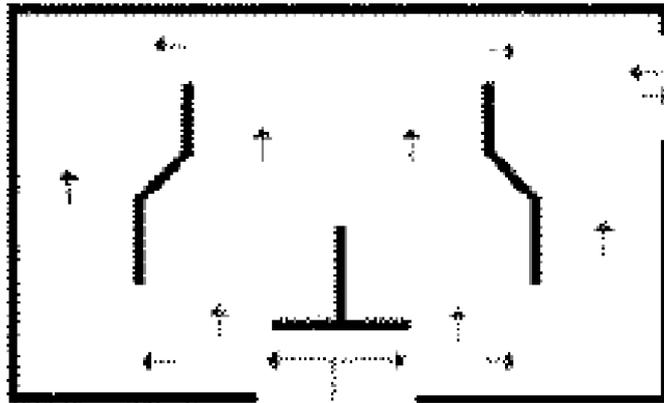


Gambar 2. 22 Gambaran alur Suggested

(Sumber : Dean, 1996)

b. Alur yang Tidak Terstruktur (*Unstructured*)

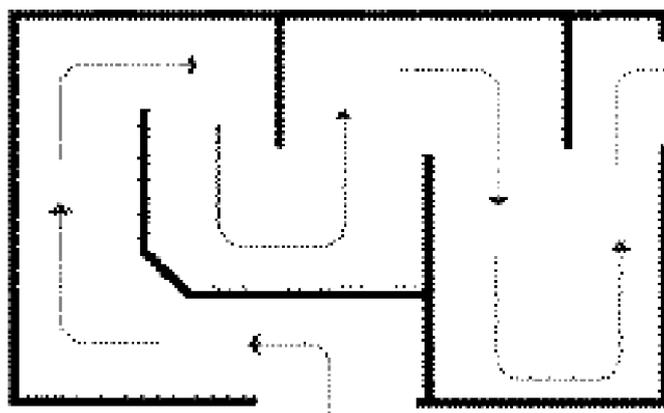
Alur ini tidak memberikan batas gerak untuk pengunjung, bebas bergerak kemana saja tanpa adanya alur yang terstruktur. Perbedaan dengan alur *Suggested* adalah peletakan tata ruang koleksi lebih rapi tetapi cenderung monoton dan membosankan. Seperti contoh adalah pada galeri seni.



Gambar 2. 23 Gambaran alur Unstructured
(Sumber : Dean, 1996)

c. Alur yang Diarahkan (*Directed*)

Alur ini bersifat kaku, karena alur ini mengarahkan pengunjung dalam satu arah saja. Penataan ruang dan penataan koleksi dibuat menjadi satu arah, sehingga pengunjung harus mengikuti alur tersebut hingga akhir. Tetapi kelebihan dari alur ini adalah pengunjung menjadi lebih terarah dan tertata.



Gambar 2. 24 Gambaran alur Directed
(Sumber : Dean, 1996)

2. *Display*

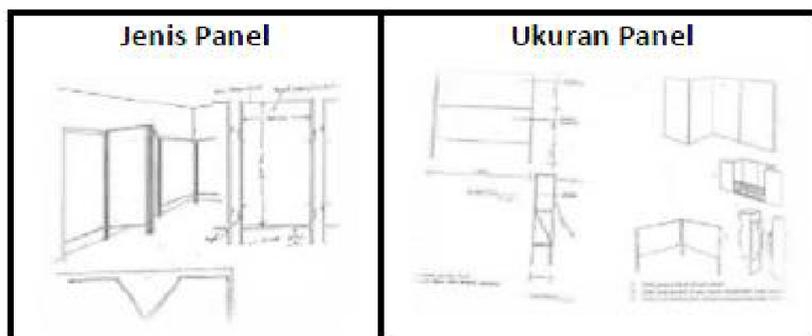
Display koleksi museum pada dasarnya bergantung dari tata letak penataan koleksi tersebut dan jenis objek koleksi. *Display* koleksi museum juga dipengaruhi dari aspek pencahayaan, penyajian *display* koleksi akan tampak harmonis jika aspek pencahayaan yang digunakan secara tepat. Standar *display* koleksi yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran, yaitu adalah : stan kecil berukuran lebar 3 m dan kedalamannya 2,5-3 m (luas 9 m²); stan sedang berukuran 15 m² (Lawson dalam Karianda, 2015). Selain itu, kebutuhan ruang untuk *display* koleksi berdasarkan objek koleksi, adalah sebagai berikut : ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m² luas dinding; ruang yang dibutuhkan untuk patung : 6-10 m² luas lantai; ruang yang dibutuhkan 400 keping : 1 m² ruang lemari kabinet, yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai dengan ukuran ruang.¹³

3. Sistem Peraga pada Koleksi

Berdasarkan dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), terdapat beberapa sarana sistem peraga untuk koleksi pada museum, yaitu adalah :

a. Sistem Peraga Panel

Sistem peraga panel digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi yang bersifat dua dimensi, seperti contoh adalah poster atau foto. Biasanya sistem peraga panel juga digunakan sebagai label koleksi atau koleksi penunjang lainnya, seperti grafik, peta, dan lain-lain.



Gambar 2. 25 Jenis sistem peraga Panel dan ukurannya

(Sumber : Depdikbud, 1994)

¹³ Ernst & Peter Neufert, Architectural Standard – Architects' Data, page 208, (2012)

b. Sistem Peraga Vitrin

Sistem peraga vitrin ini biasanya digunakan untuk display koleksi yang memiliki bentuk tiga dimensi. Koleksi yang menggunakan sistem peraga vitrin juga biasanya memiliki nilai tinggi dan koleksi yang sifatnya mudah pecah, sehingga sistem peraga ini dapat melindungi koleksi dari interaksi langsung dengan pengunjung.



Gambar 2. 26 Jenis-jenis sistem peraga Vitrin

(Sumber : Depdikbud, 1994)

c. Sistem Peraga Pedestal

Sistem peraga pedestal atau disebut juga dengan alas koleksi, merupakan alat yang digunakan untuk meletakkan koleksi yang berbentuk tiga dimensi. Terkadang sistem peraga ini bersifat riskan terhadap pengunjung, karena koleksi yang diletakkan di atasnya bisa rawan untuk jatuh jika tersenggol oleh pengunjung.



Gambar 2. 27 Jenis contoh sistem peraga Pedestal

(Sumber : Depdikbud, 1994)

2.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan bahan acuan untuk peneliti yang berupa data-data literatur museum tingkat nasional maupun internasional. Museum acuan yang dipilih juga harus sesuai dengan objek penelitian, yaitu museum Majapahit. Studi ini berupa deskripsi dan analisa dari museum yang dijadikan acuan untuk diambil kesimpulan mengenai kelebihan dan kekurangan dari museum tersebut. Museum tingkat nasional dan internasional yang menjadi acuan peneliti adalah Museum Mpu Tantular dan The National Museum of Singapore.

1. Museum Mpu Tantular

Museum Mpu Tantular terletak di di Jalan Raya Buduran, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, yang sebelumnya berada di di Jalan Taman Mayangkara No.6 Surabaya. Museum ini merupakan Museum Negeri provinsi Jawa Timur yang dimana koleksinya berupa segala kebudayaan yang ada di Indonesia, dan jumlahnya mencapai sekitar 15.000 koleksi, sehingga membuat museum ini membagi sub koleksinya menjadi lima jaman, yakni jaman prasejarah, jaman klasik (hindu-budha), jaman Islam, jaman Kolonial, dan jaman *Modern* agar lebih mudah untuk membedakannya.

Museum Negeri Mpu Tantular dibuka untuk umum pada tanggal 23 Mei 1972 dengan nama Museum Jawa Timur. 13 Februari 1974 museum berubah status menjadi museum negeri, yang diresmikan pada tanggal 1 November 1974 dengan nama Museum Negeri Propinsi Jawa Timur "Mpu Tantular". Dengan bertambahnya koleksi, museum membutuhkan area yang lebih luas, hingga akhirnya pada tanggal 12 Agustus 1977, secara resmi museum menempati lokasi baru, di Jalan Taman Mayangkara No.6 Surabaya.

Nama Mpu Tantular diambil untuk menghormati seorang pujangga besar pada zaman kerajaan Majapahit yang bernama Mpu Tantular. Beliau adalah pengarang kitab *Arjunawijaya* dan *Sutasoma* yang didalamnya mengandung falsafah *Bhineka Tunggal Ika* yang dijadikan semboyan bagi bangsa Indonesia. Semakin bertambahnya usia, koleksi museum semakin bertambah sehingga membutuhkan lokasi yang lebih luas, dan akhirnya tanggal 14 Mei 2004 museum kembali diresmikan menempati lahan baru di Sidoarjo, di Jalan Raya Buduran, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo.¹⁴

¹⁴ <http://www.museum-mputantular.com>

Museum Mpu Tantular ini memiliki zona area pameran yang terpisah. Pada area berwarna biru *tosca* merupakan zona area Hindu-Budha. Warna hijau merupakan zona area pameran Jaman Islam. Untuk warna kuning merupakan zona area pameran Jaman Kolonial. Sedangkan untuk warna cokelat, merupakan zona area pameran Jaman Purba. Pembagian zona area pameran tersebut masih terdapat di satu ruangan yang sama.

Sedangkan untuk benda-benda koleksi yang tidak boleh disentuh, Museum ini vitrin pajang dilapisi dengan kaca, dengan tinggi kira-kira 100 cm dari lantai. Keterangan mengenai benda-benda yang dipajang diletakkan pada bagian dalam dan dapat terbaca dengan jarak pandang kira-kira 60 cm, setinggi mata orang Indonesia dewasa (kira-kira 160 cm). Baik koleksi yang dipajang terbuka maupun tertutup, pencahayaan tambahan selalu tersedia pada tiap koleksi. Hal ini sangat membantu pengunjung dalam mengamati koleksi dan memberikan kesan lebih terhadap koleksi tersebut.



Gambar 2. 29 Media vitrin yang digunakan dengan pencahayaannya
(Sumber : www.museum-mputantular.com)



Gambar 2. 30 Label keterangan koleksi yang terdapat didalam vitrin
(Sumber : www.museum-mputantular.com)

Sedangkan pada label koleksi di print pada kertas putih, informasi koleksi ditulis dengan terdiri dari bagian judul yang menjelaskan nama benda, penjelasan singkat mengenai obyek atau sejarahnya, kemudian penjelasan mengenai jenis-jenis atau varian obyek apabila ada. Setiap keterangan ditulis dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Label menggunakan *font* berjenis *serif* dengan ukuran kurang lebih kira-kira 24pt. Pada bagian judul dipertebal, dan menggunakan huruf besar capital.



Gambar 2. 31 Label koleksi yang digunakan di ruangan dalam
(Sumber : www.eastjava.com)

Akan tetapi terdapat kekurangan pada label koleksi yang digunakan. Label koleksi yang digunakan berbeda-beda pada koleksi yang terdapat didalam ruangan dan yang terdapat diluar ruangan. Material yang digunakan memang berbeda, akan tetapi label koleksi yang terdapat diluar dan didalam ruangan belum memiliki grafis yang dapat mengintegrasikan keduanya.



Gambar 2. 32 Label koleksi yang digunakan diluar ruangan
(Sumber : www.eastjava.com)

2. The National Museum of Singapore

Studi eksisting yang mengacu pada museum internasional, yang menjadi acuan adalah The National Museum of Singapore. The National Museum of Singapore merupakan museum internasional yang terdapat di negara Singapura dan merupakan museum nasional tertua sejak tahun 1887. Museum ini menyajikan sejarah dan budaya negara Singapura yang dikemas secara modern. Museum ini memiliki cara tersendiri dalam hal menarik pengunjungnya, yaitu dengan cara menyelenggarakan sebuah acara Night Festival, perform dan instalasi tematik, pemutaran film, serta eksibisi khusus yang diadakan secara berkala. Museum ini baru dibuka lagi pada tanggal 19 September 2015 dengan memperbaharui konten koleksi museum yang terdapat pada bagian ruang pameran utama (*main exhibition*).

The National Museum of Singapore dibuka setiap hari dan beroperasi mulai jam 10 pagi sampai dengan jam 7 malam. Biaya yang dikenakan untuk orang dewasa sebesar 10\$, siswa dan lansia diatas 60 tahun dikenakan biaya sebesar 5\$, sedangkan untuk anak umur dibawah 6 tahun dan warga negara Singapura bebas tidak dikenakan biaya sama sekali (*free cost*). Museum ini juga menyediakan *tour guide* dan kursi roda untuk pengunjung yang memiliki penyakit disabilitas. Museum ini juga menyediakan fasilitas lain seperti restoran dan kantin untuk pengunjungnya. Museum ini merupakan salah satu museum internasional yang ramai dikunjungi pengunjung baik pengunjung lokal maupun pengunjung yang datang dari luar Singapura.

The National Museum of Singapore dibagi menjadi dua bagian jenis pameran, yaitu pameran utama (*main exhibition*) dan pameran khusus (*special exhibition*). Pada bagian pameran utama, terdiri dari dua tema berbeda, yaitu tema yang pertama adalah “*Singapore History Gallery*” yang terdapat di lantai utama dan yang kedua adalah “*Life in Singapore : The Past 100 Years*” yang terdapat di lantai dua. *Singapore History Gallery* merupakan tema pameran utama yang mengangkat tentang sejarah perkembangan budaya yang terdapat di negara Singapura dimulai semenjak jaman penjajahan hingga Singapura menjadi negara maju. Dalam tema pameran ini juga menceritakan tentang asal usul nama dari negara ini dari tahun ke tahun, yang berawal dari nama Singapura, a Crown Colony, Syonan-To, hingga akhirnya bernama *Singapore*. Semua konten tersebut disajikan dalam ruang pameran yang berbeda yang disajikan secara singkat dan jelas.



Gambar 2. 33 Salah satu koleksi pada bagian “Singapore History Gallery”
(Sumber : www.tripadvisor.com)



Gambar 2. 34 Konten yang disajikan dalam tema “Singapore History Gallery”
(Sumber : www.cheekiemonkie.net)

Pada lantai dua terdapat pameran utama yang bertema *Life in Singapore : The Past 100 Year*. Tema pameran utama ini mengangkat sebuah kehidupan masyarakat negara Singapura yang dikemas berupa koleksi foto (*snapshots*) dan berbagai macam koleksi benda-benda budaya semenjak kira-kira 100 tahun yang lalu.



Gambar 2. 35 Salah satu koleksi pada bagian “Life in Singapore : The Past 100 Year”
(Sumber : www.tripadvisor.com)

Didalam tema *Life in Singapore : The Past 100 Years* terdapat beberapa bagian-bagian yang tersendiri yang membentuk tema tersebut secara keseluruhan. Yang pertama adalah *Modern Colony* yang menceritakan kehidupan pada tahun 1920-1930. Sedangkan yang kedua adalah *Surviving Syonan* (1942-1945) yang menceritakan tentang kehidupan masyarakat Singapura pada saat masa penjajahan Jepang. Yang ketiga adalah *Growing Up* (1955-1965) yang berisi tentang sudut pandang generasi muda yang tumbuh seiring dengan kemajuan negara Singapura. Dan yang terakhir adalah *Voices of Singapore* (1975-1985) yang merupakan bentuk perwujudan kreatifitas generasi muda warga Singapura yang berwujud sebuah musik, seni pertunjukan, poster film, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 36 Koleksi poster film dari tahun 1975-1985
(Sumber : www.cheekiemonkie.net)

Berikutnya pada bagian pameran khusus (*special exhibition*), dibagi lagi menjadi tiga tema yang berbeda. Yang pertama adalah tema yang berjudul *We Build A Nation*. Pada tema ini lebih mengangkat mengenai orang-orang bersejarah yang berjuang dan telah berjasa membangun kemajuan negara Singapura hingga berkembang secara pesat.



Gambar 2. 37 Salah satu koleksi pada bagian “We Build A Nation”
(Sumber : www.tripadvisor.com)

Kemudian pada lantai dua terdapat pameran khusus yang mengangkat tema *Desire and Danger Exhibition* yang merupakan sebuah galeri dari seniman yang bernama Goh Sheng Choo. Pada tema pameran ini menceritakan mengenai tingkah laku manusia terhadap lingkungan sekitar dan alam semesta.



Gambar 2. 38 Beberapa koleksi yang terdapat di Goh Sheng Choo Gallery
(Sumber : www.yoursingapore.com ; www.cheekiemonkie.net)

Pada bagian terakhir yaitu adalah pameran khusus yang mengangkat tema berbeda dengan jangka waktu tertentu. Tema yang diangkat saat ini berjudul *Treasure of The World : From The British Museum*. Area pameran ini terdapat di lantai *basements* dan merupakan area yang dikhususkan untuk pameran tematik yang berbeda. Tujuan dari area pameran khusus ini adalah untuk memberikan suasana yang berbeda setiap waktunya dan memberikan wawasan baru bagi pengunjung museum. Pada tema tersebut pengunjung dapat menikmati berbagai koleksi baru dari museum lain, yaitu British Museum yang terdapat di London. Hal tersebut menjadikan daya tarik tersendiri karena pengunjung tidak perlu mengunjungi kota London untuk dapat menikmati koleksi yang terdapat di British Museum tersebut.



Gambar 2. 39 Pengunjung berpose di salah satu sudut “Treasure of The World”

(Sumber : www.yoursingapore.com)

2.3.1 Aspek Tipografi

Komponen tipografi merupakan elemen yang penting dari suatu desain. Terdapat dua jenis tipografi, yaitu tipografi *serif* dan *sans serif*. Tipografi *serif* merupakan jenis huruf yang memiliki sebuah garis di setiap hurufnya. Sedangkan jenis *sans serif* terlihat lebih simpel dan minimalis. Jenis tipografi yang digunakan dalam *Information Signs* museum ini menggunakan jenis tipografi *sans serif*. Penggunaan tipografi jenis ini dapat menimbulkan kesan simpel dan minimalis terhadap penerapan desainnya.



Gambar 2. 40 Information Signs yang terdapat di National Museum of Singapore
(Sumber : www.cheekiemonkie.net)

2.3.2 Aspek Signage

Pada aspek *signage* yang disajikan menggunakan material fiber dengan pewarnaan yang senada dengan aspek *Information Signs* yang ada. Warna yang digunakan yaitu warna netral abu-abu. *Signage* yang disajikan juga cukup jelas menggunakan ikon sebagai gambaran tempat tujuannya.



Gambar 2. 41 Directional Sign di National Museum of Singapore
(Sumber : www.cheekiemonkie.net)

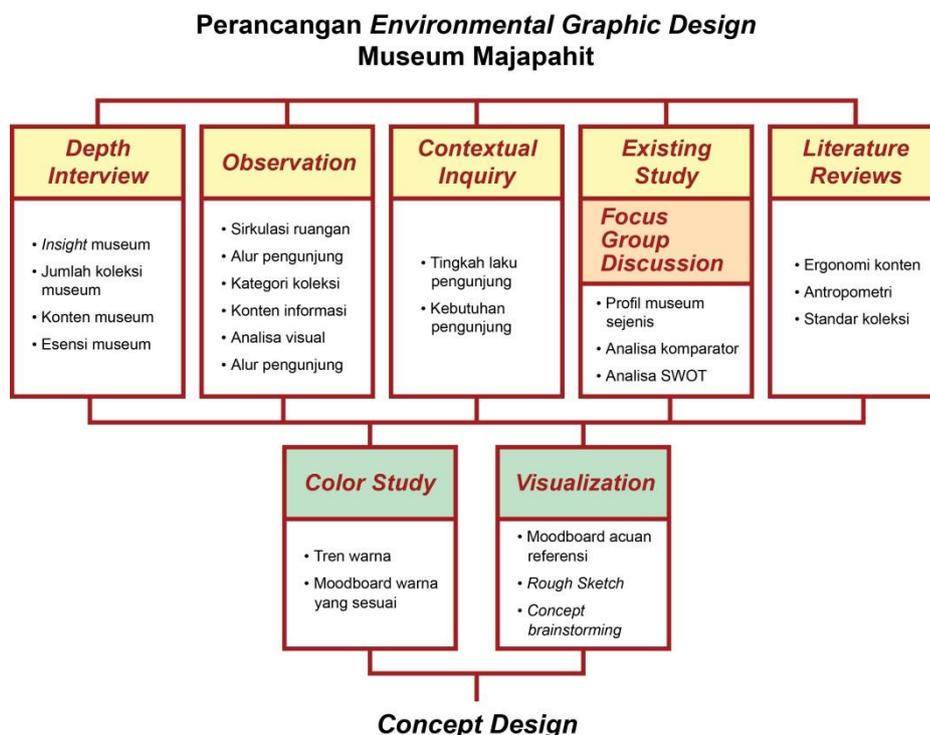
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini terbagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama adalah penelitian yang menggali mengenai internal museum yang meliputi : jumlah koleksi yang dimiliki, konten yang disajikan, serta alur pengunjung museum tersebut. Pada tahap pertama, metode yang digunakan berupa observasi lokasi, *depth interview*, analisa eksisting konten museum, dan *literature reviews*. Kemudian pada tahap kedua, merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk membantu pengembangan konsep desain perancangan ini. Metode yang digunakan adalah observasi terhadap beberapa referensi sejenis untuk mendapatkan visualisasi dan studi warna yang tepat. Rancangan penelitian tersebut dapat dilihat pada skema dibawah ini.



Gambar 3. 1 Skema metode penelitian

(Sumber : Putra, 2017)

7	OBSERVATION
	DEPTH INTERVIEW
8	OBSERVATION
	CONTEXTUAL INQUIRY
9	FOCUS GROUP DISCUSSION
	FOCUS GROUP DISCUSSION
10	STUDY EXISTING
	LITERATURE REVIEWS
11	CONCEPT DESIGN
12	
13	EXECUTION PROGRESS
14	
15	
16	

Gambar 3. 2 Jadwal timeline penelitian per minggu

(Sumber : Putra, 2017)

3.1.1 *Depth Interview*

Metode penelitian *Depth Interview* adalah dengan cara melakukan wawancara mendalam kepada pengelola museum untuk mengetahui kondisi museum saat ini. Selain itu, metode *Depth Interview* juga untuk mengetahui jumlah pasti koleksi pada museum tersebut serta berbagai macam jenis yang tersedia. *Depth Interview* pada pengelola juga untuk mendapatkan data mengenai denah museum saat ini, konsep atau tema museum tersebut, dimensi ruangan, daftar jumlah inventaris koleksi museum, daftar informasi koleksi, pengkategorian koleksi, serta jumlah pengunjung yang datang mengunjungi museum tersebut.

3.1.2 Observasi

Metode observasi yang dilakukan adalah pengamatan pada lokasi yang ditentukan dan juga survey untuk mengetahui keadaan terkini yang terdapat pada lokasi tersebut. Metode ini bersifat lebih terstruktur atau sistematis, tanpa bertanya, berkomunikasi, ataupun berinteraksi dengan subjek yang diteliti. Hasil observasi ini kemudian dicatat dan direkam sebagai bentuk dokumentasi perancangan ini. Observasi dilakukan pada tanggal 6 April 2016 sampai dengan 13 April 2016 yang berlokasi di Museum Majapahit, Mojokerto. Tujuan dari metode observasi ini adalah untuk mendapatkan data primer mengenai kondisi museum secara objektif serta memahami kondisi suasana yang terdapat pada subjek tersebut.

3.1.3 *Contextual Inquiry*

Contextual Inquiry atau disebut juga dengan *User Centered Design* (UCD) merupakan salah satu jenis metode riset dimana riset tersebut terfokus pada pengguna atau *user* dalam berinteraksi dengan subjek yang akan diteliti. Metode *Contextual Inquiry* ini bertujuan untuk dapat mengetahui perilaku user ketika berinteraksi di dalam museum. Metode ini bersifat terstruktur dan memakan waktu yang cukup lama untuk mengetahui perilaku *user* secara alami. Metode *Contextual Inquiry* tidak hanya dengan cara mengamati, tetapi juga melakukan *interview* terhadap *user* untuk mendapatkan data mengenai ketertarikan *user* terhadap museum, melihat dari sudut pandang *user*, dan juga mencari tahu apa yang membuatnya mereka dapat kembali lagi untuk mengunjunginya. Target metode penelitian ini tidak terfokus pada satu *user* saja, tetapi juga terhadap

beberapa *user* lainnya yang terdapat di lokasi tersebut yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

3.1.4 Studi Literatur

Studi literatur atau yang biasa disebut juga dengan *literature reviews* merupakan metode penelitian yang dilakukan terhadap sebuah artikel, dokumen, jurnal, maupun buku yang berhubungan dengan subjek yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk dapat menghemat waktu penulis dengan mencari referensi terdahulu yang sebelumnya sudah dilakukan yang berhubungan dengan subjek penelitian. Referensi studi literatur dapat berupa hasil fisik maupun artikel yang terdapat di internet dengan sumber yang berkualitas. Metode studi literatur juga sebagai pembelajaran bagi penulis untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal yang mengacu pada referensi yang didapatkan. Tujuan dari metode studi literatur ini kedepannya adalah juga sebagai acuan referensi penulis dalam pencarian data eksisting dan sebagai acuan untuk pengembangan konsep penelitian agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari referensi yang sudah ada.

Data-data yang diperlukan dalam perancangan ini adalah data yang berhubungan dengan museum, teori mendasar tentang museum, studi eksisting konten museum, studi display konten museum, alur pengunjung saat berada di dalam museum, studi desain eksibisi, standar ergonomi desain eksibisi, studi material, dan studi mengenai warna. Data tersebut didapatkan berdasarkan literatur yang sesuai, dan kemudian data tersebut diolah untuk mengembangkan hasil konsep perancangan ini.

3.1.5 Studi Eksisting

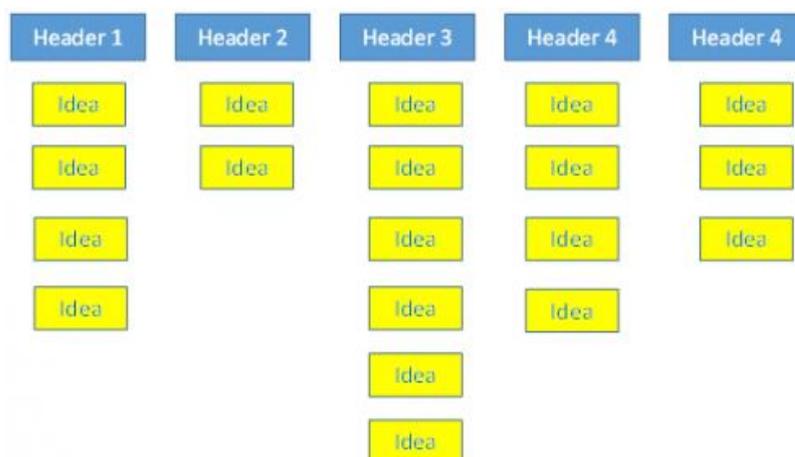
Studi eksisting merupakan jenis metode penelitian dimana peneliti mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari subjek yang ditelitinya. Metode penelitian studi eksisting juga ditujukan untuk kepada subjek yang berbeda tetapi tetap sejenis. Hal tersebut dapat menjadi pembandingan dalam mencari kelebihan dan kekurangan dari subjek yang diteliti. Data dari metode penelitian ini bisa didapatkan melalui kuesioner, *Focus Group Discussion* (FGD), atau dengan literatur yang sudah ada yang membahas mengenai subjek tersebut. Tujuan utama dari metode penelitian studi eksisting adalah sebagai acuan pembandingan dengan subjek penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Data yang didapatkan nantinya harus diolah kembali dan dianalisa kelebihan dan

kekurangannya agar sesuai dengan subjek dari penelitian ini dan menjadikan hasil lebih maksimal.

3.1.6 Affinity Diagram

Affinity Diagram merupakan salah satu jenis metode penelitian dimana data-data yang sudah dikumpulkan selanjutnya diolah dan diorganisir serta mengkategorikannya menjadi bagian-bagian tertentu yang memiliki keterikatan satu dengan lainnya. Metode ini merupakan sebuah metode lama yang dibuat pada tahun 1960-an oleh seorang antropologi Jepang yang bernama Jiro Kawakita. Metode *Affinity Diagram* bertujuan untuk memilah-milah data yang sudah didapat untuk mempermudah dalam memecahkan permasalahan dalam mendesain dan menemukan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Berawal dari kebutuhan tersebut maka berikutnya ditemukan sebuah solusi dan *keyword* yang spesifik untuk konsep penelitian tersebut.

Proses dari *Affinity Diagram* adalah mengelompokkan data yang telah didapatkan dan kemudian mengidentifikasi permasalahan yang muncul dari data yang didapatkan tersebut. Proses identifikasi tersebut berikutnya akan muncul sebuah solusi kebutuhan yang kemudian dikelompokkan masing-masing sesuai dengan kebutuhan yang sejenis. Hingga akhirnya menemukan sebuah *keyword* yang sesuai dengan subjek penelitian dan *keyword* konsep untuk hasil penelitian yang dilakukan.



Gambar 3. 3 Contoh pengelompokan data untuk Affinity Diagram

(sumber : www.spcforexcel.com)

3.2 Hasil Pencarian Data

Bab ini menjelaskan mengenai pembahasan hasil riset yang telah dilakukan, serta pembahasan analisa data yang berhubungan dengan subjek penelitian untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan dari permasalahan tersebut sehingga dapat menghasilkan sebuah solusi dari permasalahan tersebut yang berbentuk konsep desain. Dalam perancangan *environmental graphic design* untuk Museum Majapahit ini, penulis menggunakan beberapa cara metode penelitian untuk mencari data yang berhubungan dengan perancangan tersebut. Metode penelitian tersebut diantaranya meliputi *depth interview* dengan beberapa narasumber, observasi lokasi penelitian, *contextual inquiry* kepada pengunjung, studi kompetitor, dan studi literatur.

3.2.1 Depth Interview

Analisa pembahasan yang pertama adalah pencarian data menggunakan metode penelitian *depth interview*. Hasil metode *Depth interview* tersebut semuanya direkam dalam bentuk video maupun audio yang ditujukan kepada beberapa narasumber, salah satunya adalah pengelola teratas Museum Majapahit yaitu Bapak Kuswanto. Bapak Kuswanto merupakan salah satu orang yang memegang peranan penting dalam mengelola museum tersebut. Beliau merupakan orang yang menjabat sebagai Kepala Koordinator untuk Museum Majapahit.

1. Kepala Koordinator Museum Majapahit (Bapak Kuswanto)

Berikut merupakan poin-poin yang dapat diambil berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Koordinator Museum Majapahit yaitu Bapak Kuswanto.

- Museum Majapahit merupakan satu-satunya museum di pulau Jawa yang menyimpan koleksi-koleksi pada masa kerajaan Majapahit terbanyak.
- Konsep awal pembangunan museum Majapahit adalah sebagai tempat penyimpanan inventaris koleksi dari kerajaan Majapahit. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu, koleksi yang masuk kedalam museum tersebut bukan hanya dari kerajaan Majapahit saja. Tetapi dari masa-masa kerajaan yang lainnya sehingga membuat inventaris koleksinya menjadi meluas tidak hanya terfokus pada masa kerajaan Majapahit itu sendiri.

- Jumlah koleksi yang terdapat pada museum Majapahit sudah mencapai kurang lebih sebanyak 85.000 benda koleksi. Akan tetapi koleksi yang dipamerkan hanya sebanyak kurang lebih 3000 benda koleksi dikarenakan keterbatasan ruang pameran.
- Penyajian koleksi di museum Majapahit disajikan sesuai dengan bahan koleksi tersebut. Bahan koleksi tersebut dibagi menjadi 4 macam, yaitu adalah koleksi tanah liat atau terakota, koleksi keramik, koleksi logam, dan koleksi batu.
- Pada penyajian konten *display* setiap koleksi semuanya masih seragam, hal tersebut dikarenakan konten *display* tersebut dibuat oleh dinas pendidikan dan kebudayaan (depdikbud) setempat. Akan tetapi masih terdapat konten *display* yang berbeda satu sama lain. Misalnya seperti yang terdapat pada bagian koleksi terakota berbeda dengan koleksi yang berbahan logam.
- Untuk jumlah pengunjung yang datang ke museum Majapahit cenderung meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2014, jumlah pengunjung yang tercatat adalah sebanyak kurang lebih 120.000 orang. Sedangkan pada tahun 2015 pengunjung yang tercatat kurang lebih sebanyak 146.000 orang. Pengunjung rata-rata berasal dari kota Mojokerto dan sekitarnya, seperti Lamongan, Gresik, Nganjuk, Surabaya, dan lainnya. Untuk hari biasa, pengunjung yang paling banyak adalah rombongan sekolah. Sedangkan pada akhir pekan atau hari libur, pengunjung yang paling banyak adalah keluarga yang sedang berlibur.
- Terkadang pengunjung juga masih sering bertanya mengenai lokasi tertentu seperti toilet atau tempat yang menjual souvenir dari museum Majapahit tersebut. Hal tersebut mungkin dikarenakan papan penunjuk arah yang terdapat di museum terlihat terlalu kecil sehingga pengunjung tidak dapat terlalu memperhatikan papan penunjuk tersebut.
- Museum Majapahit juga membutuhkan sarana dan pra-sarana yang memadai secara *internal* agar museum Majapahit menjadi lebih baik dan tersistem sehingga dapat menyesuaikan seiring dengan perkembangan zaman.
- Untuk kedepannya, museum Majapahit ingin dibuat seperti layaknya pada masa kerajaan Majapahit. Dengan menambahkan konten mengenai masyarakat pada jaman Majapahit, mata pencahariannya, kehidupan sehari-hari, kondisi

pemukiman pada masa itu, dan lainnya sehingga museum Majapahit lebih menonjolkan atmosfer kehidupan dari masa kerajaan Majapahit itu sendiri.



Gambar 3. 4 Proses depth interview dengan bapak Kuswanto

(Sumber : Putra, 2017)

2. Pengunjung Museum Majapahit (Bayu dan Riski)

Berikut merupakan poin-poin yang dapat diambil berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengunjung Museum Majapahit.

- Tujuan mereka mengunjungi museum Majapahit adalah sekedar menghabiskan waktu senggang sambil melihat-lihat koleksi di museum tersebut.
- Kesan mereka tentang museum Majapahit ini berbeda. Bayu mengatakan bahwa terlihat sudah cukup dalam segi banyaknya koleksi yang dipamerkan. Suasana enak dikarenakan tidak terlalu ramai di hari biasa. Karena jika berkunjung pada akhir pekan suasana museum dipenuhi banyak pengunjung. Sedangkan Riski mengatakan bahwa terdapat tempat-tempat lain yang terdapat di museum ini tetapi tidak banyak yang mengetahui karena tempatnya berjauhan dan terpisah, seperti tempat ekskavasi dan situs pemukiman Majapahit sehingga kita harus dapat menjelajah museum ini secara keseluruhan.
- Bayu dan Riski juga mengatakan bahwa mereka menjelajah museum Majapahit ini tanpa ada alur yang direncanakan. Mereka juga berpendapat bahwa jika pengunjung tidak menjelajah secara menyeluruh, pengunjung tersebut susah

untuk dapat mengetahui adanya tempat khusus untuk ekskavasi koleksi dan juga situs pemukiman Majapahit yang letaknya tidak berdekatan dengan bangunan museum ini.

- Untuk penataan koleksinya sudah cukup tertata dengan baik, namun terdapat beberapa koleksi berbeda tetapi terdapat di ruang yang sama. Contohnya seperti koleksi kuno meja dan kursi yang terdapat di ruang koleksi tanah liat.
- Mereka berdua menyarankan seharusnya museum ini mengadakan sebuah event khusus untuk belajar lebih mengenai kerajaan Majapahit, karena jika hanya membaca informasi yang sudah tersedia terkadang masih membingungkan bagi pengunjung yang baru pertama kali mengunjungi museum ini.



Gambar 3. 5 Bayu dan Riski, pengunjung museum Majapahit
(Sumber : Putra, 2017)

3.2.2 Observasi

Dalam metode observasi ini, penulis bertujuan untuk mencari data utama yang terdapat di lokasi penelitian, yaitu meliputi data mengenai denah lokasi museum Majapahit sebagai subjek utama penelitian tersebut. Observasi juga bertujuan untuk mencari data mengenai konsep museum Majapahit saat ini. Tujuan pencarian data melalui metode observasi ini juga meliputi lainnya, yaitu mengenai daftar koleksi yang terdapat di museum Majapahit beserta kontennya, cara penyajian konten koleksi, sirkulasi pengunjung didalam museum, jenis dan material konten *display* yang digunakan, dan alat-alat pendukung untuk area pameran tertentu yang terdapat di museum Majapahit tersebut.

Museum Majapahit beroperasi setiap hari Selasa sampai dengan hari Minggu, museum dibuka pada pukul 9 pagi sampai dengan pukul 5 sore. Untuk hari Senin museum ini tutup dikarenakan sebagai waktu untuk membersihkan dan merawat koleksi yang terdapat di museum tersebut. Museum Majapahit dibangun diatas halaman yang memiliki luas sebesar 17.590 m². Museum ini memiliki dua bagian bangunan, bangunan yang pertama adalah bangunan utama yang didalamnya terdapat ruang pameran koleksi dan juga kantor yang dikhususkan untuk para pegawai museum yang terletak di lantai dua dari bangunan tersebut.



Gambar 3. 6 Bangunan utama Museum Majapahit, Mojokerto
(Sumber : Putra, 2017)

Sedangkan bangunan yang kedua terletak di belakang dari bangunan utama. Bangunan kedua merupakan bangunan yang berbentuk seperti rumah adat *joglo* yang dibuat secara terbuka. Pada bangunan ini terdapat berbagai macam koleksi berbahan batu yang dipamerkan di pelatarannya.

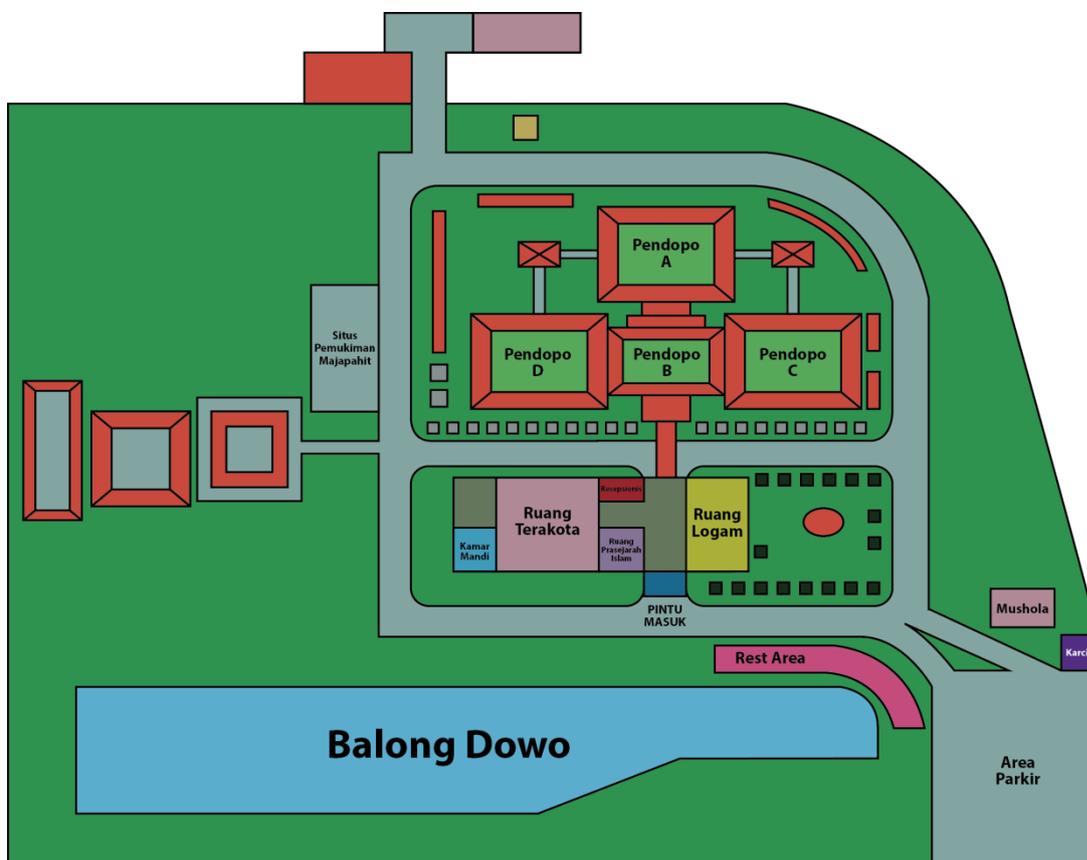


Gambar 3. 7 Bangunan kedua Museum Majapahit yang berbentuk seperti rumah joglo
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 3. 8 Berbagai macam koleksi pada bangunan kedua Museum Majapahit
(Sumber : Putra, 2017)

Area pameran yang terdapat di museum Majapahit dibagi menjadi 4 macam, pembagian area pameran tersebut dibagi berdasarkan jenis bahan dasar dari benda koleksi yang dipamerkan. Pembagian area tersebut antara lain adalah koleksi yang berbahan dasar tanah liat atau terakota, koleksi berbahan keramik, koleksi berbahan logam, dan koleksi batu. Selain pembagian area pameran berdasarkan jenis bahan dasarnya, museum Majapahit juga memiliki ruang prasejarah islam, dimana ruang tersebut mempamerkan koleksi-koleksi yang ditemukan pada saat masa kerajaan islam di Indonesia. Gambar berikut ini adalah denah area pameran museum Majapahit.

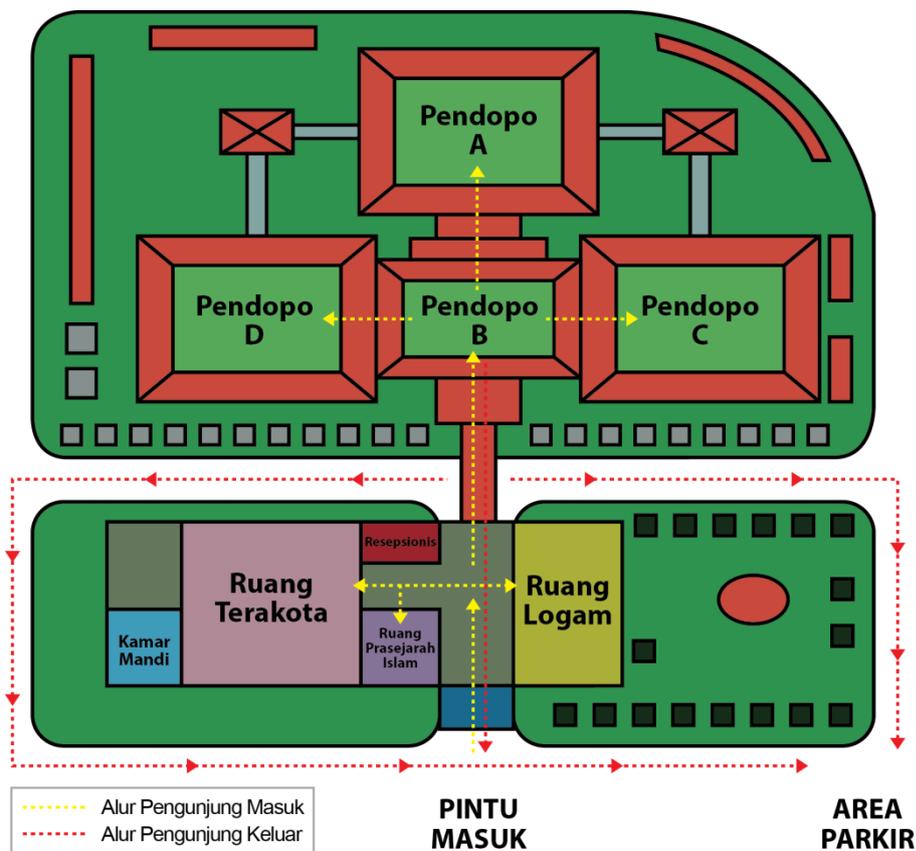


Gambar 3. 9 Denah area pameran museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

Pendopo A sampai pendopo D merupakan area pameran terbuka yang mempamerkan koleksi-koleksi batu. Beberapa koleksi batu juga terdapat di ruang terakota, tetapi di area pendopo koleksi batu tersebut berjumlah lebih banyak dan memiliki ukuran yang besar sehingga ditempatkan pada ruangan terbuka.

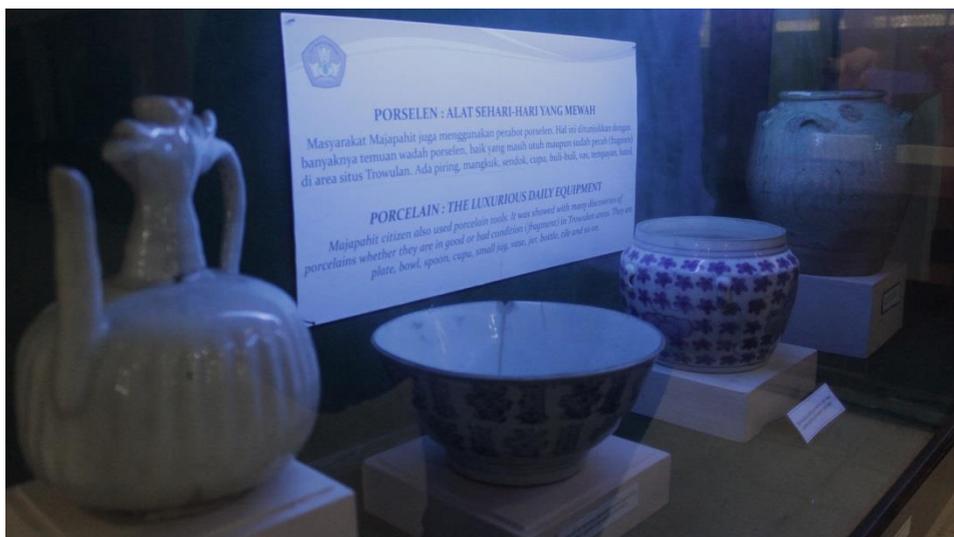
Untuk alur sirkulasi pengunjung pada ruang area pameran, pihak museum menggunakan konsep alur sirkulasi yang disarankan (*suggested*) dimana pengunjung disarankan untuk mengikuti alur yang sudah dibuat. Akan tetapi pengunjung museum dapat dengan leluasa menjelajahi setiap sudut di museum tersebut secara bebas. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya penunjuk arah di lokasi sehingga secara tidak langsung membuat pengunjung menentukan sendiri alur saat berada di museum. Berikut gambaran konsep alur sirkulasi pengunjung di museum Majapahit.



Gambar 3. 10 Alur sirkulasi pengunjung pada area pameran museum Majapahit
(Sumber : Putra, 2017)

Gambar diatas merupakan alur sirkulasi pengunjung saat berada di area pameran museum Majapahit. Panah berwarna kuning menunjukkan alur pengunjung masuk dan menjelajahi setiap area pameran. Sedangkan panah berwarna merah adalah alur pengunjung saat hendak keluar museum. Seharusnya pengunjung mengikuti alur keluar utama yaitu melalui pintu masuk museum. Akan tetapi pengunjung juga dapat keluar melalui alur tengah.

Koleksi berbahan dasar tanah liat atau terakota dan juga koleksi berbahan keramik, terletak diruang sebelah kiri saat pengunjung memasuki pintu masuk utama, yaitu ruang terakota yang mempamerkan koleksi tanah liat dan beberapa koleksi batu yang berukuran tidak terlalu besar. Sedangkan diruang sebelah kanan yaitu adalah ruang logam, merupakan area pameran koleksi berbahan dasar logam yang dapat berupa berbagai macam bentuk. Untuk koleksi batu, terletak dibangunan kedua yang terletak di bagian belakang museum Majapahit.



Gambar 3. 11 Area pameran koleksi tanah liat atau terakota dan koleksi keramik
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 3. 12 Area pameran koleksi berbahan logam

(Sumber : Putra, 2017)



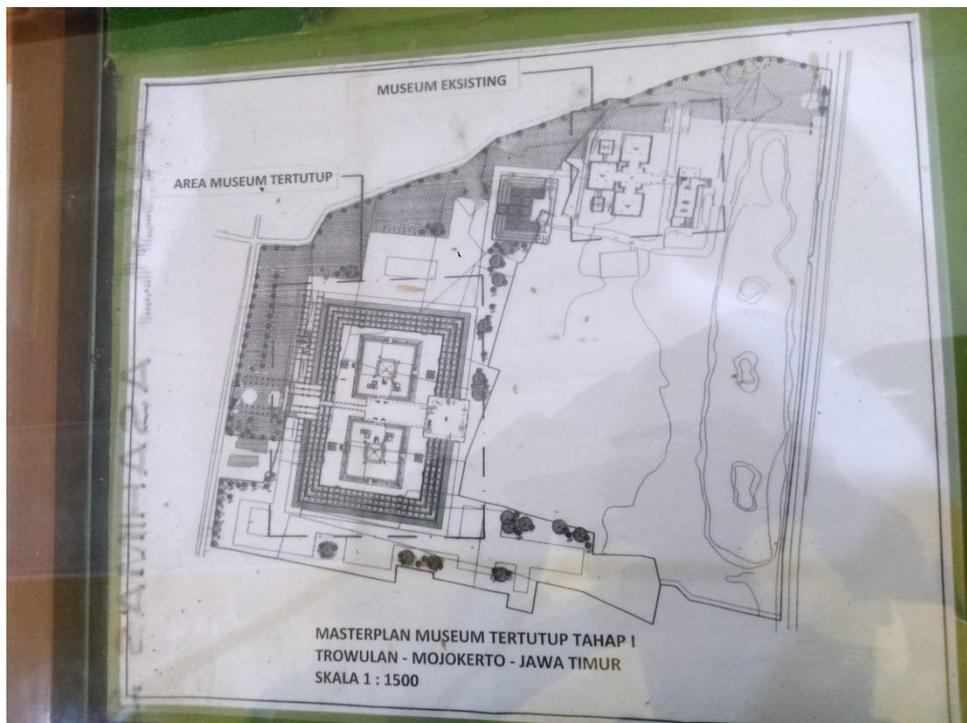
Gambar 3. 13 Area pameran koleksi batu di bangunan kedua museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

Saat ini jumlah koleksi yang terdapat di museum Majapahit secara keseluruhan berjumlah kurang lebih sekitar 85.000 benda. Sedangkan koleksi yang dipamerkan hanya sebesar kurang lebih 3000 benda. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan wilayah area pameran sehingga koleksi benda-benda tertentu saja yang dipamerkan.¹⁵

¹⁵ Hasil *depth interview* dengan bapak Kuswanto (Kepala Koordinator Museum Majapahit)

Konsep dari museum Majapahit ini hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi-koleksi berharga pada masa kerajaan Majapahit. Maka pembagian area pamerannya dibagi berdasarkan jenis bahan dari koleksi tersebut seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Akan tetapi museum Majapahit ingin mengembangkan konsep tersebut untuk kedepannya. Pihak museum Majapahit ingin agar museum ini nantinya lebih fokus terhadap masa kerajaan Majapahit yang dapat menceritakan tentang kehidupan pada masa tersebut. Berikut adalah *masterplan* museum Majapahit untuk kedepannya.



Gambar 3. 14 Masterplan area pameran museum Majapahit untuk kedepannya
(Sumber : Putra, 2017)

Pada bagian “museum eksisting” merupakan denah museum saat ini. Untuk bagian “area museum tertutup” merupakan perencanaan denah museum yang akan dibuat untuk kedepannya. Hal tersebut direncanakan sedemikian rupa agar museum Majapahit lebih menonjolkan atmosfer kehidupan pada saat kerajaan Majapahit dan sesuai dengan nama museum ini.

Pengguna dari museum Majapahit ini diantaranya adalah pihak pengelola museum dan pengunjung. Pengelola museum yang berada di ruang pameran ini diantaranya adalah *tour guide* yang memandu pengunjung saat berada di museum. Akan tetapi *tour guide* yang ada di museum ini tidak selalu berada di area pameran. Pengelola museum yang lainnya adalah bagian resepsionis yang bertugas untuk menerima tamu, dan petugas keamanan museum yang selalu berjaga di pintu masuk dan juga pintu bagian tengah.

Pengunjung museum dapat dikategorikan menjadi 2 bagian, yaitu adalah pengunjung perorangan dan rombongan. Pengunjung perorangan biasanya datang secara sendirian atau maksimal berdua bersama teman atau pasangan. Pengunjung perorangan sebagian besar adalah remaja berusia 17-24 tahun yang memiliki tujuan untuk sekedar menghabiskan waktu senggang sambil berwisata sejarah. Sedangkan untuk pengunjung rombongan, terbagi menjadi 2 bagian yaitu adalah keluarga dan rombongan sekolah. Untuk pengunjung keluarga biasanya terdiri dari 3 orang atau lebih yang bertujuan untuk sekedar menghabiskan waktu luang bersama keluarga, dan juga untuk mencari alternatif tempat wisata yang baru. Pengunjung keluarga sebagian besar berasal dari luar kota Mojokerto dan berkunjung saat akhir pekan. Pengunjung rombongan yang lain adalah rombongan dari sekolah yang bertujuan khusus untuk belajar mengenai sejarah Majapahit. Pengunjung rombongan sekolah biasanya ramai pada saat hari aktif sekolah.¹⁶



Gambar 3. 15 Suasana rombongan pengunjung di museum Majapahit
(Sumber : Putra, 2017)

¹⁶ Ibid

Sistem peraga koleksi yang saat ini digunakan di museum Majapahit yaitu terdiri dari 3 jenis yaitu sistem peraga vitrin, sistem peraga pedestal atau alas tumpuan, dan yang terakhir adalah sistem peraga panel. Sistem peraga vitrin digunakan untuk koleksi-koleksi berbahan keramik dan koleksi logam. Material vitrin yang digunakan pada museum Majapahit ini berbahan dasar kayu halus yang sudah dipernis dan triplek kayu yang diberi ornamen kemudian ditutup dengan kaca. Hal tersebut dikarenakan koleksi yang terdapat didalamnya merupakan koleksi yang tidak boleh dipegang dikarenakan koleksi tersebut bersifat mudah pecah.



Gambar 3. 16 Sistem peraga vitrin yang digunakan
(Sumber : Putra, 2017)

Sedangkan sistem peraga pedestal atau alas tumpuan yang digunakan di museum Majapahit ini berbentuk balok kotak yang terbuat dari kayu jati. Pedestal ini juga memiliki berbagai macam ukuran sesuai dengan ukuran dari koleksi yang terdapat di atasnya.



Gambar 3. 17 Sistem peraga pedestal dengan berbagai ukuran
(Sumber : Putra, 2017)

Untuk sistem peraga media panel yang digunakan di museum Majapahit ini sebagian besar banyak terdapat di bangunan kedua museum tersebut. Media panel yang digunakan oleh museum ini berupa pigora yang menempel pada pilar-pilar bangunan, dan juga panel berupa papan triplek besar yang digantung dari atap bangunan tersebut. Panel-panel tersebut digunakan sebagai konten informasi sebuah koleksi dilengkapi dengan beberapa foto.



Gambar 3. 18 Sistem peraga media panel

(Sumber : Putra, 2017)

Selain 3 media yang telah disebutkan diatas, terdapat koleksi lainnya yang diletakkan dalam kondisi aslinya, dan juga terdapat 2 maket yang menjelaskan mengenai perencanaan pengembangan museum ini untuk kedepannya.



Gambar 3. 19 Pengunjung sedang mengamati maket denah museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

Media informasi yang digunakan di museum Majapahit ini merupakan standar pemberian oleh dinas pendidikan. Menggunakan material jenis kertas buffalo berwarna putih dengan menggunakan laminasi. Media tersebut berisikan tentang nama koleksi dan juga sedikit penjelasan mengenai koleksi tersebut. Selain itu juga terdapat informasi mengenai larangan untuk menyentuh benda koleksi dengan teknis yang sama, yaitu menggunakan kertas buffalo putih dan diberi laminasi. Informasi larangan tersebut diletakkan di beberapa koleksi seperti pahatan tanah liat yang bersifat mudah pecah.



Gambar 3. 20 Media informasi koleksi museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

Pada ruangan lain yaitu ruang koleksi logam, media informasi yang digunakan berbeda dengan standar yang sudah ditetapkan oleh dinas pendidikan. Media informasi tersebut menggunakan kertas buffalo yang dilaminasi dan ada juga yang menggunakan kertas *art papper* berukuran besar, hanya berbeda pada sistem grafis yang diterapkan.



Gambar 3. 21 Media informasi pada ruang koleksi logam

(Sumber : Putra, 2017)

Sistem pencahayaan yang digunakan di area pameran museum Majapahit dibuat berbeda-beda. Untuk koleksi yang terdapat di media vitrin menggunakan lampu *display* kecil berwarna putih, dan ada juga yang menggunakan lampu *display* berwarna biru. Peletakkan lampu *display* juga berbeda-beda, ada yang diletakkan di pojok atas dan ada juga yang diletakkan di bagian bawah benda koleksi tersebut.



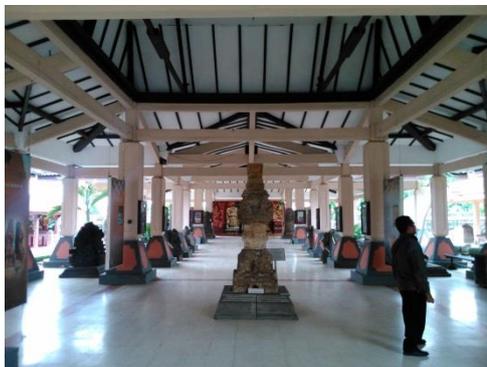
(A)



(B)

Gambar 3. 22 (A) Lampu display terletak disudut atas, (B) Lampu display terletak di bawah benda koleksi
(Sumber : Putra, 2017)

Sedangkan sistem pencahayaan yang digunakan di bangunan kedua museum ini menggunakan cahaya alami, hal tersebut dikarenakan kondisi ruangan pada bangunan kedua ini bersifat terbuka. Walaupun sistem pencahayaan alami yang ada sudah cukup, aspek pencahayaan buatan pada bangunan kedua ini seharusnya juga dibutuhkan agar dapat membedakan koleksi tertentu yang menjadi sebuah *masterpiece* dari museum ini.



Gambar 3. 23 Kondisi sistem pencahayaan di bangunan kedua museum Majapahit
(Sumber : Putra, 2017)

3.3 Hasil Analisa

3.3.1 Analisa Hasil Observasi

Tabel 3. 1 Tabel Hasil Observasi Museum Majapahit

No.	Subjek	Kondisi	Keterangan	Kebutuhan
1.	Environmental Graphic Design	Keseluruhan	Museum Majapahit belum memiliki EGD yang tersistem dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari grafis yang digunakan tidak terintegrasi pada <i>wayfinding</i> dengan penyajian <i>information design</i> .	EGD yang tersistem dengan baik dan sesuai sehingga museum Majapahit lebih baik untuk kedepannya.
2.	Interpretasi Museum	Koleksi Museum	Jumlah koleksi sudah cukup banyak. Akan tetapi masih terdapat beberapa koleksi yang belum memiliki informasi dan dalam tahap pengembangan.	Perlu menambahkan informasi mengenai koleksi yang berada dalam tahap pengembangan.
		Suasana Museum	Suasana Majapahit yang ingin ditonjolkan masih belum terasa. Koleksi yang disajikan juga bukan dari kerajaan Majapahit saja.	Perlu untuk menunjukkan suasana atmosfer kerajaan Majapahit sehingga lebih membangun emosional pengunjung
3.	Exhibition Design	Penataan Display Koleksi Museum	Penataan koleksi sudah dibagia sesuai dengan bahan dasar koleksi. Tapi masih terdapat beberapa yang belum pada tempatnya.	Pengkategorian koleksi yang tepat dan sesuai. Serta sirkulasi yang tepat sehingga dapat terlihat menarik.
		Material Display	Menggunakan material kaca, kayu, multiplek biasa. Terlihat biasa saja dan kurang menarik. Warna material juga terkesan kuno.	Menggunakan material yang mampu tahan lama dan sesuai dengan konsep museum kedepannya.

4.	Information Design	Bentuk Dan Material	Kertas buffalo warna putih berukuran persegi panjang dan ditambah dengan laminasi.	Bentuk yang konsisten dan sesuai dengan konsep museum kedepannya.
		Konten Informasi	Terdapat nama dan tahun pembuatan. Narasi cukup banyak namun terdapat beberapa koleksi tidak ada informasinya.	Informasi lengkap dengan konten narasi yang mudah diserap oleh pengunjung.
		Tingkat Keterbacaan	Segi ukuran tulisan sudah jelas. Namun karena peletakkan kurang ergonomis, pengunjung susah membaca.	Ukuran dan penggunaan jenis huruf yang sesuai. Dan tingkat ergonomi yang pas sesuai pengunjung.

Tabel diatas merupakan hasil analisa kebutuhan sesuai dengan permasalahan dari observasi langsung di lokasi museum Majapahit. Dari hasil analisa kebutuhan diatas, nantinya akan diformulasikan menggunakan *affinity diagram* untuk mencari *keyword* yang akan digunakan untuk konsep perancangan.

3.3.2 Analisa Aktifitas Pengunjung

Tabel 3. 2 Tabel Hasil Analisa Aktifitas Pengunjung

No.	Aktifitas	Permasalahan	Kebutuhan
1.	Melihat Koleksi Museum	Pengunjung melihat koleksi secara sepiantas, karena pengunjung beranggapan penyajiannya kurang menarik.	<i>Display</i> koleksi dibuat menjadi lebih menarik. Penambahan visualisasi dari koleksi tersebut agar pengunjung lebih tertarik.
		Penyajian konten koleksi cukup padat sehingga ada pengunjung yang cukup lama membaca konten informasi tersebut.	Konten koleksi dibuat lebih ringkas dan jelas. Serta visual atau ilustrasi tambahan agar pengunjung tidak bosan saat membaca konten koleksi tersebut.
		Ada beberapa pengunjung yang melanggar larangan untuk menyentuh koleksi tertentu. Sehingga koleksi rawan untuk jatuh/rusak dan pecah.	Diperlukan <i>display</i> yang tepat untuk larangan tersebut atau membuat kebijakan baru perihal menyentuh koleksi tertentu.

2.	Alur Pengunjung	Pengunjung bingung untuk memulai eksplor museum tersebut. Terdapat ruang atau tempat yang sempit terlewat bahkan tidak terjamah.	Dibutuhkan alur yang sesuai dengan kondisi museum. Dan juga diperlukan penunjuk arah untuk lokasi-lokasi yang susah dijangkau.
3.	Berfoto dengan Koleksi	Saat berfoto bersama koleksi, terdapat beberapa spot foto yang terlalu banyak cahaya. Misal pada <i>outdoor</i> , foto menjadi <i>backlight</i> dan gelap.	Diperlukan pencahayaan khusus untuk beberapa spot foto koleksi.

Dari tabel diatas, dapat dilihat analisa mengenai permasalahan dan kebutuhan pengunjung ketika berada di museum tersebut. Analisa dari tabel diatas berikutnya ditambahkan ke dalam *affinity diagram* untuk menemukan *keyword* dari perancangan ini.

3.3.3 Analisa Studi Eksisting

Tabel 3. 3 Tabel Hasil Analisa SWOT Eksisting

Eksisting Aspek	Eksisting 1 Museum Mpu Tantular	Eksisting 2 National Museum of Singapore	Eksisting 2 Museum Majapahit
Strenght	Penyajian koleksi yang cukup tertata dengan rapi. Pencahayaan yang digunakan juga cukup terlihat dan menimbulkan emosional pengunjung yang melihatnya. Dan memiliki koleksi <i>masterpiece</i> yang dikemas secara eksklusif.	Penyajian koleksi sangat menarik dan dikemas secara modern. Konten koleksi dikemas secara menarik dengan permainan warna yang digunakan, sehingga pengunjung yang melihatnya tidak mudah bosan dan dapat memahami konten yang dipamerkan. Pembagian zona pameran juga tertata dengan rapi sehingga alur pengunjung dapat terbentuk dengan sendirinya.	Memiliki koleksi lengkap mengenai kerajaan Majapahit. Memiliki potensi untuk dapat memperkuat atmosfer kerajaan Majapahit.

Weakness	Lokasi museum yang susah dijangkau sehingga tidak terlalu banyak masyarakat yang mengetahuinya terutama masyarakat luar kota.	Museum yang berukuran luas membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk perawatannya. Dan juga membutuhkan pemandu museum yang banyak saat museum sedang ramai.	Suasana museum masih terkesan biasa. Penyajian koleksi juga monoton. Belum ada koleksi yang sangat ditonjolkan hanya Surya Majapahit yang dikemas kurang eksklusif.
Opportunity	Menjadi salah satu museum sejarah yang menjadi ikon kota Surabaya-Sidoarjo, karena museum tersebut pernah berlokasi di kota Surabaya.	Salah satu museum yang menjadi ikon di negara Singapura. Memiliki konten yang baru baru saja diperbaharui dan termasuk salah satu museum yang terkenal di dunia.	Merupakan salah satu museum yang terkenal di provinsi Jawa Timur yang khas dengan koleksi Majapahit nya.
Threat	Munculnya museum sejarah yang lainnya. Atau menurunnya minat pengunjung terhadap museum dikarenakan terlalu kuno.	Munculnya museum dengan tema yang sama yang menjadi saingan dari museum ini.	Berkurangnya minat masyarakat terhadap museum, dikarenakan masyarakat beranggapan bahwa museum tersebut kuno.

Dari tabel analisa SWOT eksisting diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan dari strenght kedua eksisting diatas dan menghindari kelemahan dari kedua museum eksisting tersebut. Museum Majapahit memiliki potensi untuk dapat menjadi salah satu ikon wisata sejarah di provinsi Jawa Timur dengan koleksi khas Majapahitnya. Kelebihan yang dapat diambil dari kedua museum eksisting diatas adalah penyajian koleksi yang cukup menarik dan juga penataan lighting dari setiap koleksi agar dapat memunculkan emosi pengunjung. Untuk pembagian zona pameran, nantinya museum Majapahit tetap menggunakan konsep awal. Hanya perlu memperhatikan luas ruangan dan jumlah koleksi yang dipamerkan, sehingga pengunjung menjadi teratur dan leluasa saat menjelajahi museum tersebut.

3.4 Formulasi Masalah

Berdasarkan data hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dianalisa mengenai permasalahan yang ditemukan dari berbagai aspek. Analisa permasalahan ini akan diproses menggunakan *affinity diagram* sehingga nantinya dapat ditemukan kebutuhan dari setiap permasalahan yang ada. Berikut hasil dari *affinity diagram* mengenai formulasi masalah.

Tabel 3. 4 Tabel Affinity Diagram formulasi masalah

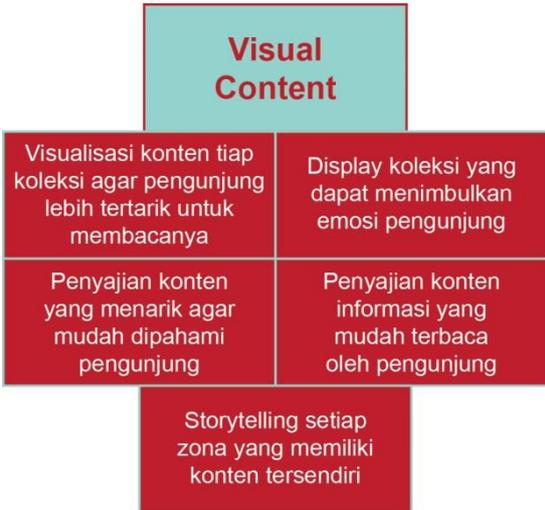
<i>Affinity Diagram</i>	Keterangan
 <p>The diagram shows a central red box labeled "Sistem Internal Museum". Below it are two light blue boxes: "Museum Majapahit belum berkembang secara maksimal" and "Sumber informasi belum lengkap sepenuhnya".</p>	<p>Museum Majapahit ingin melakukan perkembangan untuk kedepannya, dikarenakan dana yang belum turun sehingga perkembangan tidak dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, pihak museum kekurangan sumber daya manusia untuk meneliti koleksi yang ada sehingga terdapat beberapa koleksi yang belum memiliki konten informasi.</p>
 <p>The diagram shows a central red box labeled "Kondisi Museum saat ini". Below it are four light blue boxes in a 2x2 grid: "Sirkulasi pengunjung masih tidak tertata", "Ruang area pameran belum ada perbedaannya (kurang eksklusif)", "Pengunjung harus menjelajahi museum tanpa petunjuk arah", and "Terdapat koleksi yang masih belum tertata sesuai dengan area pameran".</p>	<p>Kondisi museum Majapahit saat ini terkesan biasa saja bagi pengunjung. Belum terdapat adanya perbedaan antara penyajian koleksi biasa dan koleksi yang menjadi <i>masterpiece</i>. Pengunjung yang berkunjung harus dapat menjelajah museum dengan sendirinya dikarenakan belum ada penunjuk arah untuk menuju tempat yang susah dijangkau. Ruang area pameran terkesan monoton dan belum ada perbedaannya. Terdapat koleksi meja kayu yang diletakkan di ruang terakota.</p>

<p style="text-align: center;">Konten Informasi Museum Majapahit</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Jumlah koleksi tidak sebanding dengan ruang yang tersedia</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Konten display yang kurang menarik (kertas buffalo)</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Penyajian narasi kurang emosional</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Terdapat koleksi yang belum ada informasinya</td> </tr> </table>	Jumlah koleksi tidak sebanding dengan ruang yang tersedia	Konten display yang kurang menarik (kertas buffalo)	Penyajian narasi kurang emosional	Terdapat koleksi yang belum ada informasinya	<p>Museum Majapahit memiliki koleksi berjumlah 30.000 koleksi tetapi hanya 3000 yang ditampilkan di ruang pameran. Cara penyajian konten koleksi dirasa kurang menarik karena hanya menggunakan kertas buffalo plus laminasi. Grafis yang digunakan juga berbeda satu sama lain. Penyajian konten koleksi tersebut juga kurang didukung dengan narasi yang menarik sehingga kurang untuk mendapatkan emosi pengunjung. Beberapa koleksi juga belum memiliki informasi dikarenakan masih dalam tahap penelitian.</p>
Jumlah koleksi tidak sebanding dengan ruang yang tersedia	Konten display yang kurang menarik (kertas buffalo)				
Penyajian narasi kurang emosional	Terdapat koleksi yang belum ada informasinya				
<p style="text-align: center;">Pengunjung Museum Majapahit</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Pengunjung terkadang kebingungan saat menjelajah museum</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Pengunjung kurang memahami konten yang disajikan</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Pengunjung tidak boleh menyentuh koleksi museum</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Pengunjung memilih alur sendiri saat menjelajah museum</td> </tr> </table>	Pengunjung terkadang kebingungan saat menjelajah museum	Pengunjung kurang memahami konten yang disajikan	Pengunjung tidak boleh menyentuh koleksi museum	Pengunjung memilih alur sendiri saat menjelajah museum	<p>Berdasarkan data dari pengelola museum, museum Majapahit ramai disaat akhir pekan, kebanyakan yang berkunjung adalah keluarga muda umur sekitar 21-40 tahun. Kebanyakan pengunjung hanya membaca beberapa konten dari koleksi, dan sisanya hanya mengamati koleksi lalu sekedar berfoto. Pengunjung yang penasaran dengan koleksi pasti akan menyentuh koleksi tersebut walaupun terdapat larangan untuk menyentuhnya. Pengunjung juga kebingungan saat mengetahui adanya tempat ekskavasi karena tidak terdapat petunjuk di museum tersebut.</p>
Pengunjung terkadang kebingungan saat menjelajah museum	Pengunjung kurang memahami konten yang disajikan				
Pengunjung tidak boleh menyentuh koleksi museum	Pengunjung memilih alur sendiri saat menjelajah museum				

3.5 Formulasi Kebutuhan

Berdasarkan formulasi masalah diatas, berikutnya dapat dianalisa mengenai kebutuhan dari setiap masalah tersebut. Kebutuhan tersebut nantinya akan dikelompokkan sehingga dapat ditemukan *keyword* mengenai kebutuhan dan konsep solusi dari perancangan ini.

Tabel 3. 5 Tabel Affinity Diagram formulasi kebutuhan pengunjung

<i>Affinity Diagram</i>	Keterangan
 <p>The diagram shows a central teal box labeled "Visual Content". Below it are five red boxes with text:</p> <ul style="list-style-type: none"> Visualisasi konten tiap koleksi agar pengunjung lebih tertarik untuk membacanya Display koleksi yang dapat menimbulkan emosi pengunjung Penyajian konten yang menarik agar mudah dipahami pengunjung Penyajian konten informasi yang mudah terbaca oleh pengunjung Storytelling setiap zona yang memiliki konten tersendiri 	<p>Pengunjung cenderung cepat bosan saat membaca maupun sekedar mengamati koleksi tersebut. Diperlukan konten visual tambahan agar pengunjung lebih tertarik dan mudah memahami isi dari konten koleksi tersebut. Visualisasi setiap konten dibuat semenarik mungkin agar tidak terkesan kuno, dan juga dibuat lebih berkesan dengan meningkatkan emosional pengunjung, sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman yang berbeda dan menimbulkan rasa untuk ingin mengunjungi lagi museum tersebut.</p>

<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px; display: inline-block;">Informative Content</div> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Informasi lengkap pada setiap koleksi yang ada</td> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Sistem grafis yang terintegrasi satu dengan lainnya</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Narasi yang informatif untuk menstimulasi emosional pengunjung</td> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Narasi informasi yang sesuai dengan kapasitas pengunjung</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Pengelompokkan koleksi yang benar-benar sesuai dengan area pameran</td> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Jumlah koleksi yang perlu disajikan dalam area pameran</td> </tr> </table>	Informasi lengkap pada setiap koleksi yang ada	Sistem grafis yang terintegrasi satu dengan lainnya	Narasi yang informatif untuk menstimulasi emosional pengunjung	Narasi informasi yang sesuai dengan kapasitas pengunjung	Pengelompokkan koleksi yang benar-benar sesuai dengan area pameran	Jumlah koleksi yang perlu disajikan dalam area pameran	<p>Saat mengamati koleksi, pengunjung cenderung hanya membaca beberapa konten koleksi, sisanya hanya sekedar mengamati koleksi tersebut. Perlu adanya seorang <i>copywriter</i> untuk merancang narasi konten agar konten informasi lebih menarik dan tidak membosankan saat pengunjung membacanya. Tampilan <i>display</i> label koleksi juga harus memiliki sistem grafis yang terintegrasi dan ditambahkan dengan ilustrasi atau ikon yang dibuat lebih <i>eyecatching</i> sehingga pengunjung lebih tertarik untuk membacanya.</p>
Informasi lengkap pada setiap koleksi yang ada	Sistem grafis yang terintegrasi satu dengan lainnya						
Narasi yang informatif untuk menstimulasi emosional pengunjung	Narasi informasi yang sesuai dengan kapasitas pengunjung						
Pengelompokkan koleksi yang benar-benar sesuai dengan area pameran	Jumlah koleksi yang perlu disajikan dalam area pameran						
<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px; display: inline-block;">Visual Ergonomic</div> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Keterbacaan informasi yang sesuai dengan ergonomi manusia</td> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Mengutamakan kenyamanan pengunjung dalam mengakses informasi</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Ukuran huruf dan jarak baca yang sesuai dengan ergonomi</td> <td style="background-color: #d32f2f; color: white; padding: 5px;">Penggunaan jenis huruf sans serif yang memiliki keterbacaan yang mudah</td> </tr> </table>	Keterbacaan informasi yang sesuai dengan ergonomi manusia	Mengutamakan kenyamanan pengunjung dalam mengakses informasi	Ukuran huruf dan jarak baca yang sesuai dengan ergonomi	Penggunaan jenis huruf sans serif yang memiliki keterbacaan yang mudah	<p>Pada perancangan <i>environmental graphic design</i> ini tetap mengutamakan nilai-nilai ergonomi yang sesuai dengan jarak baca manusia. Hal tersebut agar memudahkan pengunjung dalam mengakses informasi yang disajikan sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami. Dalam mendesain konten informasi, menggunakan jenis huruf sans serif dengan ukuran huruf yang sesuai dengan nilai ergonomi manusia dalam membaca informasi tersebut.</p>		
Keterbacaan informasi yang sesuai dengan ergonomi manusia	Mengutamakan kenyamanan pengunjung dalam mengakses informasi						
Ukuran huruf dan jarak baca yang sesuai dengan ergonomi	Penggunaan jenis huruf sans serif yang memiliki keterbacaan yang mudah						

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 150px; background-color: #e0f2f1; color: #c00000; font-weight: bold;">Special Exhibition</div>		<p>Alur pengunjung yang digunakan pada museum ini adalah alur <i>suggested</i>, hal tersebut agar pengunjung dapat menjelajahi setiap bagian area museum yang ada. Area ruang pameran tertentu juga disajikan khusus untuk koleksi-koleksi spesial yang disajikan secara eksklusif yang dapat menimbulkan kesan tersendiri kepada pengunjung. Narasumber yang berkompeten untuk membuat koleksi tersebut lebih berharga dengan adanya konten sejarah yang terdapat pada koleksi tersebut.</p>
Ruang pameran tertentu dengan beberapa koleksi yang eksklusif	Narasumber yang ahli dan berkompeten	
Sistem pengelola yang terstruktur khusus untuk ruang pameran spesial	Sirkulasi pengunjung agar setiap area dapat terekspos	

3.6 Tahap Perancangan

3.6.1 Kriteria Desain

Terdapat beberapa parameter yang digunakan dalam perancangan *Environmental Graphic Design*, antara lain adalah :

1. Pembentukan suasana melalui *Environmental Graphic Design* dapat menggambarkan tujuan dan maksud utama pihak museum terhadap pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung.
2. *Environmental Graphic Design* pada museum dapat membangun suasana tersendiri sehingga dapat lebih menarik minat pengunjung terhadap museum .
3. *Environmental Graphic Design* pada museum juga sebagai elemen pendukung dalam menyampaikan konten museum tersebut.
4. Mampu menggambarkan suasana kerajaan Majapahit sehingga terlihat lebih historis dan mampu meningkatkan minat pengunjung.
5. Terlihat menarik dan tidak membosankan sehingga pengunjung memiliki rasa ingin berkunjung kembali ke museum Majapahit.

3.6.2 Konsep Desain

Tahap berikutnya adalah penentuan konsep desain yang dilakukan berdasarkan hasil analisa terhadap data-data museum, pihak stakeholder, dan aspek pengunjung yang telah diperoleh. Berikutnya dengan menganalisa permasalahan yang dapat diangkat, yaitu adalah pembentukan suasana museum Majapahit melalui *Environmental Graphic Design* sebagai pendukung penyampaian konten museum tentang sejarah kerajaan Majapahit.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Analisa Konsep

4.1.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Majapahit adalah salah satu upaya pembaharuan suasana museum tersebut yang dilakukan untuk mendukung tujuan utama dari pendirian museum ini, yaitu menyampaikan pesan-pesan mengenai nilai-nilai sejarah Kerajaan Majapahit melalui sebuah cerita dan peninggalannya.

Perancangan ini dilakukan karena adanya beberapa permasalahan pada area pameran Museum Majapahit. Diantaranya yaitu tidak memiliki sistem grafis yang terpadu, beberapa alat-alat pendukung informasi tidak dapat dipakai, pengunjung yang berkunjung kurang antusias terhadap benda-benda koleksi, dan tidak adanya pembentukan suasana “Majapahit” yang sesuai dengan tujuan utama. Melalui perancangan ini, penulis bermaksud untuk membuat serangkaian sistem grafis lingkungan yang meliputi desain konten informasi yang ada beserta cara penyajian benda-benda koleksi yang terdapat pada museum tersebut.

4.1.2 Output Perancangan

Output yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah *Environmental Graphic Design* Museum Majapahit yang dapat mendukung tujuan utama dari pembangunan museum ini yaitu menyampaikan pesan-pesan mengenai nilai-nilai sejarah Kerajaan Majapahit kepada masyarakat luas. Hasil analisa metode riset seperti *depth interview*, observasi, dan *contextual inquiry*, akan menjadi acuan dalam perancangan ini. EGD yang akan dihasilkan meliputi desain konten informasi dan display benda-benda koleksi pada area pameran museum.

4.1.3 Stakeholder

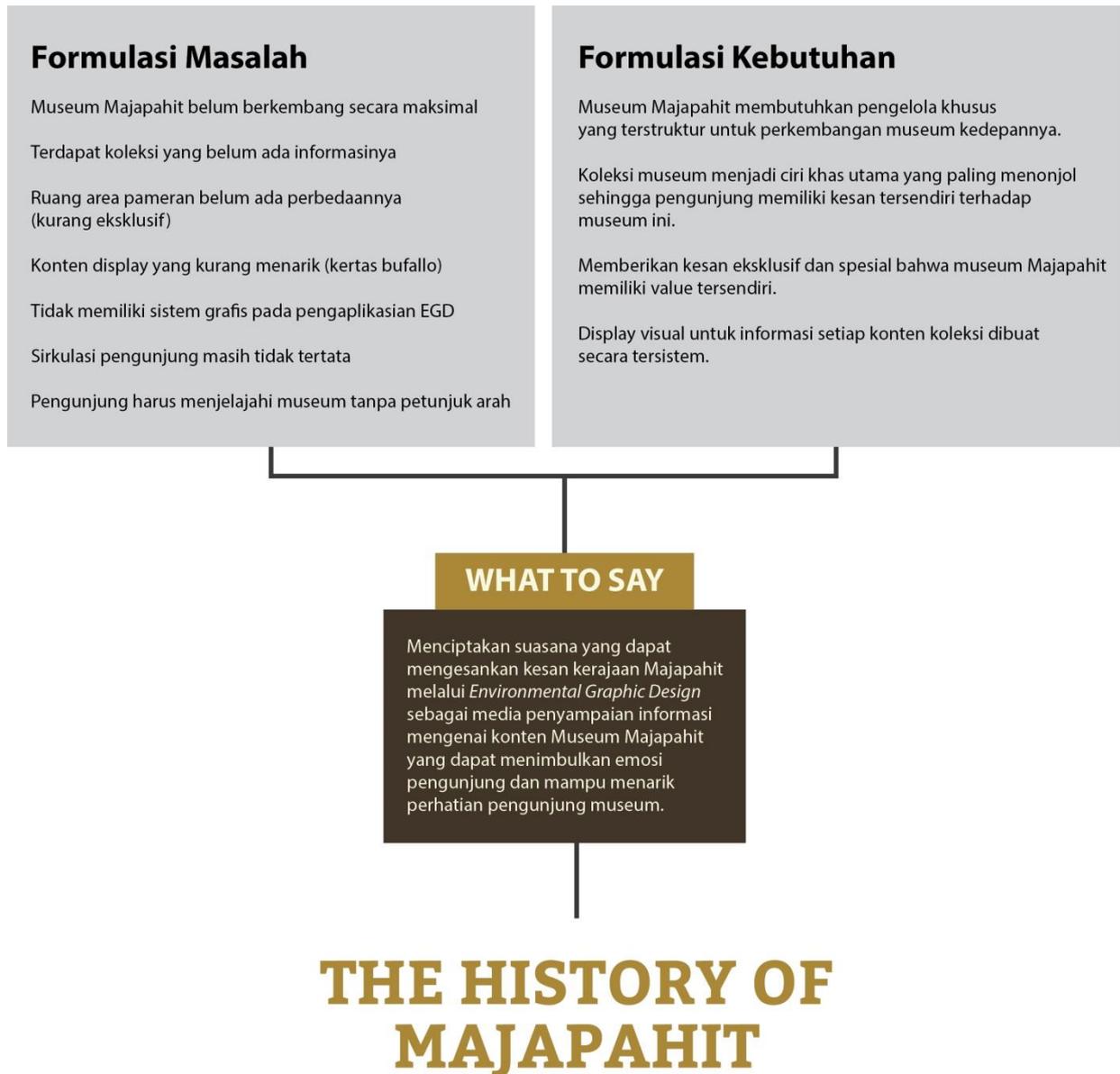
Pengambilan keputusan konsep desain pada perancangan ini adalah dengan menghubungkan keinginan dan kebutuhan yang diperoleh melalui *depth interview* kepada

stakeholder, yaitu pihak pengelola museum Bapak Kuswanto yang menjabat sebagai Kepala Koordinator Museum Majapahit. Melalui *depth interview* yang dilakukan, penulis dapat mengetahui pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung melalui Museum Majapahit dan harapan pengembangan untuk kedepannya. *Environmental Graphic Design* yang dihasilkan harus dapat merepresentasikan pesan dari pihak pengelola kepada masyarakat yang sesuai dengan tujuan utama pembangunan museum.

4.1.4 Aspek Pengunjung

Perancangan *Environmental Graphic Design* yang dibuat ini harus dapat merepresentasikan pesan dari pihak pengelola museum yang akan disampaikan ke pengunjung. Oleh karena itu pengambilan keputusan desain pada perancangan sistem grafis lingkungan museum ini diambil berdasarkan pihak pengelola museum. Akan tetapi perancangan ini juga dibuat dengan memperhatikan berdasarkan aspek pengunjung museum Majapahit.

Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan pada aspek pengunjung museum adalah tentang aktivitas pengunjung, lama waktu berkunjung, ketertarikan terhadap konten museum, respon terhadap koleksi informasi, dan ekspektasi pengunjung terhadap museum tersebut. Selain hal-hal diatas, dalam perancangan ini juga perlu memperhatikan aspek demografis dan aspek psikografis pengunjung agar desain yang dirancang dapat sesuai dengan pengunjung museum.



Gambar 4. 1 Penentuan Keyword Perancangan

(Sumber : Putra, 2017)

4.1.5 Penentuan *Keyword*

a. Formulasi Masalah

Berdasarkan hasil analisa metode penelitian *depth interview*, observasi, dan *contextual inquiry* yang sudah dilakukan, dapat diperoleh beberapa masalah pada Museum Majapahit, yaitu adalah :

- Pembentukan suasana yang terdapat pada Museum Majapahit belum mendukung untuk dapat menyampaikan pesan-pesan sejarah Kerajaan Majapahit kepada masyarakat umum.
- Tidak adanya pembentukan suasana pada Museum Majapahit, hanya sekedar ruangan biasa yang diisi oleh koleksi benda-benda peninggalan Kerajaan Majapahit.
- Pengunjung kurang tertarik membaca papan informasi dikarenakan letak *placement* informasi yang kurang ergonomis.
- Beberapa koleksi ada yang diabaikan oleh pengunjung dikarenakan tidak adanya *information board* didekat koleksi.
- Terdapat beberapa koleksi yang sekedar diletakkan tanpa adanya informasi sedikitpun.
- Koleksi yang terdapat pada Museum Majapahit terlalu banyak sehingga terkesan tidak terkurasi dengan baik dan terdapat beberapa koleksi yang terkesan tidak layak untuk dipamerkan.
- Penyampaian konten informasi tidak terkonsep dengan baik. Sistem grafis yang digunakan pada konten informasi juga tidak tersistem dengan baik.
- Terdapat beberapa pengunjung yang masih melanggar larangan yang ada seperti menyentuh koleksi, membawa makanan dan minuman, yang dikarenakan kondisi *signage* yang sudah pudar.

b. Formulasi Kebutuhan

Formulasi kebutuhan didapatkan dari masalah-masalah yang telah didapatkan sebelumnya. Berikut ini adalah kebutuhan-kebutuhan untuk Museum Majapahit.

- Pembentukan suasana yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembangunan museum tersebut, yaitu menyampaikan pesan mengenai nilai-nilai sejarah Kerajaan Majapahit kepada masyarakat umum.

- Pembentukan suasana museum yang terkonsep dengan jelas beserta konten-konten yang sesuai sehingga benda koleksi memiliki keterkaitan satu sama lain.
- Pembaharuan dan perawatan suasana dan tampilan Museum Majapahit untuk menghilangkan kesan ruangan yang biasa saja.
- Penyajian koleksi peninggalan yang lebih terkurasi agar sesuai dengan konten museum yang akan disajikan.
- Pembaharuan *signage* atau *information board* dengan material yang lebih tahan lama dan sesuai dengan kondisi ruang pameran museum.
- Penyajian konten informasi yang terkonsep secara jelas dengan metode *story telling* sehingga memiliki sebuah tema tertentu pada setiap konten informasi tersebut.

c. *What To Say*

Kesimpulan dari formulasi masalah dan formulasi kebutuhan diatas adalah bahwasanya Museum Majapahit memerlukan sebuah pembentukan suasana pameran yang harus diciptakan sedemikian rupa melalui perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Majapahit ini untuk dapat menceritakan kembali sejarah masa-masa kerajaan Majapahit beserta koleksi peninggalannya secara runtut, informatif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung terhadap museum Majapahit.

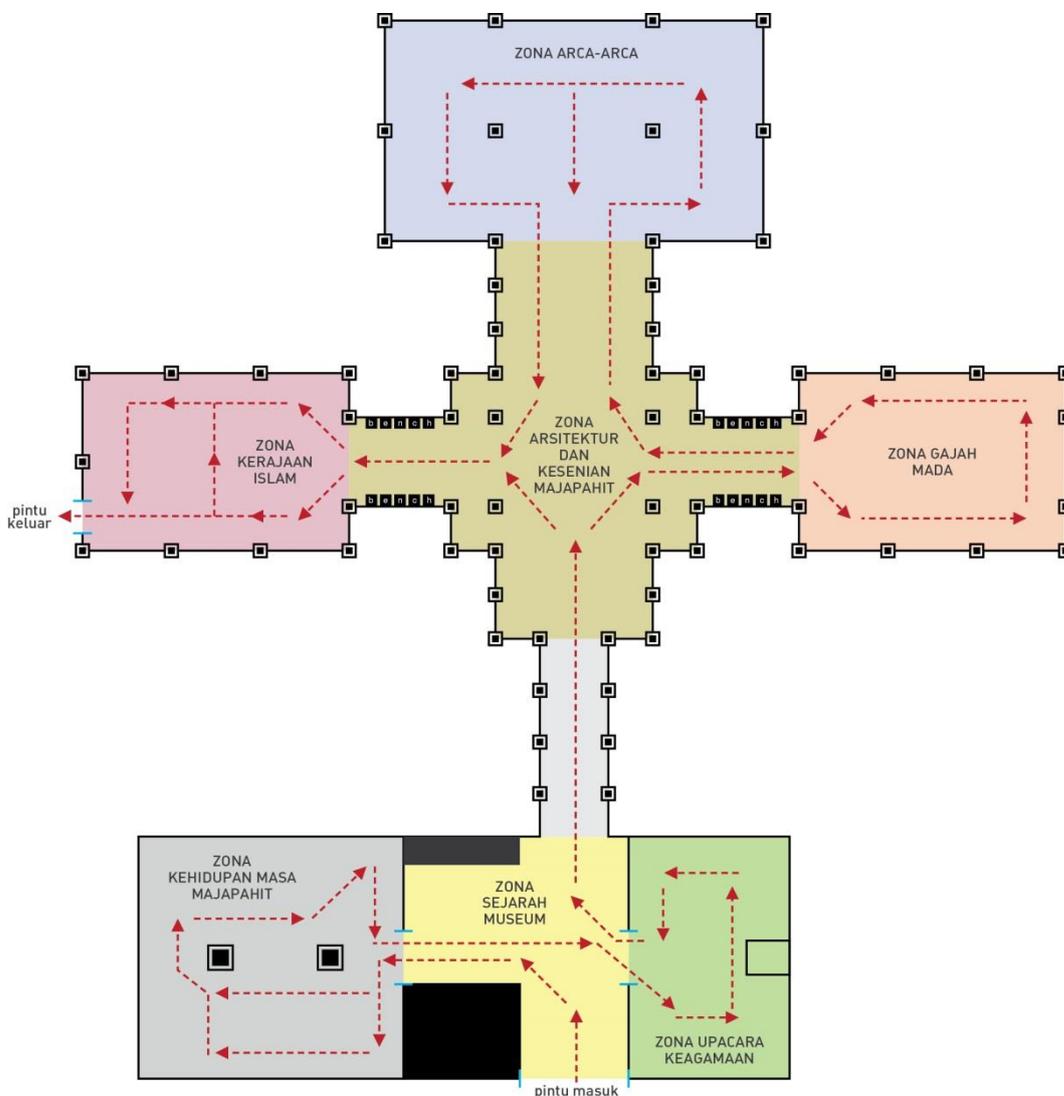
4.1.6 Makna *Keyword*

The Historical of Majapahit merupakan penentuan *keyword* yang diputuskan sebagai patokan untuk menjalankan konsep yang sudah ditentukan . Secara keseluruhan, makna dari *keyword The Historical of Majapahit* yaitu adalah tentang bagaimana cara menceritakan kembali kisah sejarah yang terjadi pada masa kerajaan Majapahit secara jelas dan informatif, Makna *keyword* tersebut juga menjadi acuan penulis untuk dapat menciptakan suasana area pameran museum yang dapat menggambarkan gambaran suasana kehidupan yang terjadi pada masa kerajaan Majapahit tersebut. Dengan kata lain adalah menciptakan sebuah kesan "*Historical*" suasana kerajaan Majapahit beserta runtutan sejarah cerita Majapahit tersebut yang didukung melalui penyajian koleksi-koleksi benda peninggalan Majapahit sebagai pendukung sejarah cerita Majapahit tersebut.

4.2 Kriteria Desain

4.2.1 Alur Sirkulasi

Konsep alur sirkulasi yang digunakan adalah alur yang disarankan (*suggested*) dimana pengunjung disarankan untuk mengikuti alur yang sudah dibuat akan tetapi pengunjung museum dapat dengan leluasa menjelajahi setiap sudut di museum tersebut secara bebas. Alur tersebut ditentukan sesuai dengan tata ruang bangunan yang sudah ada dan alur ini dibuat sesuai dengan cerita konten yang sudah ditentukan.

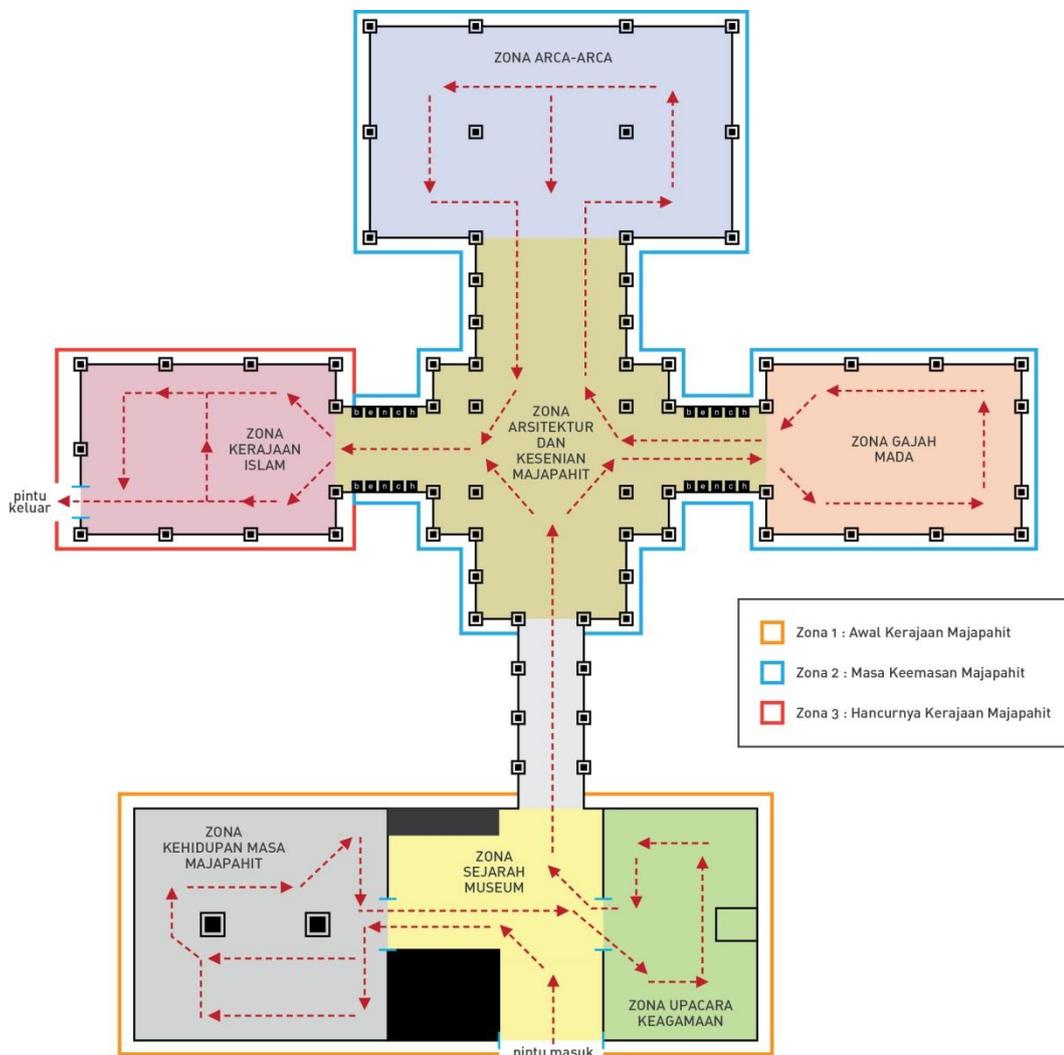


Gambar 4. 2 Alur Sirkulasi Pengunjung

(Sumber : Putra, 2017)

4.2.2 Pembagian Zona

Zona yang dibagi pada Museum Majapahit ini berdasarkan ciri khas benda koleksi yang menggambarkan kerajaan Majapahit pada masa itu beserta kisah cerita dan benda peninggalannya. Terdapat 3 zona utama yang disajikan mengikuti alur pengunjung yang telah ditentukan. 3 zona utama tersebut ditunjukkan oleh garis kuning, biru, dan merah. Pada setiap zona utama tersebut masing-masing memiliki zona yang menceritakan sebuah kisah cerita tertentu disertai dengan benda-benda koleksi yang berkaitan dalam pembagian zona tersebut.



Gambar 4. 3 Pembagian Zona pada Museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

4.2.3 Konten dan *Storytelling*

Konten museum dan *storytelling* yang disajikan berdasarkan hasil riset konten yang telah dilakukan sebelumnya melalui tinjauan data eksisting, *depth interview*, dan riset dari berbagai literatur yang tersedia. Secara keseluruhan ruang pameran pada museum memiliki tema masing-masing sesuai dengan gambaran sejarah kerajaan Majapahit. Terdapat 3 zona utama seperti yang terlihat pada gambar sebelumnya, yang disajikan mengikuti alur pengunjung yang telah ditentukan. Masing-masing zona utama memiliki zona per ruang yang memiliki konten yang berbeda-beda. 3 zona tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Zona I : Awal Kerajaan Majapahit

Merupakan zona awal yang menceritakan tentang kisah dan sejarah awal terbentuknya kerajaan Majapahit. Pada zona ini lebih menceritakan tentang gambaran kehidupan yang terjadi pada masa kerajaan Majapahit. Didalam zona I ini terdapat 3 zona ruang didalamnya yaitu adalah Zona Sejarah Museum, Zona Kehidupan Masa Majapahit, dan Zona Upacara Keagamaan.

2. Zona II : Masa Keemasan Majapahit

Zona ini menceritakan tentang masa kejayaan kerajaan Majapahit yang dilihat dari daerah kekuasaan, arsitektur peninggalan, bidang kesenian Majapahit, serta bukti-bukti peninggalan yang berupa arca-arca. Didalam zona II ini juga terdapat 3 zona ruang didalamnya, yaitu adalah Zona Arsitektur dan Kesenian Majapahit, Zona Gajah Mada, dan Zona Peninggalan Arca-Arca.

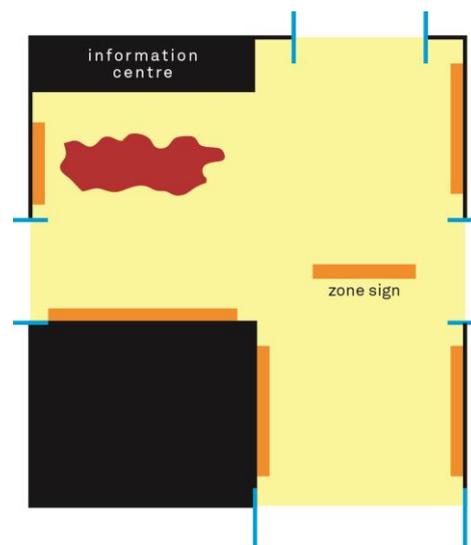
3. Zona III : Hancurnya Kerajaan Majapahit

Pada zona III ini merupakan zona yang menceritakan tentang kisah hancurnya kerajaan Majapahit dengan datangnya para pedagang islam dan dengan terbentuknya beberapa kerajaan islam di nusantara. Zona ini hanya terdapat 1 zona ruang, yaitu adalah Zona Kerajaan Islam yang menceritakan tentang datangnya kerajaan islam di nusantara serta menjadi pertanda berakhirnya masa kerajaan Majapahit.

Pada tahap berikutnya akan dijelaskan setiap zona ruang yang terdapat didalam 3 zona utama tersebut beserta konten cerita dan benda koleksi yang disajikan.

a. Zona Sejarah Museum

Merupakan zona pertama pada saat pengunjung masuk ke dalam museum. Zona ini merupakan zona perkenalan mengenai sejarah berdirinya museum Majapahit. Disisi lain terdapat beberapa informasi awal mengenai kerajaan Majapahit itu sendiri sebagai pembuka agar pengunjung lebih tertarik menjelajah museum lebih dalam.



Gambar 4. 4 Denah Zona Sejarah Museum

(Sumber : Putra, 2017)

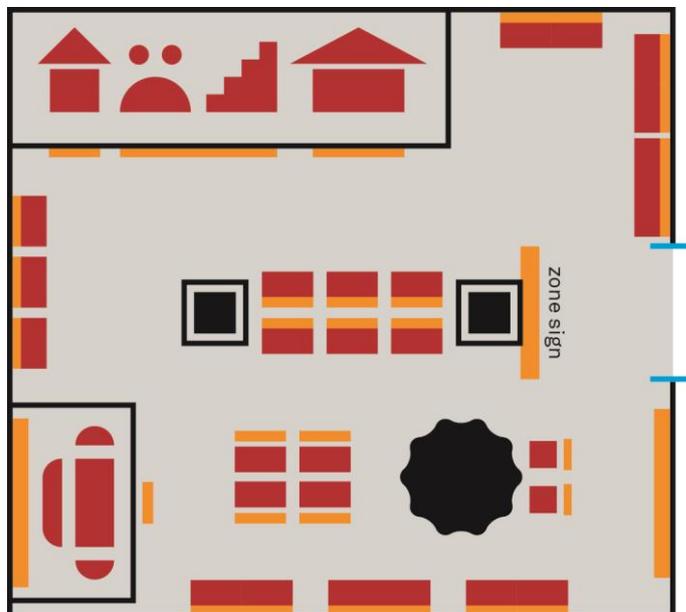
Konten yang terdapat pada zona Sejarah Museum adalah sebagai berikut :

- *Graphic Wall* :

- Timeline museum Majapahit
- Foto biografi pendiri museum Majapahit
 - R.A.A Kromodjojo
 - Ir. Henry Mclaine Pont
 - Penjelasan singkat
- Peta datar peninggalan purbakala Majapahit di Trowulan beserta pejelasannya
- Silsilah raja-raja Majapahit
- Sketsa rekonstruksi kota Majapahit

b. Zona Kehidupan Masa Majapahit

Zona ini merupakan zona yang menceritakan tentang gambaran kehidupan masyarakat pada masa Majapahit. Di zona ini terdapat konten yang berisikan tentang asal usul terbentuknya kerajaan Majapahit dan gambaran-gambaran bagaimana kehidupan masyarakat Majapahit sehingga pengunjung dapat lebih berinterpretasi tentang kehidupan pada masa tersebut. Selain itu, pada zona ini juga terdapat benda koleksi-koleksi peninggalan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Majapahit.



Gambar 4. 5 Denah Zona Kehidupan Masa Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

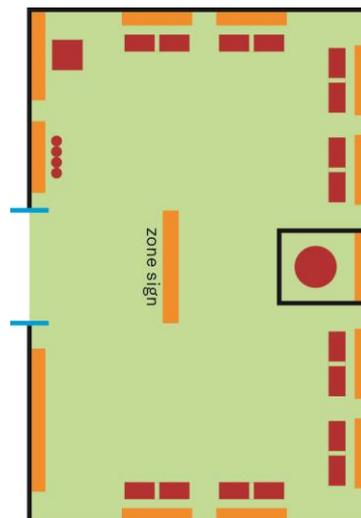
Konten dan koleksi yang terdapat pada zona Kehidupan Masa Majapahit adalah sebagai berikut :

- *Graphic Wall* :
 - o Asal usul nama Majapahit
 - Contoh pohon Maja beserta buah Maja
- Diorama :
 - o Stratifikasi sosial masyarakat Majapahit
 - o Raden Wijaya dan awal mula Majapahit

- Koleksi :
 - o Rumah Penduduk
 - o Selubung tiang
 - o Jaladwara atau pancuran air
 - o Pipa air
 - o Vas bunga
 - o Guci, nampan, anglo
 - o Macam-macam kendi
 - o Genteng rumah
 - o Meja dan kursi kuno
 - o Lingga Yoni

c. Zona Upacara Keagamaan

Zona Upacara Keagamaan adalah zona yang berisikan benda-benda koleksi peninggalan yang digunakan masyarakat Majapahit untuk beribadah. Selain benda-benda tersebut juga terdapat sebuah sumur kuno dan koleksi tombak yang digunakan untuk berburu oleh masyarakat Majapahit. Pada zona ini terdapat instalasi pura yang merupakan tempat beribadah masyarakat Majapahit sebagai pendukung suasana zona Upacara Keagamaan.



Gambar 4. 6 Denah Zona Upacara Keagamaan

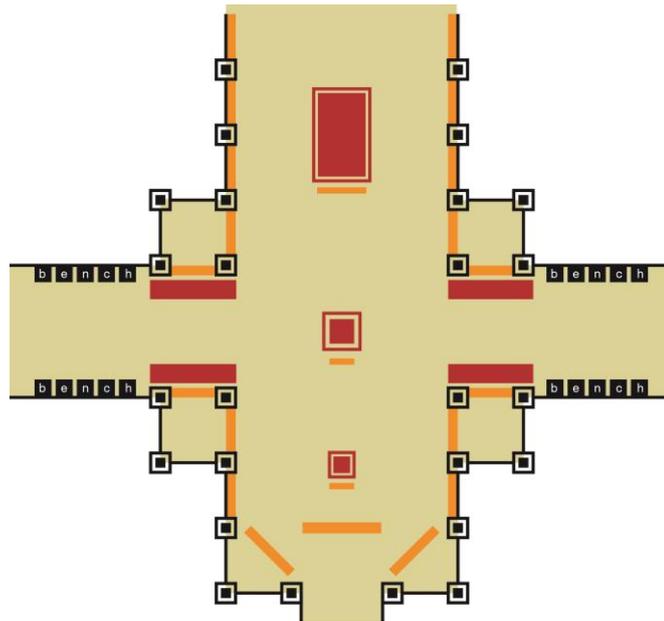
(Sumber : Putra, 2017)

Konten dan koleksi yang terdapat pada zona Upacara Keagamaan adalah sebagai berikut :

- *Graphic Wall* :
 - o Panel Introduksi
- Koleksi :
 - o Sumur Kuna
 - o Tombak
 - o Wadah sarana upacara + pendupaan
 - o Perlengkapan upacara keagamaan
 - Cermin
 - Genta
 - Arca Dewi Tara
 - o Perhiasan Tubuh
 - o Prasasti Alasantan
 - o Alat musik pendukung upacara keagamaan
 - o Keris

d. Zona Arsitektur dan Kesenian Majapahit

Zona ini merupakan gambaran dari bentuk kesenian yang dilakukan oleh masyarakat Majapahit. Konten yang terdapat pada zona ini sebagian besar adalah penjelasan mengenai hasil peninggalan pada masa Majapahit dilihat dari segi kesenian masa tersebut. Pada zona ini pengunjung dapat mempelajari mengenai esensi-esensi kesenian masyarakat Majapahit dan arsitektur pada masa Majapahit seperti penggambaran proses pembangunan candi dan makna dari setiap detil aspek-aspek arsitekturalnya. Selain itu pengunjung juga dapat melihat sebaran peninggalan candi-candi tersebut pada maket yang terdapat pada zona ini. Pada zona Arsitektur dan Kesenian ini juga berhubungan dengan zona berikutnya yaitu zona Arca yang masih berhubungan dengan kesenian masyarakat Majapahit.



Gambar 4. 7 Zona Arsitektur dan Kesenian Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

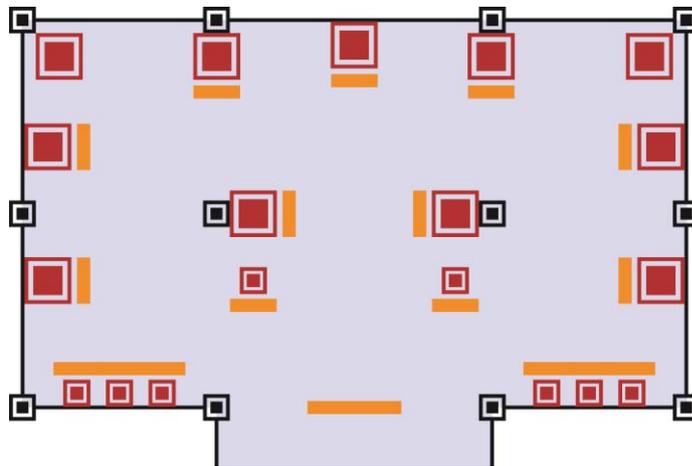
Konten dan koleksi yang terdapat pada zona Arsitektur dan Kesenian Majapahit adalah sebagai berikut :

- *Graphic Wall* :
 - o Panel Introduksi
 - o Arsitektur peninggalan Majapahit
 - o Seni bangunan masa Majapahit
- *Graphic Wall Candi* :
 - o Candi Kedaton
 - o Candi Tikus
 - o Candi Bajang Ratu
 - o Candi Bangkal
 - o Candi Jedong
 - o Kolam Segaran
 - o Candi Tegowangi
 - o Candi Surawarna
 - o Candi Rimbi
 - o Candi Minakjinggo
 - o Stupa Sumberawan
 - o Pertirtaan Jolotundo
- Koleksi :

- Lingga Yoni
- Lantai Pemukiman
- Bata Relief
- Jaladwara atau pancuran air

e. Zona Arca

Zona ini khusus untuk menyajikan konten koleksi arca-arca yang dibuat oleh masyarakat Majapahit. Untuk koleksi arca dikelompokkan berdasarkan ukuran, yaitu arca berukuran besar dan arca berukuran sedang. Pengelompokan tersebut juga berdasarkan jenis arca tersebut, yaitu digolongkan berdasarkan arca dewa tertinggi dan arca biasa.



Gambar 4. 8 Zona Arca

(Sumber : Putra, 2017)

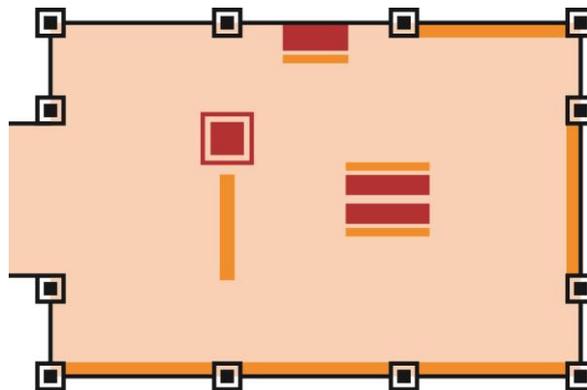
Konten dan koleksi yang terdapat pada zona Arca adalah sebagai berikut :

- Koleksi Besar :
 - Arca Wisnu naik Garuda
 - Garuda
 - Bima
 - Siwa
 - Ganesha
 - Dharmapala
 - Ardhanari
 - Nandi

- Gajasura Samhara Murti
- Prasasti Bandaralim
- Samuderamanthana
- Koleksi Sedang :
 - Dewi tara
 - Wisnu
 - Siwa
 - Brahma
 - Sapta RSI
 - Maharaja
 - Nandiswara

f. Zona Gajah Mada

Mahapatih Gajah Mada merupakan salah satu tokoh terkenal yang identik dengan kerajaan Majapahit. Maka dari itu dibuat zona khusus yang menceritakan tentang mahapatih Gajah Mada. Konten yang terdapat pada zona ini adalah tentang kisah perjalanan Gajah Mada dari awal hingga akhir disertai dengan diorama yang menceritakan Gajah Mada yang bertekad untuk memperluas wilayah jajahan Majapahit.



Gambar 4. 9 Zona Gajah Mada

(Sumber : Putra, 2017)

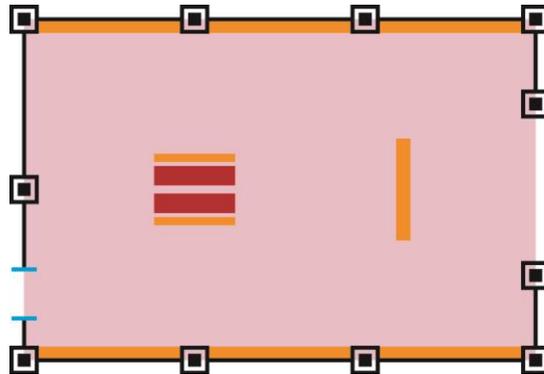
Konten dan koleksi yang terdapat pada zona Gajah Mada adalah sebagai berikut :

- *Graphic Wall* :
 - Biografi Gajah Mada
 - Kisah Perjalanan Gajah Mada dari awal hingga akhir

- Awal karir sebagai mahapatih
 - Deklarasi Sumpah Palapa
 - Invasi
 - Perang Bubat
- Koleksi :
 - Arca Gajah Mada
 - Celengan masyarakat berbentuk gambar Gajah Mada
 - Prasasti Gajah Mada
 - Sumpah Palapa
 - Diorama :
 - Gajah Mada dan Hayam Wuruk serta wilayah jajahan Majapahit

g. Zona Kerajaan Islam

Zona Kerajaan Islam merupakan zona akhir dari museum Majapahit ini. Zona ini diletakkan pada bagian akhir karena munculnya kerajaan islam merupakan tanda dari berakhirnya masa kerajaan Majapahit. Pada zona ini konten yang disajikan tidak terlalu banyak. Terdapat diorama yang menggambarkan masuknya pedagang muslim di nusantara.



Gambar 4. 10 Zona Kerajaan Islam

(Sumber : Putra, 2017)

Konten dan koleksi yang terdapat pada zona Kerajaan Islam adalah sebagai berikut :

- *Graphic Wall* :
 - Perang Saudara
 - Masuknya islam di nusantara

- Diorama :
 - Raja Brawijaya dan Laksamana Cheng Hoo
- Koleksi :
 - Mangkok dinasti Ming
 - Vas dinasti Ming
 - Piring Porselen
 - Guci Porselen

4.2.4 *Exhibition Design*

Suasana dan tampilan area pameran museum ini dibuat untuk dapat mendukung penyampaian konten sejarah kepada pengunjung museum Majapahit. Mengacu sesuai dengan konsep yang telah ditentukan yaitu *The Historical of Majapahit*, pengunjung museum diajak untuk dapat merasakan suasana pada saat masa kerajaan Majapahit tersebut. Oleh karena itu pembentukan suasana museum dibentuk sedemikian rupa yang mengacu pada gambaran suasana sesungguhnya pada masa tersebut dan gambaran suasana sesuai dengan masing-masing zona.



Gambar 4. 11 Moodboard Acuan Pembentukan Suasana Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

4.2.5 *Signage*

Berikut ini adalah kriteria desain signage yang terdapat pada area museum :

1. ***Zone Sign***

Zone Sign adalah *signage* yang berguna sebagai penanda pada setiap memasuki zona tertentu yang terdapat pada setiap pintu masuk zona tersebut.

2. ***Diorama Label***

Diorama Label merupakan *signage* yang berisikan informasi mengenai diorama tersebut. *Signage* ini bertujuan untuk memberikan informasi judul beserta isinya yang berhubungan dengan diorama tersebut.

3. ***Collection Panel***

Collection Panel adalah *signage* yang berfungsi sebagai penanda pada setiap koleksi yang berukuran kecil dan sedang. Isi dari *signage* ini adalah penjelasan mengenai koleksi tersebut beserta informasi lainnya.

4. ***Information Board***

Information Board merupakan *signage* yang berupa papan informasi yang menyertai benda-benda koleksi dan berisi informasi singkat. Perbedaannya dengan *Collection Panel* adalah signage ini sebagai penanda untuk benda koleksi yang berukuran besar.

5. ***Object Label***

Object Label merupakan label singkat yang terdapat pada setiap benda koleksi. Fungsi dari *signage* ini adalah sebagai penanda objek koleksi tersebut yang berisikan informasi ringan seperti nama benda koleksi, tahun penemuan, dan nomor inventaris.

4.2.6 Ergonomi Visual

Ergonomi visual untuk jarak pandang baca manusia merupakan hal yang penting dalam penyampaian informasi di museum. Ergonomi jarak pandang dalam membaca menjadi salah satu aspek terpenting yang harus diperhatikan juga. Karena jika tidak memperhatikan ergonomi dalam jarak pandang membaca, pengunjung akan kesusahan dalam membaca konten informasi yang disajikan sehingga menyebabkan informasi tersebut tidak tersampaikan dengan baik.

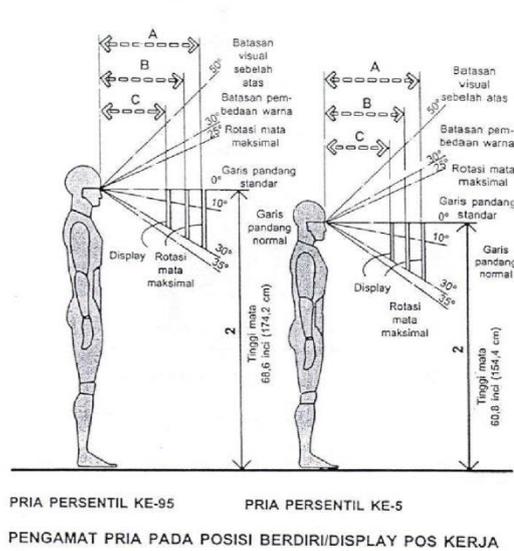
Dalam ergonomi visual jarak pandang membaca manusia, besarnya huruf yang digunakan dalam konten informasi juga perlu diperhatikan. Semakin kecil huruf yang digunakan, maka semakin dekat pula jarak maximum manusia untuk dapat membaca sebuah tulisan tersebut dengan jelas. Maka dalam perancangan EGD museum Majapahit ini juga perlu memperhatikan standar jarak pengunjung dalam membaca informasi tersebut sehingga desain yang akan dibuat dapat teraplikasikan dengan tepat. Berikut tabel yang menunjukkan jarak pandang optimal ukuran pada teks informasi.

MAXIMUM READABLE DISTANCE	READABLE DISTANCE FOR MAXIMUM IMPACT	LETTER HEIGHT
100'	30'	3"
150'	40'	4"
200'	60'	6"
350'	80'	8"
400'	90'	9"
450'	100'	10"
525'	120'	12"
630'	150'	15"
750'	180'	18"
1000'	240'	24"
1250'	300'	30"
1500'	360'	36"
1750'	420'	42"
2000'	480'	48"
2250'	540'	54"
2500'	600'	60"

Gambar 4. 12 Tabel Jarak Pandang Optimal dan Maksimal

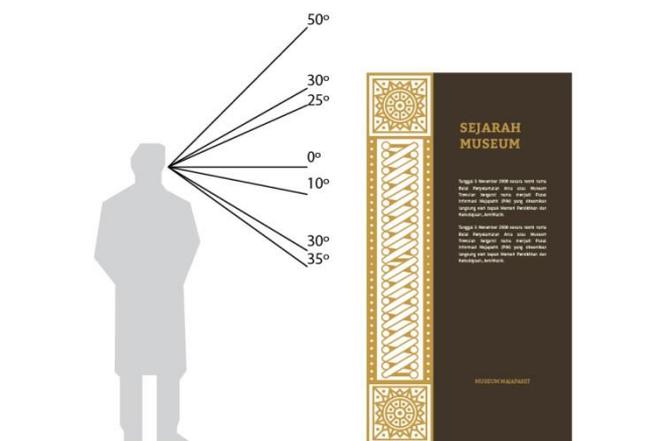
(Sumber : Courtesy of Elliot Design and The California Institute of Technology)

Sudut pandang dalam membaca informasi juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam ergonomi membaca manusia. Dalam sudut pandang membaca memiliki standar ergonomi yang tepat agar pengguna dapat merasa nyaman dalam membaca konten informasi tersebut. Sudut pandang dalam membaca informasi yang berada di tempat umum, pengguna disarankan agar tidak menengadahkan lebih dari 30°, dan menunduk lebih dari 30° juga dikarenakan sudut tersebut adalah sudut rotasi normal kepala manusia.



Gambar 4. 13 Gambar Sudut Pandang Optimal dan Maksimal Manusia

(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2015)



Gambar 4. 14 Gambar Sudut Pandang Optimal dan Maksimal Manusia

(Sumber : Putra, 2017)

4.2.7 Diorama

Pada perancangan EGD museum Majapahit ini juga dilengkapi dengan diorama yang menggambarkan peristiwa tertentu sebagai media penyampaian konten. Media diorama yang digunakan adalah berbentuk diorama jenis dua dimensi dan ber-layer yang disusun secara paralel. Penggunaan media diorama dua dimensi dikarenakan luas area pameran yang tidak terlalu lebar, maka penggunaan media diorama dua dimensi ini tidak terlalu memakan banyak *space* pada area pameran.



Gambar 4. 15 Referensi Diorama Dua Dimensi

(Sumber : Putra, 2017)

4.2.8 Tipografi

Unsur tipografi yang digunakan pada setiap aspek EGD ini sesuai dengan kriteria desain yang telah ditentukan. Untuk kriteria tipografi yang digunakan pada setiap aspek EGD ini mengutamakan tingkat keterbacaan yang mudah agar pembaca dapat memahami setiap konten dengan jelas. Pada *headline*, menggunakan jenis font transitional, yaitu jenis font perpaduan kuno dan modern. Jenis font yang digunakan adalah font berjenis serif pada *headline* yaitu font Bitter. Jenis font serif ini dapat mengesankan kesan *historic* yang sesuai dengan keyword perancangan, tetapi masih terlihat modern. Sedangkan pada *bodytext* menggunakan font berjenis serif yaitu Times New Roman. Font jenis serif ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik serta dapat memberi kesan kuno dan eksklusif.



Gambar 4. 16 Font Bitter Bold untuk headline dan Times New Roman untuk bodytext
(Sumber : Putra, 2017)

4.2.9 Ukuran Teks

Penggunaan kriteria teks pada setiap konten memiliki ukuran yang berbeda. Hal tersebut disesuaikan dengan jenis konten yang disampaikan dan untuk kenyamanan pengunjung dalam membacanya. Berikut kriteria ukuran teks untuk setiap konten :

a. *Zone Sign*

Tabel 4. 1 Ukuran Teks Zone Sign

	<i>Headline</i>	<i>Bodytext</i>
Jumlah kata	1-3 kata	40-50 kata
Jenis	Deskripsi Zona	Paragraf Naratif
Ukuran	200 pt	60 pt
Leading	24 pt	10 pt
Orientation	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>
Pemenggalan	1 kata per baris	5-10 kata per baris

(Sumber : Putra, 2017)

b. Diorama

Pada diorama, terdapat dua ukuran teks yang berbeda. Yang pertama adalah untuk teks pada panel diorama, dan yang kedua adalah teks yang terdapat didalam diorama tersebut.

Tabel 4. 2 Ukuran Teks Panel Diorama

	<i>Headline</i>	<i>Bodytext</i>
Jumlah kata	1-3 kata	40-50 kata
Jenis	Deskripsi Kejadian	Paragraf Naratif
Ukuran	72 pt	36 pt
Leading	86,4 pt	49,2 pt
Orientation	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>
Pemenggalan	1 kata per baris	5-10 kata per baris

(Sumber : Putra, 2017)

Tabel 4. 3 Ukuran Teks pada Diorama

	<i>Bodytext</i>
Jumlah kata	40-50 kata
Jenis	Deskripsi Singkat
Ukuran	80 pt
Leading	96 pt
Orientation	<i>Horizontal</i>
Pemenggalan	5-10 kata per baris

(Sumber : Putra, 2017)

c. *Wall Graphic*

Tabel 4. 4 Ukuran Teks Wall Graphic

	<i>Headline</i>	<i>Subheadline</i>	<i>Bodytext</i>
Jumlah kata	1-3 kata	1 kata	40-50 kata
Jenis	Kata benda dan Kata Sifat	Nama Situs Peninggalan	Paragraf Naratif
Ukuran	150 pt	80 pt	50 pt
Leading	240 pt	96 pt	60 pt
Orientation	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>
Pemenggalan	1 kata per baris	1 kata per baris	10-20 kata per baris

(Sumber : Putra, 2017)

d. *Collection Panel*

Tabel 4. 5 Ukuran Teks Collection Panel

	<i>Headline</i>	<i>Bodytext</i>
Jumlah kata	1-3 kata	40-50 kata
Jenis	Kata benda	Paragraf Naratif
Ukuran	64 pt	24 pt
Leading	72 pt	28,8 pt
Orientation	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>
Pemenggalan	1-2 kata per baris	5-10 kata per baris

(Sumber : Putra, 2017)

e. *Information Board*

Tabel 4. 6 Ukuran Teks Information Board

	<i>Headline</i>	<i>Subheadline</i>	<i>Bodytext</i>
Jumlah kata	1-5 kata	1-5 kata	40-50 kata
Jenis	Nama Koleksi	Nama Koleksi	Deskriptif
Ukuran	30 pt	18 pt	12 pt
Leading	36 pt	38 pt	27 pt
Orientation	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>	<i>Horizontal</i>
Pemenggalan	1-3 kata per baris	-	10-20 kata per baris

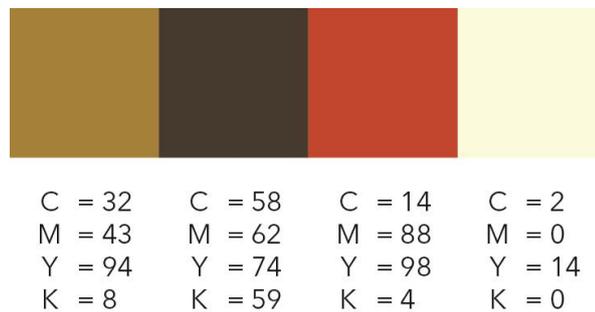
(Sumber : Putra, 2017)

4.2.10 Warna

Pada perancangan EGD museum Majapahit ini, warna yang digunakan dibagi menjadi dua kategori, yaitu warna identitas dan warna *ambient*. Jenis warna yang ditentukan ini sebagai penggambaran identitas untuk museum Majapahit dan juga sebagai pendukung agar dapat lebih memunculkan kesan emosional terhadap pengunjung.

1. Warna Identitas

Warna identitas merupakan pemilihan warna yang ditentukan sebagai identitas utama museum Majapahit. Warna utama yang digunakan adalah warna coklat keemasan, yang menggambarkan mengenai masa keemasan kerajaan Majapahit. Sedangkan palet warna lainnya yaitu adalah coklat gelap dan merah bata. Coklat gelap sebagai dasar pembentukan untuk menumbuhkan emosional pengunjung, sedangkan warna merah bata diambil dari material batu bata yang kerap terlihat pada penggambaran jaman Majapahit.



Gambar 4. 17 Palet warna Museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

2. Warna Suasana

Warna suasana merupakan warna-warna yang diciptakan melalui material yang digunakan pada area ruang pameran agar dapat lebih memunculkan emosi pengunjung. Warna suasana didapatkan melalui penggunaan cat dinding, material, serta komposisi *lighting*. Penciptaan warna suasana ini juga sebagai penggambaran konsep perancangan ini yaitu *The Historical of Majapahit* yang melalui warna ini dapat menggambarkan suasana kerajaan Majapahit dan lebih menimbulkan kesan emosional terhadap pengunjung museum.

4.3 Proses Desain

Proses desain dikerjakan setelah seluruh kriteria desain telah ditentukan. Setiap elemen-elemen desain pada perancangan ini dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dan kebutuhan kriteria desain yang dibuat. Proses desain dimulai dengan sketsa-sketsa alternatif yang berikutnya dieksekusi menjadi *final design*.

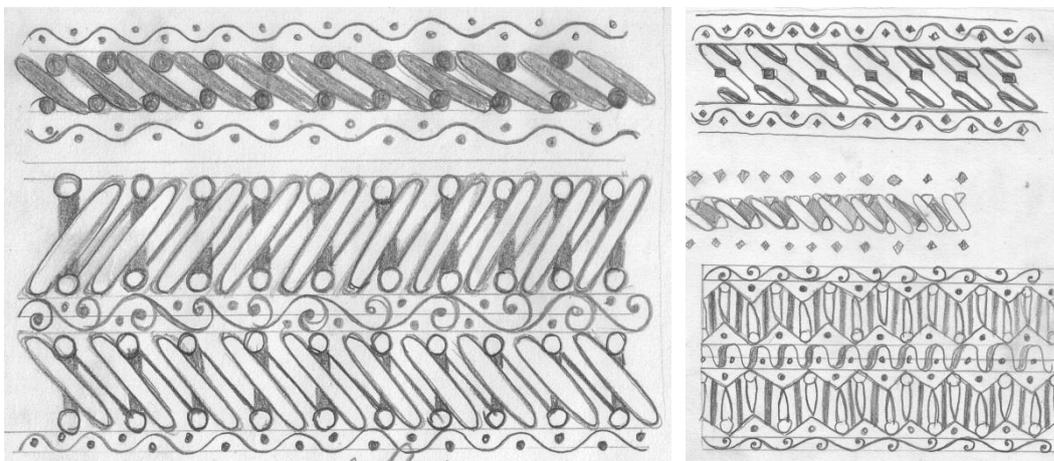
4.3.1 *Graphic Signature*

Graphic signature pada EGD merupakan salah satu elemen desain yang berfungsi sebagai pengikat yang akan diimplementasikan pada aspek-aspek tertentu dalam EGD tersebut. *Graphic signature* juga berfungsi sebagai identitas sebuah tempat dan juga sebagai alat pencapaian eksistensi elemen desain pada EGD. Fungsi dari *graphic signature* ini sama halnya dengan elemen *supergraphic* pada identitas visual perusahaan, yaitu berfungsi untuk menciptakan kesatuan pada setiap aspek EGD yang digunakan pada Museum Majapahit. Penentuan *graphic signature* pada EGD museum Majapahit ini mengambil bentukan dari batik khas Majapahit yang berkembang di Mojokerto, yaitu batik Gedeg Rubuh khas kota Mojokerto. *Graphic signature* pada EGD ini diaplikasikan pada *zone sign*, *information board*, dan *information panel*.



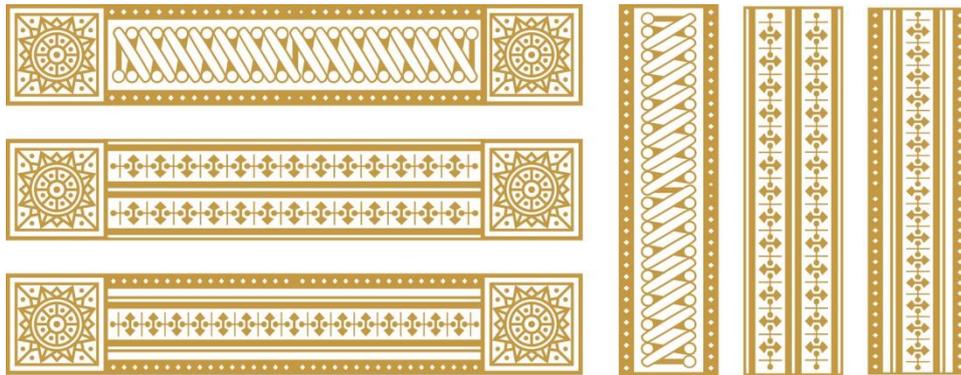
Gambar 4. 18 Gambar acuan batik Gedeg Rubuh

(Sumber : www.batikplatform.com)



Gambar 4. 19 Gambar sketsa penentuan *graphic signature*

(Sumber : Putra, 2017)



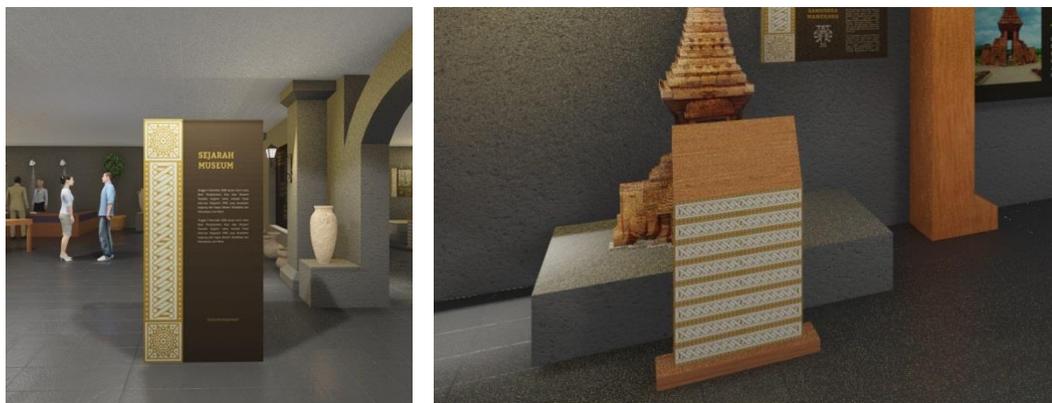
Gambar 4.20 Alternatif bentuk dasar *graphic signature*

(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 4.21 Eksplorasi pengembangan *graphic signature*

(Sumber : Putra, 2017)

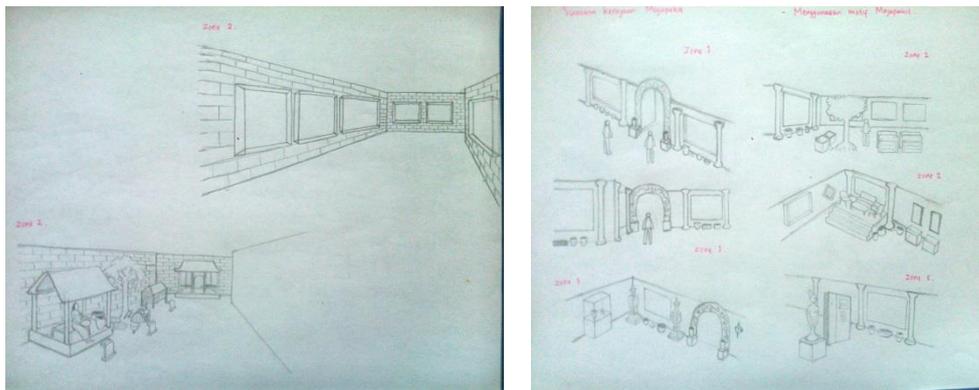


Gambar 4.22 Pengaplikasian pada media 3D

(Sumber : Putra, 2017)

4.3.2 Exhibition Design

Penulis membuat beberapa sketsa alternatif untuk *exhibition design* dari setiap area ruang pameran. Sketsa alternatif ini dibuat untuk dapat melihat rancangan suasana yang sesuai dengan konsep desain. Pada tahap ini sketsa yang dibuat ini meliputi komposisi layout ruangan, benda koleksi, sketsa material, serta peletakkan grafis informasi untuk mencapai suasana yang akan dibuat.



Gambar 4. 23 Gambar Sketsa Suasana Ruang Pameran
(Sumber : Putra, 2017)

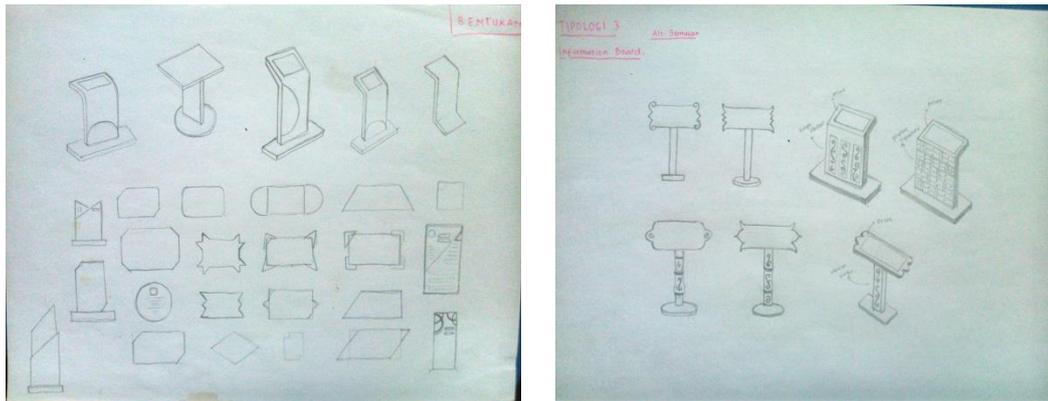
Pada tahap berikutnya adalah merealisasikan sketsa alternative tersebut menjadi gambar 3 dimensi. Pengaplikasian pada gambar 3D ini bertujuan agar dimensi yang dibuat lebih terasa dan proporsi ukuran dapat lebih terlihat secara jelas.



Gambar 4. 24 Pengaplikasian Pada Gambar 3D
(Sumber : Putra, 2017)

4.3.3 Signage

Proses desain *signage* papan informasi dimulai dengan sketsa-sketsa kasar untuk mencari bentuk yang sesuai dengan konsep desain. Dan langkah berikutnya adalah pengaplikasian pada media 3D untuk dapat melihat proporsi ideal terhadap proporsi ukuran yang sebenarnya.



Gambar 4. 25 Gambar Sketsa Alternatif *Signage Information Board*

(Sumber : Putra, 2017)

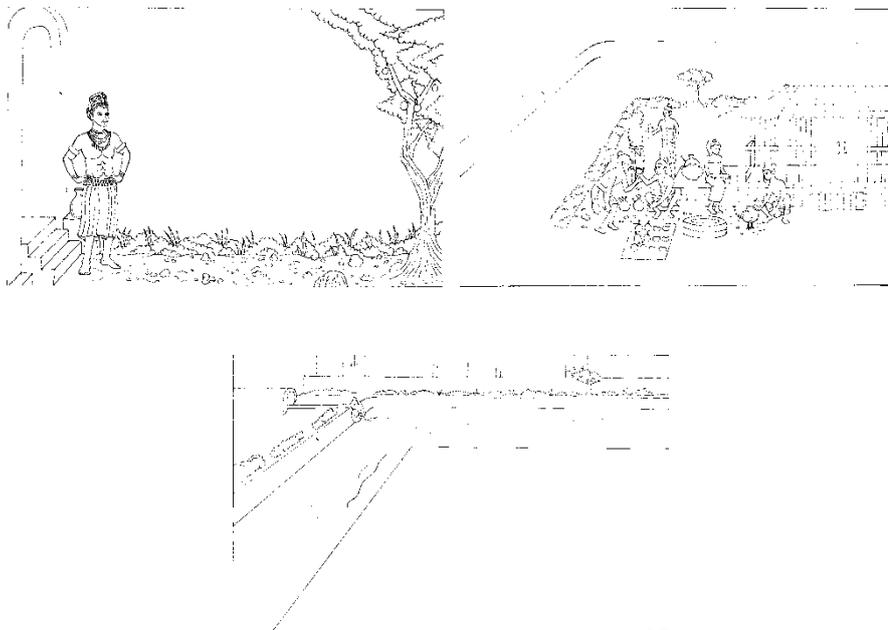


Gambar 4. 26 Pengaplikasian *Signage Information Board* pada gambar 3D

(Sumber : Putra, 2017)

4.3.4 Diorama

Proses pembuatan desain diorama ini dimulai dengan sketsa awal. Pengambilan keputusan gaya gambar yang ditentukan adalah agar pengunjung dapat melihat detail setiap penggambaran dengan jelas. Dengan gaya gambar ilustrasi detail, dibuat dengan tujuan agar pengunjung lebih memahami tentang gambaran kehidupan Majapahit serta ciri khas yang dapat menggambarkan era kerajaan Majapahit tersebut. Total diorama yang dibuat adalah sebanyak 6 diorama. Diorama tentang cerita Majapahit terdiri dari 3 diorama, sedangkan 3 diorama lainnya yaitu stratifikasi strata penduduk Majapahit yang terdiri dari Brahmana, Ksatria, dan Vaishya.



Gambar 4. 27 Gambar Sketsa Ilustrasi Diorama

(Sumber : Putra, 2017)

Setelah pembuatan skets, langkah berikutnya adalah membuat versi gambar digital dari sketsa tersebut. Gambar digital bertujuan untuk menjadikan sketsa menjadi desain yang komprehensif dengan menambahkan warna pada gambar. Setelah itu, gambar digital dimasukkan kedalam model 3D yang bertujuan agar dapat mengetahui perbandingan proporsi ukuran manusia sebenarnya.



Gambar 4. 28 Gambar Digital Ilustrasi Diorama
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 4. 29 Gambar 3D Ilustrasi Diorama
(Sumber : Putra, 2017)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 *Final Design*

Langkah selanjutnya setelah melalui proses pembuatan sketsa alternatif yang sesuai dengan konsep desain, berikutnya adalah menentukan *final design* dari setiap kriteria yang akan diaplikasikan pada area pameran bangunan 1 Museum Majapahit. Untuk *final design* yang sudah ditentukan, terdiri dari 2 elemen, yaitu elemen grafis dan elemen display. Elemen grafis adalah elemen visual yang berfungsi sebagai pendukung penyampaian konten informasi museum. Elemen grafis ini terdiri dari *layout*, bentuk, tipografi, warna, *icon*, diorama, dan *signage*. Sedangkan untuk elemen display adalah media yang digunakan sebagai penunjang pembentukan suasana dalam menyajikan koleksi-koleksi dan konten informasi yang ada.

5.1.1 *Information Design*

a. *Zone Sign*

Zone sign berfungsi sebagai penanda tema saat memasuki salah satu ruang pameran tersebut. Pada *zone sign* ini terdiri dari judul zona tersebut beserta penjelasan singkat mengenai isi dari zona tersebut. Grafis yang digunakan pada *zone sign* ini menggunakan *signature* grafis yang telah ditentukan sesuai konsep desain. Pemilihan material berbahan dasar kayu adalah agar dapat mengesankan kesan kuno. Ditambah dengan teknik *wood cutting* pada grafis dan *headline* zona tersebut. Sedangkan pada *background* menggunakan cat warna cokelat gelap, dan untuk *bodytext* menggunakan *sticker cutting*.



Gambar 5. 1 Gambar 3D Zone Sign

(Sumber : Putra, 2017)

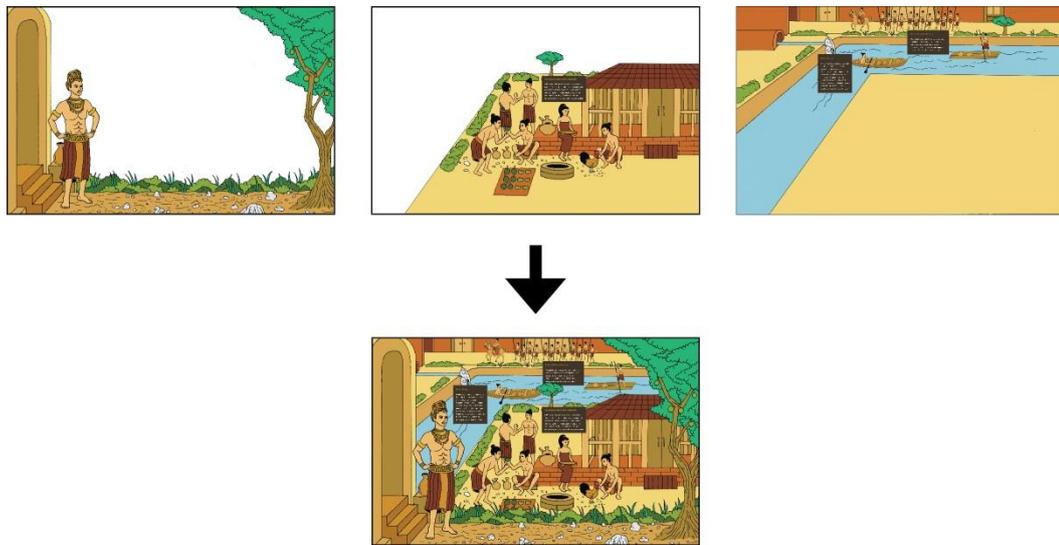


Gambar 5. 2 Gambar Tampak Zone Sign

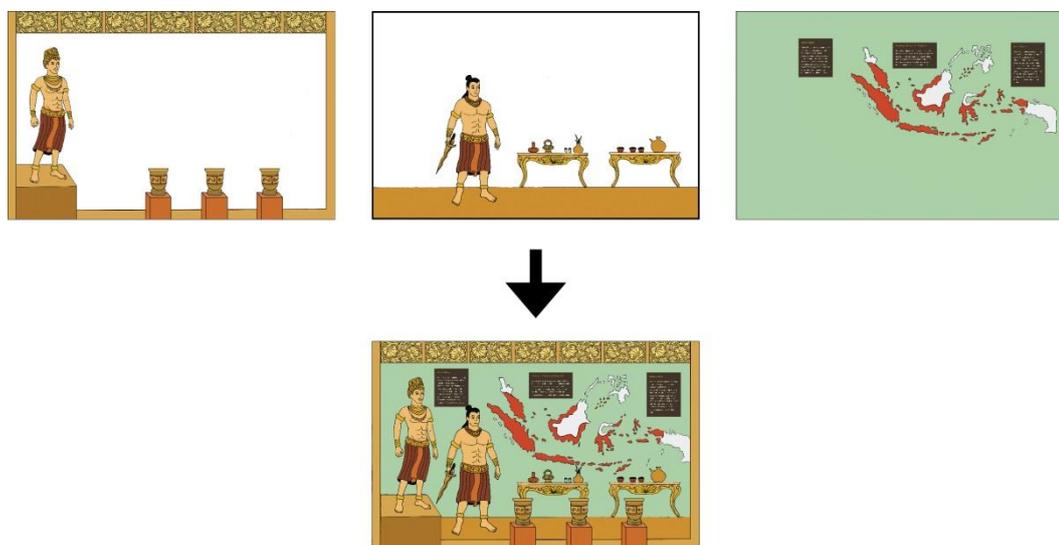
(Sumber : Putra, 2017)

b. Diorama

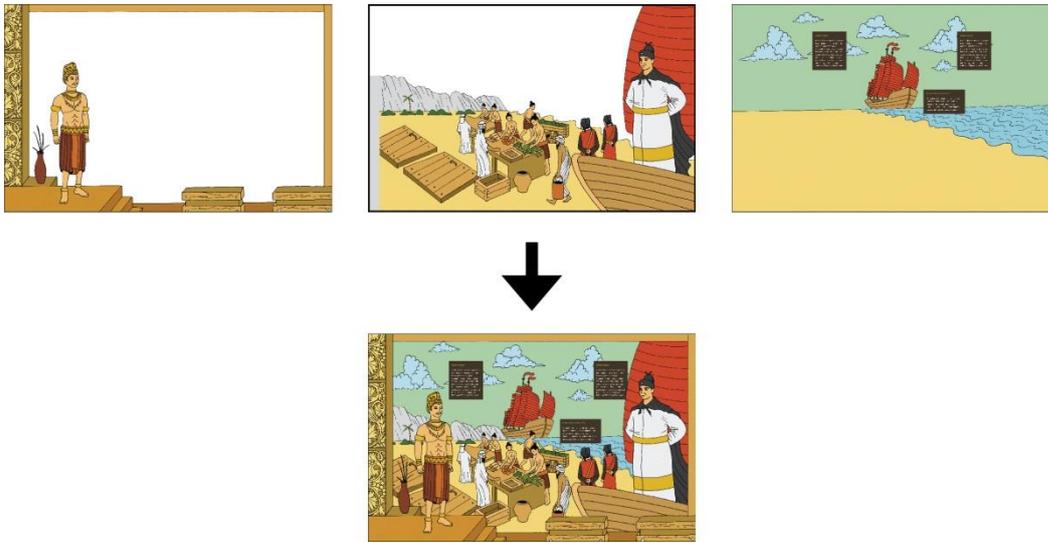
Pada media diorama, diorama yang digunakan adalah diorama berjenis dua dimensi yang disusun secara ber-layer. Setiap diorama memiliki 3-4 layer ilustrasi 2 dimensi. Jenis gaya ilustrasi yang digunakan pada media diorama ini adalah ilustrasi detail yang memiliki berbagai macam warna. Penentuan gaya ilustrasi detail ini adalah agar pengunjung dapat lebih memahami tentang gambaran sejarah Majapahit. Diorama pada museum Majapahit ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu diorama Sejarah Majapahit yang terdiri dari 3 diorama, dan diorama Stratifikasi Masyarakat Majapahit.



Gambar 5.3 Ilustrasi Diorama 1 : Raden Wijaya
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5.4 Ilustrasi Diorama 1 : Hayam Wuruk
(Sumber : Putra, 2017)

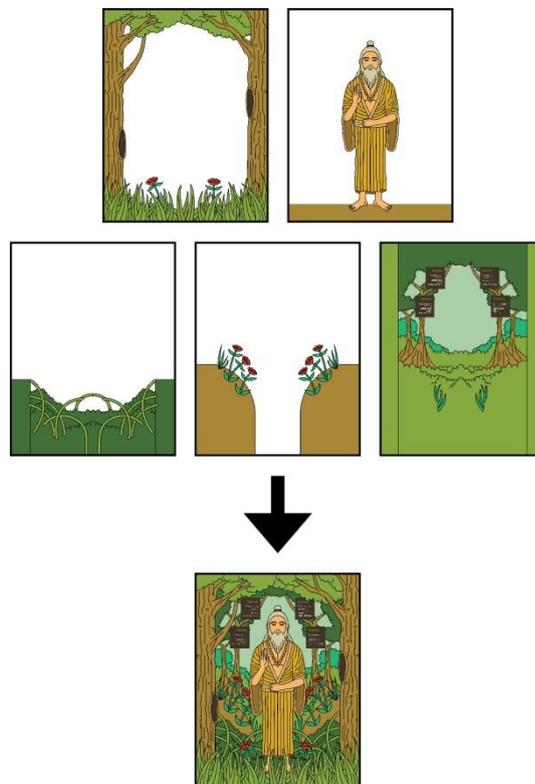


Gambar 5.5 Ilustrasi Diorama 1 : Raja Brawijaya

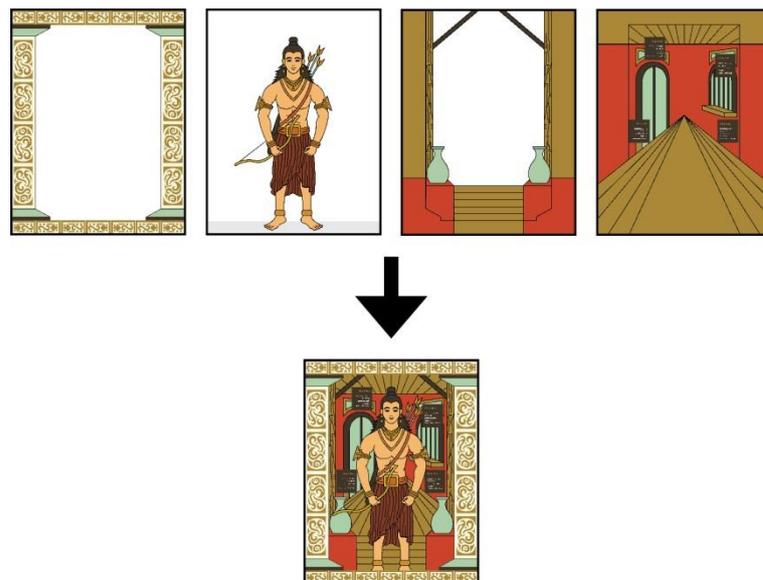
(Sumber : Putra, 2017)

Untuk diorama 1 menceritakan tentang Sejarah Majapahit ini, terdiri dari 3 diorama yang masing-masing memiliki cerita yang berbeda. Yang pertama adalah diorama Raden Wijaya, yang menceritakan tentang awal terbentuknya kerajaan Majapahit dan kehidupan masyarakat Majapahit. Untuk diorama yang kedua adalah tentang diorama Hayam Wuruk, yang menceritakan tentang masa kejayaan kerajaan Majapahit didampingi dengan mahapatih Gajah Mada dan gambaran luasan wilayah kekuasaan Majapahit di nusantara. Sedangkan diorama yang terakhir adalah diorama Raja Brawijaya yang menceritakan tentang hancurnya kerajaan Majapahit dan masuknya kerajaan islam di nusantara yang digambarkan dengan gambaran Laksamana Cheng Hoo.

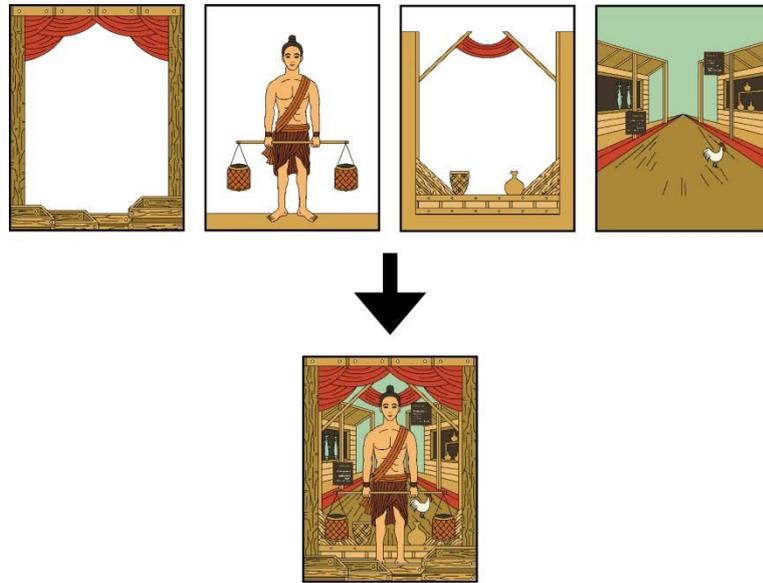
Pada diorama 2, menceritakan tentang stratifikasi kasta yang terdapat pada masyarakat Majapahit. Diorama ini terdiri dari 3 diorama, yang pertama adalah diorama kasta Brahmana yang merupakan kasta tertinggi dalam kehidupan masyarakat Majapahit. Yang kedua adalah kasta Ksatria yang merupakan kasta raja dan para keturunannya yang hidup didalam istana kerajaan Majapahit. Sedangkan yang terakhir adalah kasta Vaishya yaitu adalah kasta masyarakat biasa yang masih memiliki pekerjaan dan tidak bergantung pada orang lain. Pekerjaan yang dimaksud adalah seperti pedagang, petani, nelayan, dan lain sebagainya.



Gambar 5. 6 Ilustrasi Diorama 2 : Kasta Brahmana
(Sumber : Putra, 2017)



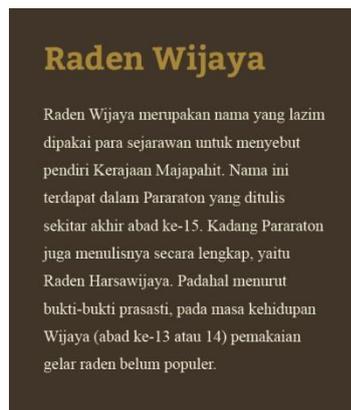
Gambar 5. 7 Ilustrasi Diorama 2 : Kasta Ksatria
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 8 Ilustrasi Diorama 2 : Kasta Vaishya

(Sumber : Putra, 2017)

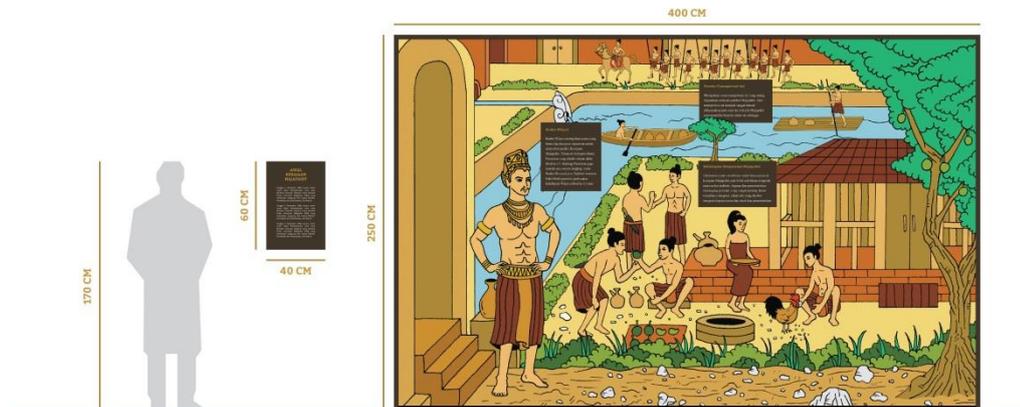
Masing-masing diorama memiliki konten penjelasan yang berbeda. Teks penjelasan yang terdapat didalam diorama terdiri dari judul dan penjelasan singkat. Penggunaan *typeface* disesuaikan menurut konsep, yaitu *typeface* Bitter pada *headline*, dan Times News Roman pada *bodytext*. Susunan teks pada *bodytext* dibuat *align left* karena merupakan penjelasan singkat dan terlihat lebih alami.



Gambar 5. 9 Layout Teks Dalam Diorama

(Sumber : Putra, 2017)

Untuk ukuran diorama, memiliki ukuran tinggi yang sama antara diorama 1 dan diorama 2. Perbedaan hanya terletak pada lebar diorama tersebut.



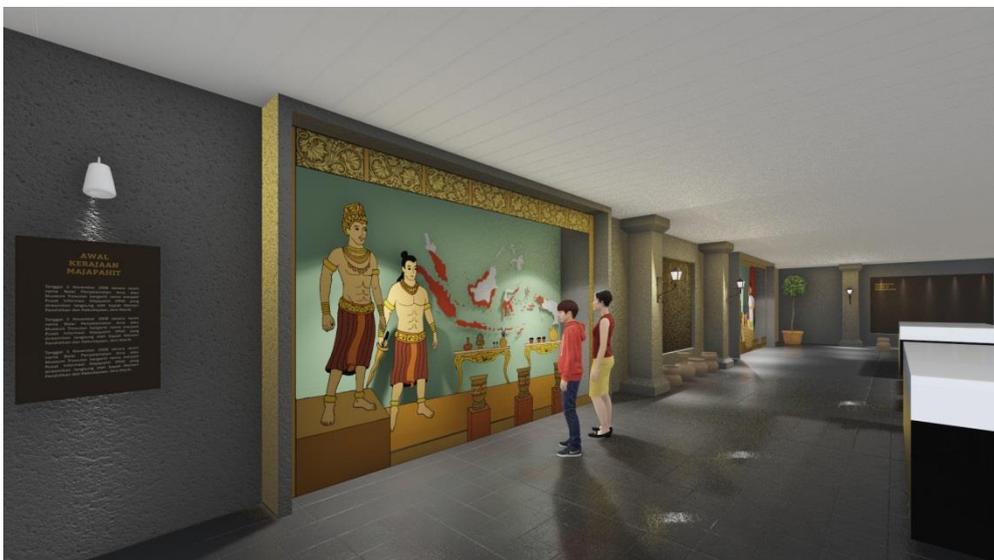
Gambar 5. 10 Gambar Tampak Diorama 1
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 11 Gambar Tampak Diorama 2
(Sumber : Putra, 2017)



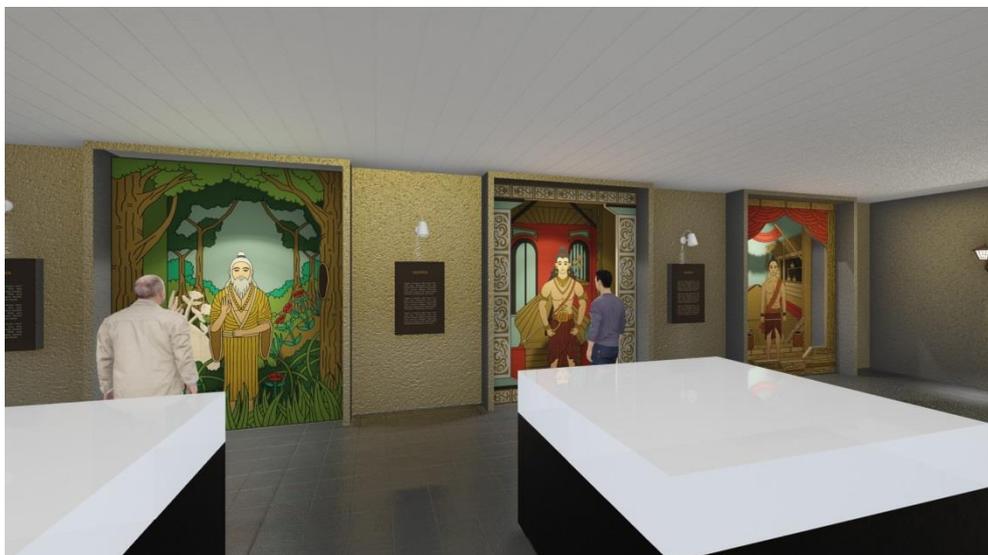
Gambar 5. 12 Aplikasi 3D Diorama 1 : Raden Wijaya
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 13 Aplikasi 3D Diorama 1 : Hayam Wuruk
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 14 Aplikasi 3D Diorama 1 : Raja Brawijaya
(Sumber : Putra, 2017)



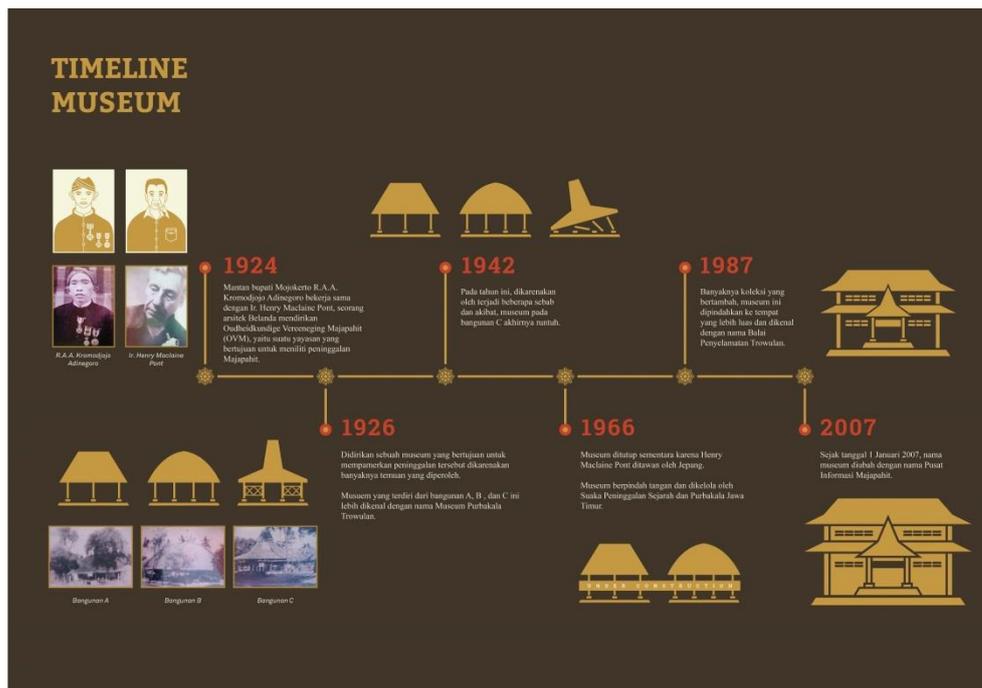
Gambar 5. 15 Aplikasi 3D Diorama 2
(Sumber : Putra, 2017)

c. *Wall Graphic*

Wall Graphic merupakan media penyajian konten informasi yang bersifat infografis. Pada *wall graphic* ini dibagi menjadi 3 kategori, yaitu adalah *timeline museum*, peta peninggalan purbakala, dan infografis candi-candi peninggalan Majapahit.

1. *Wall Graphic Timeline Museum*

Wall Graphic bagian *timeline museum* adalah konten informasi yang berisikan tentang linimasa beserta penjelasannya tentang museum Majapahit. Konten yang disajikan adalah perjalanan terbentuknya museum Majapahit yang disertai tahun dan kejadian yang terjadi pada tahun tersebut. Grafis yang digunakan adalah berjenis *icon* disertai gambar foto sebagai pendukung.



Gambar 5. 16 *Wall Graphic Timeline Museum*

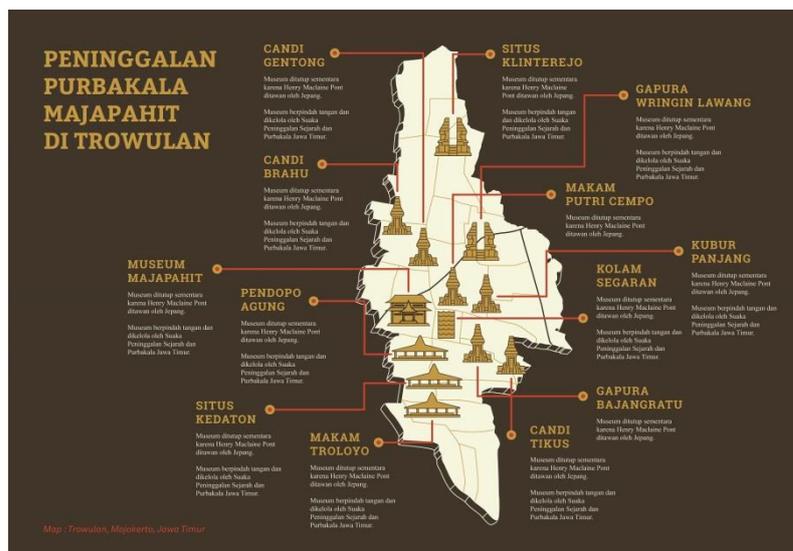
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 17 Gambar Tampak *Wall Graphic Timeline Museum*
(Sumber : Putra, 2017)

2. Wall Graphic Peta Peninggalan Purbakala

Wall Graphic Peta Peninggalan Purbakala merupakan konten informasi yang berisikan mengenai letak geografis peninggalan Majapahit yang terdapat di sekitar wilayah Mojokerto. Konten *wall graphic* ini terdiri dari gambaran peta kota Mojokerto yang menjadi pusat kerajaan Majapahit, disertai *icon* dan penjelasan singkat mengenai peninggalan tersebut.



Gambar 5. 18 *Wall Graphic* Peta Peninggalan Purbakala
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 19 Gambar Tampak *Wall Graphic* Peta Peninggalan Purbakala
(Sumber : Putra, 2017)



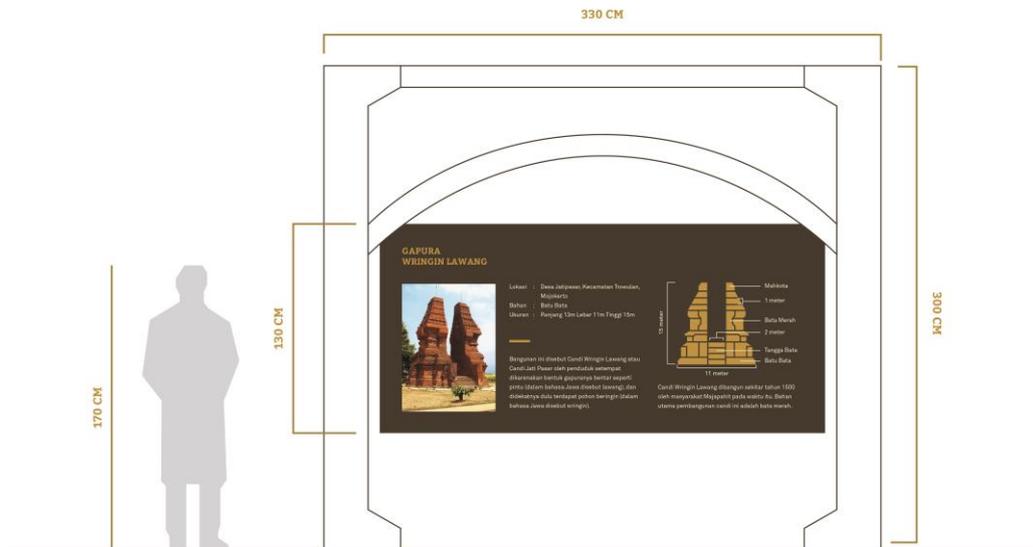
Gambar 5. 20 Aplikasi 3D *Wall Graphic* Peta Peninggalan Purbakala
(Sumber : Putra, 2017)

3. *Wall Graphic* Candi Peninggalan Majapahit

Wall Graphic ini merupakan konten informasi yang bersifat infografis. Konten *wall graphic* ini terdiri dari foto peninggalan candi yang ditambah dengan informasi spesifik beserta *icon* penggambaran dan penjelasan mengenai candi tersebut.



Gambar 5. 21 Wall Graphic Candi Peninggalan Majapahit
 (Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 22 Gambar Tampak Wall Graphic Candi Peninggalan Purbakala
 (Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 23 Aplikasi 3D *Wall Graphic* Candi Peninggalan Purbakala
(Sumber : Putra, 2017)

d. *Collection Panel*

Collection Panel berfungsi sebagai penanda koleksi berbentuk potrait. *Collection Panel* ini berisikan informasi koleksi tersebut beserta foto koleksi dan menggunakan grafis *icon* dari koleksi tersebut sebagai pendukung penyampaian informasi. Pada bagian kiri terdapat *signature* grafis yang berfungsi sebagai pengikat satu sama lain.



Gambar 5. 24 Gambar *Collection Panel*
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 25 Gambar Tampak *Collection Panel*
(Sumber : Putra, 2017)



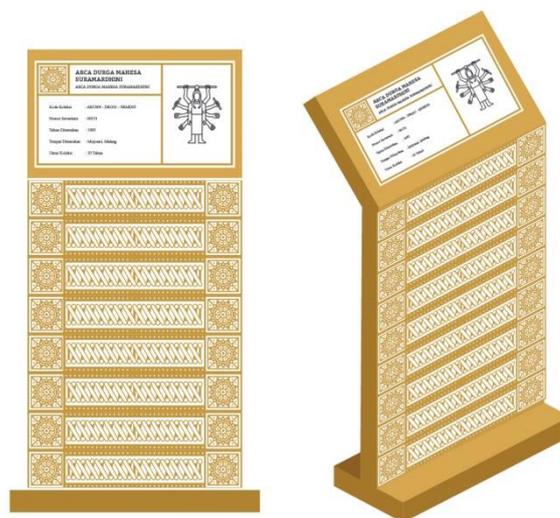
Gambar 5. 26 Aplikasi 3D *Collection Panel*
(Sumber : Putra, 2017)

e. **Information Board – Object Label**

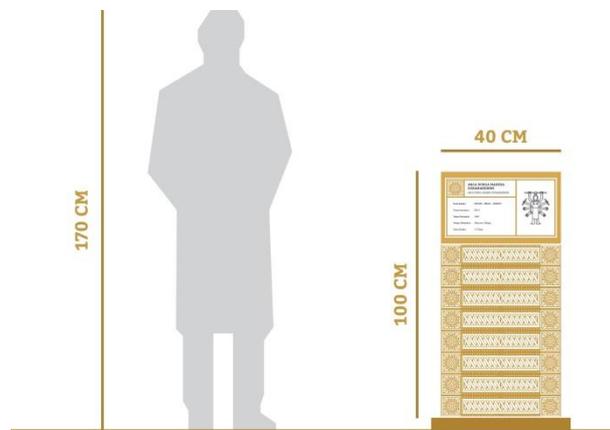
Information Board berfungsi sebagai papan penanda koleksi yang berukuran besar seperti koleksi arca-arca. *Information Board* ini berisikan *object label*, yang merupakan keterangan benda mengenai koleksi tersebut seperti nama koleksi, kode koleksi, nomor inventaris, tahun penemuan, tempat ditemukan koleksi tersebut, dan umur koleksi. Pada *object label* juga disertai dengan *icon* gambaran dari koleksi tersebut sebagai grafis pendukung keterangan informasi.



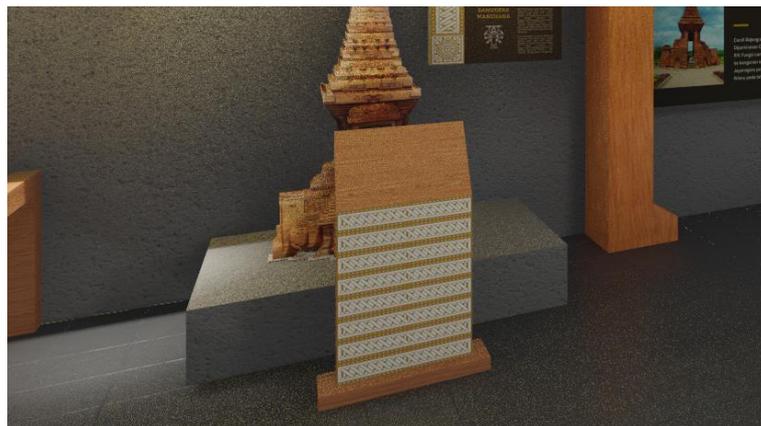
Gambar 5. 27 *Layout Teks Object Label*
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 28 *Gambar Information Board*
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 29 Gambar Tampak *Information Board*
(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 30 Gambar 3D *Information Board*
(Sumber : Putra, 2017)

5.1.2 *Exhibition Design*

Exhibition Design pada museum Majapahit ini dibentuk sesuai dengan konsep awal yang sudah ditentukan, yaitu ada “*The Historical of Majapahit*”. Pembentukan suasana ruang pameran diaplikasikan secara menyeluruh dan dibuat sedemikian rupa agar pengunjung dapat merasakan kesan Majapahit.

Aspek-aspek pembentukan suasana tersebut antara lain adalah dengan menyajikan ukiran khas Majapahit yang terdapat di setiap pintu masuk zona pameran. Pada setiap pintu masuk juga terdapat hiasan guci berbahan dasar tanah liat yang berfungsi sebagai elemen estetis pendukung pembentukan suasana Majapahit. Untuk penyajian konten informasi *wall graphic* juga terdapat instalasi pilar-pilar yang berhiaskan ukiran Majapahit dan pada bagian bawah juga terdapat susunan gerabah berukuran sedang yang juga berfungsi sebagai elemen estetis.



Gambar 5. 31 *Exhibition Design* Museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)



Gambar 5. 32 *Exhibition Design* Museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

Pada bagian *wall graphic* Peninggalan Candi Majapahit juga dibuat bentukan lengkung yang pada bagian atasnya terdapat ukiran-ukiran khas Majapahit. Material yang digunakan adalah ukiran kayu jati yang dapat menimbulkan kesan historis dan eksklusif.



Gambar 5. 33 *Exhibition Design* Museum Majapahit

(Sumber : Putra, 2017)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Majapahit ini adalah sebagai berikut :

1. Museum Majapahit dibangun sebagai tempat penyimpanan koleksi-koleksi benda peninggalan jaman kerajaan Majapahit agar dapat dipelajari sejarahnya oleh masyarakat luas. Sebagai pendukung agar mempermudah mempelajari sejarah tersebut, penyampaian konten informasi dilakukan dengan cara pembentukan suasana area pameran melalui *Environmental Graphic Design* yang meliputi *exhibition design* dan *information design*. Penyampaian konten sejarah kerajaan Majapahit disampaikan dengan metode *storytelling* yang terbagi menjadi 3 zona utama. Metode *storytelling* ini membuat penyampaian konten informasi lebih tertata dan mudah dipahami mengikuti alur cerita yang disampaikan.
2. Konten cerita sejarah Majapahit yang diceritakan ini adalah tentang kisah sejarah kerajaan Majapahit dari masa awal pembentukkan kerajaan sampai dengan hancurnya kerajaan Majapahit. Konten cerita sejarah tersebut dibagi menjadi 3 zona utama, zona pertama adalah tentang Awal Terbentuknya Kerajaan Majapahit, zona kedua adalah tentang Masa Keemasan Majapahit, dan zona ketiga adalah tentang Hancurnya Kerajaan Majapahit. Ketiga konten sejarah tersebut terdiri dari beberapa sub zona yang menggambarkan masanya. Setiap konten sejarah juga didukung dengan adanya koleksi benda peninggalan beserta informasi sejarahnya sehingga Museum Majapahit dapat menjadi salah satu destinasi wisata sejarah bagi masyarakat luas.
3. Pembentukan suasana pameran pada Museum Majapahit dilakukan secara menyeluruh pada setiap zona area pameran agar dapat menciptakan kesan suasana jaman kerajaan Majapahit. Suasana area ruang pameran mengacu pada literatur tentang bagaimana gambaran suasana kerajaan Majapahit pada waktu itu. Penyajian konten informasi pada Museum Majapahit didukung dengan adanya *signage* (penanda) yang terdiri dari *zone sign*, *information panel*, dan

information board sebagai salah satu aspek terpenting dalam perancangan *environmental graphic design* pada museum.. Setiap *signage* memiliki kontennya masing-masing dalam mendukung penyampaian informasi kepada pengunjung Museum Majapahit sehingga pengunjung dapat lebih memahami informasi yang disampaikan.

6.2 Saran

Dalam perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Majapahit ini terdapat beberapa hal yang belum tercapai, yaitu adalah sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa aspek yang belum mampu dicapai yaitu pada aspek teknologi dalam penyampaian konten informasinya, seperti penyampaian konten yang menggunakan *interactive media, audio visual, motion graphic, projection mapping, augmented reality*, dan sebagainya.
2. Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Majapahit ini dapat terealisasi dengan benar yang nantinya akan membutuhkan beberapa tenaga ahli lain dibidang yang berbeda agar perancangan ini dapat benar-benar terealisasi, seperti tenaga ahli arsitektur, desainer interior, desainer produk, sejarahwan, masyarakat, pihak stakeholder dan lain sebagainya.
3. Tahap realisasi dari perancangan ini juga perlu diimbangi dengan pengembangan dan perawatan yang dilakukan secara intensif terhadap konten dan benda koleksi sehingga Museum Majapahit tetap dalam keadaan terawat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Gibson, David. 2009. *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Spaces*. New York, United States of America: Princeton Architectural Press Publication.

Wheeler, Alina. 2009. *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team, 4th Edition* (page 164-165). United States of America: John Wiley & Sons.

Berger, Craig. 2005. *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Washington, DC: Roto Vision.

Arntson, Amy. 1988. *Graphic Design Basics*, Boston, United States of America: Cengage Learning, United States.

Baer, Kim. 2008. *Information Design Workbook. In Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration +30 Case Studies* (page 12-23). United States of America: Rockport Publisher.

Locker, Pam. 2011. *Basics Interior Design 02 : Exhibition Design* (page 63-66), United Kingdom: AVA Publishing.

Niron Ilgin, 2009, *The Importance Of Environmental Graphic Design in Human Life and Its Affection*, Turkey: Izmir University.

Smithsonian, Institute. 2011. *Guideline For Accessible Exhibition Design* (page 17), Washington DC: Smithsonian Institute

Suryapto, Edward. 2010. *Perancangan Environmental Graphic Design Museum Keraton Sumenep*, (page 65-68).

Ida, 2014. *What is Information Design*. (Online) Diakses 12 Mei 2017, dari <http://www.infodesign.org.uk>

O'grady, Ken Visocky & Jenn. 2008. *The information Design Handbook* (page 57),
United States of America: HOW Books.

Tinarbuko, Sumbo. (2010). *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual* (page 94), Jakarta: Jalasutra.

Davey, P. (1998). *True colors: The glorious polychromy of the past suggests a strong historical need for color, despite current reductive fashions. The Architectural Review 204* (page 34-36).

ICOM, 2010. *ICOM Definition of a Museum*. (Online) Diakses 12 Mei 2017, dari
<http://archives.icom.museum/definition.html>

Ernst & Peter Neufert. (2012). *Architectural Standard – Architects' Data: Third Edition*
(page 208), United Kingdom: Oxford Brookes University

Kurniawan, Djoeliana, & Panero, Julius. (2015). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.
Jakarta: Erlangga.

BIOGRAFI PENULIS



Rahardian Putra, lahir di Kota Surabaya pada tanggal 12 Mei 1991. Pendidikan pertama ditempuh penulis di Sekolah Dasar Negeri Percobaan Surabaya, setelah itu melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Surabaya dan akhirnya menempuh pendidikan akhir di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Surabaya. Lalu, melanjutkan pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya jurusan Desain Produk Industri program studi Desain Komunikasi Visual melalui jalur Ujian Masuk Desain (UMDES) pada tahun 2010.

Selama menempuh masa perkuliahan di DKV, penulis menemukan bidang yang sesuai dengan minat yaitu desain grafis dan ilustrasi. Penulis ingin mengembangkan pengetahuannya pada bidang desain grafis. Maka disaat mata kuliah Tugas Akhir penulis ingin mempelajari perihal mengenai ilmu *environmental graphic design* dan mengambil judul mengenai perancangan *environmental graphic design* pada Museum Majapahit.

Email : rahardian.putra1991@gmail.com

Instagram : @wokskey

Behance : behance.net/wokskey

Telfon : 087855857522