

Perancangan Sistem Penanda Museum Tjong A Fie Mansion Kota Medan Sumatera Utara

Krista Putri Panjaitan¹
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom
Krista.putri@yahoo.co.id

Abstrak

Medan adalah ibukota provinsi Sumatera Utara yang memiliki populasi etnis Tionghoa cukup besar. Kota Medan memiliki bangunan bersejarah salah satunya Museum Tjong A Fie. Museum Tjong A Fie merupakan satu-satunya museum etnis Tionghoa yang terletak di jantung Kota Medan. Museum ini sebagai tempat wisata budaya yang menyimpan benda – benda peninggalan sejarah kehidupan Tjong A Fie dan peran Tjong A Fie dalam pembangunan dan perkembangan Kota Medan. Sebagai tempat wisata budaya yang memberikan informasi kepada pengunjung untuk mengetahui keberadaan Museum Tjong A Fie serta memudahkan pengunjung mengakses layanan atau fasilitas yang tersedia, diperlukan media informasi berupa sistem penanda. Sistem penanda yang dirancang berupa petunjuk arah, nama ruangan dan larangan yang harus dipatuhi. Pada perancangan sistem penanda ini menggunakan konsep visual seperti studi pictogram, pemilihan warna, tipografi, bentuk dan tata letak yang dapat memberikan informasi menarik, sederhana dan menampilkan ciri khas Museum Tjong A Fie.

Kata kunci: Museum Tjong A Fie, Perancangan, Sistem Penanda

Abstract

Medan is the capital city of North Sumatra province that has a big enough Tionghoa ethnic population. Medan city has historic buildings, one of them is Tjong A Fie museum. Tjong A Fie Museum is the only museum of Chinese ethnic that lies at the heart of the Medan city. This museum is as a cultural tourism that stores objects - relics of the history of Tjong A Fie's life and Tjong A Fie's role in the construction and development of Medan city. As a cultural tourism that give information to visitors to knows the existence of Tjong A Fie Museum and to facilitate visitors access the available services or facilities, need information media such as sign system. Sign system is designed such as direction sign, the name of the room and prohibition that must be obeyed. In this sign system designing uses visual concepts such as pictograms studies, selection of colors, typography, shape and layout that can provide interesting information, simple and displays the Museum Tjong A Fie's trait.

Keywords: Tjong A Fie Museum, Sign Sign System, Designing

1. Pendahuluan

Medan adalah ibukota provinsi Sumatera Utara. Kota Medan merupakan kota metropolitan terbesar di luar Pulau Jawa dan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Kota Medan merupakan pintu gerbang wilayah Indonesia bagian barat dan juga sebagai pintu gerbang bagi para wisatawan untuk menuju objek wisata, seperti Kesultanan Deli yang berlokasi di Istana Maimun, Museum Rahmat *International Wildlife*, Berastagi dan Kabanjahe di daerah dataran tinggi Karo (Pemerintah Kota Medan).

Museum Tjong A Fie *Mansion* merupakan satu-satunya museum etnis Tionghoa(Cina) yang terletak di jantung Kota Medan, tepatnya di Jalan Kesawan Medan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan). Dahulunya, bangunan ini merupakan rumah bagi keluarga Tjong A Fie dan oleh keturunan Tjong A Fie dijadikan sebagai museum pribadi. Museum ini merupakan hasil campuran arsitektur budaya Cina, Melayu dan Eropaserta sebagai salah satu tempat kunjungan wisata budaya dan sejarah di Kota Medan yang menyimpan benda-benda peninggalan sejarah kehidupan Tjong A Fie di masa lampau serta dapat mengetahui bagaimana peran aktif Tjong A Fie dalam pembangunan dan perkembangan Kota Medan dan juga sebagai bukti percampuran budaya lokal (Melayu) dengan budaya Cina (Majalah Dewi, 2015:124). Pada Museum Tjong A Fie *Mansion* terdapat beberapa media informasi yang masih dibuat secara sederhana tetapi belum memiliki nilai-nilai estetika (keindahan), dan penempatan media informasi yang ada di dalam Museum Tjong A Fie *Mansion* tidak teratur, untuk itu diperlukan perancangan yang menarik, memiliki nilai-nilai keindahan. Adapun tujuan perancangan ini yaitu memberikan informasi dengan sistem penanda (*sign system*) baik sebagai penunjuk arah, larangan, petunjuk informasi dan penanda ruangan dalam bentuk yang komunikatif, informatif dan kreatif kepada pengunjung agar mudah dipahami dan tidak mengalami kesulitan pada saat berada di dalam museum khususnya bagi pengunjung yang baru pertama kali masuk ke dalam museum.

Sistem penanda atau *sign system* adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas petunjuk yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan (Galuh, 2014).

2. Dasar Pemikiran

2.1 Museum

Museum merupakan suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat dan perkembangannya, yang memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan, dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan (Ensiklopedia Nasional Indonesia, 1990).

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep - konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen- elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta tata letak (*layout*). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Adi Kusrianto, 2007:2).

2.3 Media Informasi

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan pengertian dari informasi secara umum adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis 1990; 11). Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”.

2.4 Sistem Penanda

Tanda atau *sign* (dalam Bahasa Inggris) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda atau *sign* menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Menurut Pierce dalam buku “*Sign in Use*” menyatakan bahwa *sign* merupakan tanda berbentuk simbol yang mengartikan suatu pesan. *Sign* dibuat untuk menjadi pembeda atau pembandingan dengan tanda-tanda lain.

2.5 Psikografis

Psikografis terdiri dari dua kata *psyco* dan *graph* yang berarti menggambarkan (*graph*) psikologis konsumen (*psyco*). Psikografis adalah pengukuran kuantitatif gaya hidup,kepribadian dan demografik konsumen. Psikografis sering diartikan sebagai pengukuran AIO (*activity, interest,opinion*), yaitu pengukuran kegiatan, minat dan pendapatkonsumen (Sumarwan, 2001).

2.6 Grafis Lingkungan

Pengertian grafis lingkungan adalah segala bentuk grafik yang ada di lingkungan. Termasuk di dalamnya berupa tanda - tanda penunjuk arah, papan pengumuman, ornament grafis sebuah bangunan dan segala bentuk tulisan pada bentuk dua maupun tiga dimensi. Grafis lingkungan bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengunjung /masyarakat berupa tanda-tanda penunjuk untuk menunjukkan keberadaannya. Ruang lingkup grafis lingkungan mencakup *signage, wayfinding system, information design* dan juga piktogram (Irawan, Franciscus, 2010).

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dijelaskan sebelumnya, pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan sistem penanda (*sign system*) ini adalah memberikan informasi dengan lengkap dan mudah dipahami tentang museum baik itu jenis ruangan mau pun jenis koleksi kepada pengunjung yang datang ke museum, agar lebih mengenal dan mengetahui informasi yang ada di dalam museum, dalam rangka mengenang dan mengedukasi tentang Tjong A Fie melalui museum tersebut.

3.2 Konsep Media

Dalam perancangan ini, system penanda (*sign system*) diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Tanda Pemberi Informasi
Tanda ini digunakan untuk memberikan informasi tentang lokasi sebuah tempat, letak benda, kejadian dalam bentuk nama, simbol, gambar dan tanda panah
- b. Tanda Penunjuk Arah
Tanda ini mencakup tanda-tanda yang mengarahkan untuk menuju suatu tempat seperti ruangan dan toilet.
- c. Tanda Untuk Ruangan
Tanda ini digunakan untuk memudahkan pengunjung mengetahui ruangan-ruangan yang ada di dalam museum.
- d. Tanda Larangan dan Peringatan
Tanda ini memberikan peringatan tentang hal-hal yang boleh dilakukan, berhati-hati maupun yang dilarang di dalam area museum.

3.3 Konsep Visual

Perancangan konsep visual pada sistem penanda ini dapat dilihat melalui studi pictogram, pemilihan warna, tipografi, bentuk yang dapat memberikan informasi menarik, sederhana dan menampilkan ciri khas Museum Tjong A Fie *Mansion*.

3.3.1 Warna

Warna yang digunakan untuk sistem penanda Museum Tjong A Fie *Mansion* adalah warna merah, warna hijau dan kuning.

3.3.2 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu kajian dalam desain grafis yang mengkaji pembuatan teks (tulisan) ditinjau dalam bidang teknik dan seni. Jenis huruf yang digunakan pada sistem penanda (*sign system*) ini adalah *Franklin Gothic Medium* yang merupakan bagian dari huruf *Sans Serif* dan jenis huruf *Made In China* pada nama ruangan. Jenis huruf ini digunakan karena memiliki bentuk huruf yang unik, mudah dibaca, sederhana, profesional dan jelas.

3.3.3 Bentuk Penanda

Bentuk pada perancangan sistem penanda ini adalah sebuah bentuk visual yang akan mewakili sistem penanda yang akan dirancang. Bentuk tersebut diambil dari bentuk bunga lotus (teratai). Alasan memilih bunga teratai karena menurut kepercayaan masyarakat Tiongkok, bunga lotus (teratai) merupakan ikon Buddhisme yang diagungkan.

3.3.4 Bentuk Signage

Bentuk *signage* yang akan diterapkan pada museum ini diambil dari koleksi yang ada di Museum Tjong A Fie berupa keramik yang berbentuk bunga lotus dan koleksi bunga lotus pada meja makan museum.

3.3.5 Bentuk Piktogram

Pada perancangan ini, objek pictogram yang akan digunakan untuk salah satu fasilitas diambil dari dasar bunga lotus (teratai) yang terdapat pada keramik lantai museum, koleksi di ruang makan museum dan ciri khas atribut yang digunakan masyarakat Tiongkok.

Media yang digunakan untuk papan pictogram pada perancangan ini menggunakan media berbahan kayu.

4 Perancangan Sistem Penanda

4.1 Perancangan Sistem Penanda Informasi

Perancangan sistem penanda (*sign system*) informasi pada museum ini meliputi gapura (pintu gerbang utama), tanda Papan Nama Museum, tanda Selamat Datang.



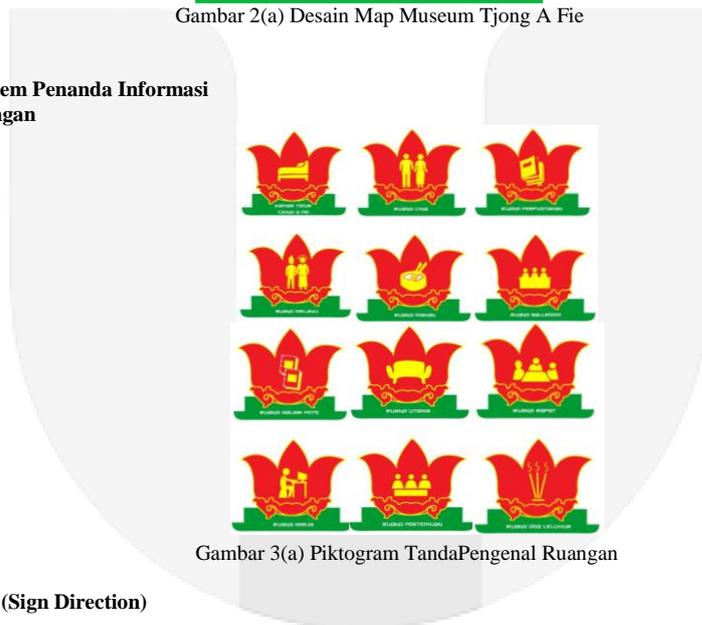
Gambar 1 Sistem Penanda Papan Nama



Gambar 2(a) Desain Map Museum Tjong A Fie

5. Hasil Perancangan Sistem Penanda Informasi

5.1 Tanda Pengenal Ruangan



Gambar 3(a) Piktogram Tanda Pengenal Ruangan

5.2 Tanda Petunjuk Arah (Sign Direction)



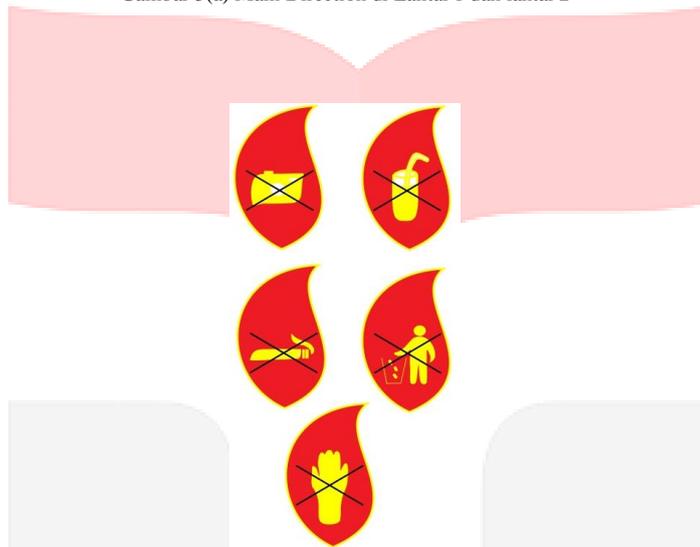
Gambar 4(a) Papan Petunjuk Arah Ruangan Museum

5.3 Main Direction



Gambar 5(a) Main Direction di Lantai 1 dan lantai 2

5.4 Papan Larangan



Gambar 6(a) Papan Larangan

5.5 Aplikasi Pada Lokasi

No	Sistem Penanda	Gambar	Aplikasi Pada Lokasi
1			
2			
3			

Gambar 7(a) Aplikasi Sistem Penanda

6. Media Pendukung

6.1 Brosur



Gambar 8(a) Brosur Tampak Depan

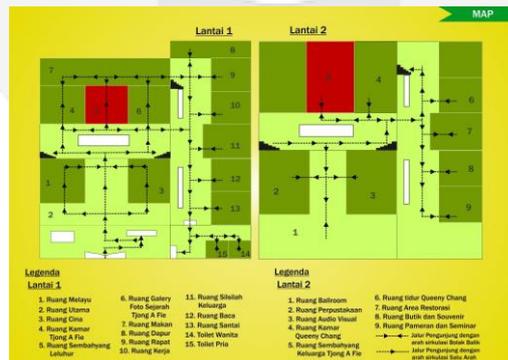


Gambar 9(a) Brosur Bagian Dalam

6.2 Map Museum



Gambar 10(a) Cover Depan Map (Peta) Museum



Gambar 11(a) Denah Ruangan Map Museum



Gambar 12(a) Isi Map (Peta) Museum

6.3 Katalog Museum



Gambar 13(a) Cover depan dan Cover belakang Katalog

7. Kesimpulan

1. Museum Tjong A Fie *Mansion* Medan merupakan museum pribadi etnis Tionghoa yang memiliki nilai sejarah dan budaya. Bangunan museum ini adalah perpaduan etnis Tionghoa, Eropa dan Melayu Deli, hal ini terlihat pada corak dan warna bangunan. Museum ini terdiri dari dua lantai bangunan yang terdiri dari banyak ruangan yaitu ruang tamu Tionghoa, ruang tamu utama, ruang tamu Kesultanan Deli, kamar tidur Tjong A Fie, ruang persembahan, ruang galeri, ruang keluarga, ruang makan. Pada lantai dua terdiri dari ruang perpustakaan, ruang audio visual, ballroom, kamar tidur putri tertua Tjong A Fie, ruang persembahan dan ruang butik.
2. Museum ini sebenarnya sudah memiliki sistem penanda pada beberapa ruangan museum, tetapi sistem penanda yang ada masih sangat sederhana dan belum memiliki nilai-nilai estetika (keindahan). Untuk itu perlu dirancang sistem penanda yang baik untuk menarik daya minat pengunjung dan mempermudah pengunjung untuk memberikan informasi yang jelas tentang ruangan-ruangan yang ada di dalam museum tersebut.
3. Sistem penanda (*sign system*) yang dirancang adalah sistem penanda penunjuk arah, sistem penanda informasi, sistem penanda lokasi ruangan dan sistem penanda berupa himbauan dan larangan.
 - a. Sistem penanda penunjuk arah yang dirancang untuk menuju toilet, menuju lantai dua, dan menuju ruang keluarga.
 - b. Sistem penanda informasi yang dirancang untuk menunjukkan lokasi taman, denah museum yang diletakkan pada dinding kiri pintu masuk, lokasi taman fengshui, ruangan sembahyang.
 - c. Sistem penanda lokasi ruangan dirancang untuk menunjukkan ruangan-ruangan yang ada di dalam museum seperti ruang tamu Tionghoa, ruang tamu utama, ruang tamu Kesultanan Deli, kamar tidur Tjong A Fie, ruang persembahan, ruang galeri, ruang keluarga, ruang makan, perpustakaan, ruang audio visual, ballroom, kamar tidur putri tertua Tjong A Fie, dan ruang butik.
 - d. Sistem penanda himbauan dan larangan dirancang untuk dinding sebelah kanan pintu masuk museum (yang menginformasikan dilarang merokok), ruang sembahyang (yang menginformasikan dilarang memfoto), ruang galeri (yang menginformasikan dilarang merokok, dilarang mengambil gambar dan dilarang menyentuh koleksi galeri), ruang butik (yang menginformasikan dilarang masuk), ruang makan (yang menginformasikan dilarang menyentuh koleksi peralatan makan).
4. Hasil perancangan system penanda pada museum Tjong A Fie Mansion adalah, sebagai berikut:
 - a. Di atas pintu masuk museum diletakkan papan nama museum Tjong A Fie Mansion.
 - b. Pada lokasi taman depan museum diletakkan papan selamat datang.
 - c. Di dinding sebelah kiri pintu masuk dibuat peta (map) museum sebagai informasi tentang ruangan-ruangan yang ada di dalam museum.
 - d. Pintu masuk menuju toilet diletakkan papan petunjuk arah.

- e. Pada ruangan-ruangan yang ada di dalam museum, ditempatkan penanda lokasi ruangan sehingga jelas nama-nama ruangan yang ada di dalam museum tersebut.
- f. Tangga naik menuju lantai 2 diletakkan papan petunjuk arah dan tangga turun dari lantai 2 ke lantai 1 juga diletakkan papan petunjuk arah.
- g. Pada ruangan galeri ditempatkan penanda informasi dilarang memfoto, dilarang menyentuh koleksi dan dilarang merokok.
- h. Pada ruangan butik 1 dan butik 2 ditempatkan penanda dilarang masuk
- i. Pada meja ditempatkan penanda informasi dilarang menyentuh koleksi yang ada di atas meja makan.

Daftar Pustaka Akbar, Ali, (2010), *Museum di Indonesia Kendaladan Harapan*, Papas Sinar Sinanti, Jakarta.

- [1] Arikunto, Suharsimi, (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- [2] Dewi, (2015), *Atas Nama Cinta*, Majalah Dewi, Dewi No.20/XXIV, hal 124.
- [3] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan,(2013) *Jelajah Medan Heritage* , Visit Medan.
- [4] Direktorat Museum, (2008), *Pedoman Museum Indonesia*, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- [5] Galuh, Benina, (2014), *Sign System Museum Kretek Kudus*, *Creativitas*, Vol 3, 17-28
- [6] Jogiyanto, (2001), *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [7] Jogiyanto, (2005), *Analisis dan Desain*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [8] Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1996, Balai Pustaka 3685, Jakarta.
- [9] Kusrianto, Adi, (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Adi, Yogyakarta.
- [10] Mack, Kendra, (2011), *Viral Visualization*, *Online Infographics as Reflections, Of the internet's informational landscape*
- [11] Moleong, Lexy J, 2007, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosda Karya Offset, Bandung.
- [12] Museum Geologi, ,www.museumindonesia.com, 15
- [13] Nababan, Christmas Ria, 2013, *Analisi Program Publisitas Wisata Budaya Tjong A Fie Mansion dalam Meningkatkan Jumlah Wisatawan Domestik*, *jurnal usu.ac.id*, Vol 1 No,3, Hal 14.
- [14] Riduwan, 2004, *Metode Riset*, *Rineka Cipta*, Jakarta
- [15] Sanyoto, Sadjiman Ebdi, (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*, *Bumi Intaran*, Yogyakarta.
- [16] Sanyoto, Sadjiman Ebdi, (2009), *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*, *Jalasutra*, Yogyakarta.
- [17] Sihombing, Danton, (2007), *Tipografi dalam Desain Grafis*, *Gramedia Pustaka Umum*, Jakarta.
- [18] Sugiyono, (2009), *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*, CV Alfabeta, Bandung
- [19] Sutaarga, Amir, (1989), *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Proyek Pembinaan Permuseuman*, *Direktorat Jenderal Kebudayaan*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.