PERANCANGAN DESAIN GRAFIS LINGKUNGAN DAN MEDIA PENDUKUNG PADA MUSEUM BAJRA SANDHI

I Made Krisna Bramantya[1], Dimas Krisna Aditya[2] dan Ganjar Gumilar[3]
[1,2,3]S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
krisnabramantya@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id, ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak :
Jumlah pengunjung Museum Bajra Sandhi mulai menurun setiap tahunnya, menyebabkan berkurangnya pendapatan museum, kurang diketahuinya museum di kalangan masyarakat, Hal ini disebabkan oleh berbagai penyebab, yaitu fasilitas di Museum Bajra Sandhi yang grafis lingkungannya yaitu *Wayfinding* dan *Signage* sudah tidak layak dari segi desain dan fisik yang membuat pengunjung tidak nyaman dalam menjelajahi Museum dan juga membuat pengunjung tidak mengetahui lokasi dari tempat yang ingin dituju di dalam Museum, jika dibiarkan hal ini dapat menurunkan jumlah pengunjung dan juga membuat sejarah perjuangan rakyat Bali menjadi terlupakan. Perancangan ini menggunakan metode penelitian secara kualitatif yang datanya di dapatkan dengan observasi secara langsung, wawancara dan studi pustaka dengan teori yang relevan dengan perancangan desain grafis lingkungan pada museum, hasil akhir dari perancangan ini adalah *Wayfinding* dan *Signage* yang efektif yang merupakan suatu hal yang sangat diperlukan pada suatu museum untuk memberikan informasi dari tentang museum itu sendiri hingga lokasi fasilitas di museum yang didukung dengan media pendukung seperti poster, brosur, situs resmi dan media lainnya.
Kata Kunci : Museum Bajra Sandhi, Grafis Lingkungan, Sejarah Perjuangan Rakyat Bali, *Wayfinding & Signage*

Abstract :
The number of visitors to the Bajra Sandhi Museum begins to decline every year, causing a decrease in museum income, and less knowledge of the museum among the public. This is due to various reasons, namely the facilities at the Bajra Sandhi Museum whose environmental graphics, namely Wayfinding and Signage, are not feasible in terms of design and physical which makes visitors uncomfortable in exploring the Museum and also makes visitors not know the location of the place they want to go to in the Museum, if left unchecked this can reduce the number of visitors and also make the history of the struggle of the Balinese people forgotten. This design uses qualitative research methods whose data is obtained by direct observation, interviews, and literature studies with theories relevant to the design of environmental graphic designs in museums, the final result of this design are effective Wayfinding and Signage which is something that is very necessary at a museum to provide information from about the museum itself to the location of facilities in the museum supported by supporting media such as posters, brochures, official websites, and other media.
***Keywords** : Bajra Sandhi Museum, Environmental Graphics, History of the Balinese Struggle, Wayfinding & Signage*

PENDAHULUAN

Museum Bajra Sandhi memiliki koleksi dan cerita mengenai sejarah perjuangan rakyat Bali yang di proyeksikan lewat pameran dan diorama yang sejarahnya dimulai dari masa prasejarah hingga masa mempertahankan kemerdekaan, namun dalam beberapa tahun terakhir museum mengalami penurunan jumlah pengunjung yang hal ini di latar belakangi oleh kondisi fasilitas yang terdapat di museum yaitu *Wayfinding* dan *Signage* dari segi desain yang kurang efektif dan informatif, dengan hal ini membuat calon pengunjung menjadi kurang tertarik untuk berkunjung ke museum, dan juga membuat pengunjung yang sedang berkunjung menjadi kurang nyaman dan kebingungan dalam mencari lokasi dari suatu tempat atau area di Museum Bajra Sandhi, Tujuan dari perancangan ini adalah membuat rancangan Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung untuk Museum Bajra Sandhi yang ditujukan kepada pengunjung yang mayoritasnya dikunjungi oleh anak muda yaitu pelajar dari sekolah dasar hingga mahasiswa. Dalam melakukan perancangan ini, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan metode kualitatif yaitu melalui wawancara dan observasi, dan juga mengadakan kuesioner untuk memperkuat data perancangan, dan Penulis menggunakan metode analisis matriks sehingga dapat membandingkan beberapa grafis lingkungan yang berada di beberapa museum agar rancangan menjadi seimbang dan tepat sasaran.

DASAR PEMIKIRAN

Teori tahapan perancangan yang dimukakan menurut Ladjamudin dijelaskan bahwa perancangan merupakan sebuah pola yang dibuat sedemikian rupa untuk mengatasi suatu masalah yang dihadapi oleh suatu instansi atau lembaga setelah melakukan analisis permasalahan terlebih dahulu. (Ladjamudin, 2013:39), penulis juga menggunakan teori desain komunikasi visual yang dimukakan menurut Widagdo dijelaskan bahwa desain komunikasi visual dalam pengertian dunia modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Yang dilandasi ilmu pengetahuan, bersifat rasional, berlogika dan pragmatis. Dunia desain komunikasi visual bersifat dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal ini dikarenakan oleh peradaban dan ilmu pengetahuan yang modern dan dapat memungkinkan lahirnya industrialisasi dalam bidang desain. Sebagai sebuah karya kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial maupun ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada sebuah konsekuensi sebagai produk yang massal dan

menjadi konsumsi massa. Widagdo (1993:31) dilanjutkan dengan teori Desain Grafis Lingkungan yang dimukakan menurut Djoko Hartanto dalam majalah Concept, Desain Grafis Lingkungan atau dengan sebutan lain yaitu *Environmental Graphic Design* (EGD) ialah Segala bentuk grafis baik tiga maupun dua dimensi yang ada di lingkungan atau *environment* yang mencakup *Wayfinding & Signage, information design, pictogram*, dan motif grafis pada sebuah bangun atau bentuk serta tipografi pada objek dua dimensi atau tiga dimensi. (*Concept,* 2008)

Yang didukung juga dengan teori yang dimukakan menurut Chris Calori dalam bukunya *Signage and Wayfinding Design* Desain Grafis Lingkungan bekerja dengan mengomunikasikan informasi penting dengan media berupa kata-kata, simbol, diagram dan gambar. Yang bertujuan untuk memanusiakan dan menyederhanakan kerumitan dari bangunan sehingga bisa berkomunikasi dengan pengunjung atau beraktivitas dalam bangunan atau lingkungan tersebut. (*Signage and Wayfinding Design,* 2007) dan menurut Chris Calori juga*, Wayfinding* dan *Signage* didefinisikan sebagai suatu kelompok tanda yang informatif yang ditunjang dengan sebuah visual yang menjadi satu kesatuan. Tugas atau tujuan utama dari *signage* itu sendiri adalah untuk membantu orang atau pengunjung mencari dan mengetahui lokasi atau jalan selama berada di suatu area atau suatu lingkungan. Selain mencari jalan dan mengetahui suatu lokasi, *signage* juga dirancang untuk mengomunikasikan informasi yang berbeda, seperti tanda operasional, tanda peringatan, dan sebagainya. *Wayfinding* merupakan sebuah proses yang bersifat aktif atau langsung yang membutuhkan keterlibatan secara sadar, mental dan memerlukan perhatian khusus terhadap lingkungan yang memiliki tujuan menavigasi. (Chris Calori, 2015:6). Meskipun *signage* dan *wayfinding* sering digunakan secara bergantian, perbedaan yang dimiliki *signage* dan *wayfinding* terdapat di benak orang. Tujuan utama dari *signage* adalah untuk membantu orang atau pengunjung menemukan jalan dan lokasi yang dituju melalui Desain Grafis Lingkungan, sedangkan *wayfinding* yang menjadi solusi efektif pasti melibatkan *signage*.

HASIL DAN DISKUSI

Perancangan tanda yaitu *wayfinding* dan *signage* dan media pendukung pada Museum Bajra Sandhi dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai fasilitas yang terdapat di Museum dengan baik dan tepat sembari mempromosikan museum. Dengan menampilkan informasi tersebut, diharapkan wisatawan dapat tertarik dan berkunjung

ke Museum Bajra Sandhi dan menambah wawasan mengenai sejarah perjuangan rakyat Bali dari masa prasejarah hingga masa mempertahankan kemerdekaan. Pada perancangan ini, penulis akan merancang grafis lingkungan berupa *wayfinding* dan *signage* yang tepat guna dan juga menarik sehingga pengunjung tertarik dan dapat menuntun pengunjung ke lokasi dari fasilitas yang terdapat di Museum Bajra Sandhi. Diharapkan hasil rancangan dari grafis lingkungan ini dapat menambahkan pengalaman tersendiri bagi pengunjung dan juga kenyamanan dalam bereksplorasi di museum. Target sasaran berupa remaja khususnya dari pelajar SMA dan Mahasiswa hingga pengunjung dewasa yang merupakan pengunjung terbanyak ke Museum Bajra Sandhi serta yang masih memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap segala hal. Remaja dari pelajar SMA dan Mahasiswa hingga pengunjung dewasa cenderung tertarik terhadap visual dan penyampaian pesan yang tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut, penulis mendapatkan kata kunci berdasarkan konsep pesan sebagai acuan perancangan grafis lingkungan berupa *wayfinding* dan *signage* yaitu “temukan” dan “kemudahan”. Dengan kata kunci ini diharapkan khalayak calon pengunjung dapat memahami informasi dengan mudah sehingga mendapatkan maksud dari pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

Konsep Visual

Dalam perancangan grafis lingkungan ini, penulis menggunakan konsep visual yang disesuaikan dengan target yang dikombinasikan dengan *style* atau gaya yang mengambil referensi dari salah satu motif dekorasi khas Bali yaitu Patra Mesir agar pesan dapat tersampaikan dan menarik perhatian wisatawan. Gaya dari *pictogram* dan bentuk yang akan digunakan yaitu *single line stroke* yang mengambil karakteristik dari motif Patra Mesir. Dengan menggunakan *single line stroke* ini dapat terlihat menarik dan jelas karena visualnya memiliki kesan jelas, sederhana dan mudah dipahami namun tetap menarik. Pemilihan warna untuk ilustrasi akan menggunakan warna-warna khas Bali dan juga warna dari suasana yang terdapat di Museum Bajra Sandhi yang membuat desain menjadi satu kesatuan dengan museum dan tetap memiliki karakter khas Bali nya.

Gambar 1. Motif Patra Mesir

Sumber: *Agung Jaya (2013)*

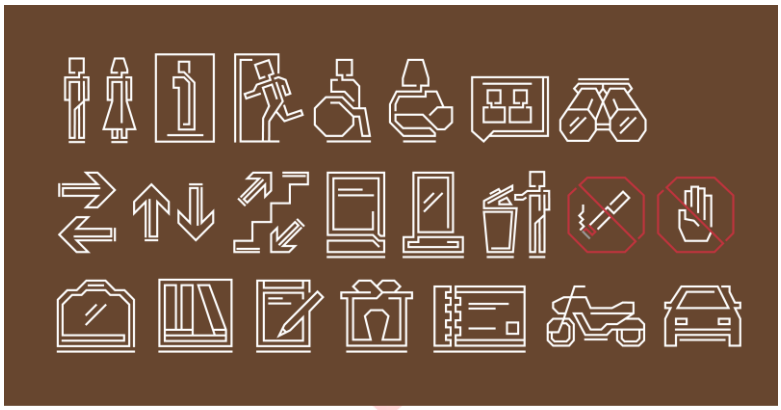
Adapun beberapa media pendukung yang dirancang oleh penulis dari media cetak hingga digital yang menggunakan konsep visual yang sama seperti grafis lingkungan agar memperkuat identitas dari Museum Bajra Sandhi. Media Utama yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai fasilitas Museum Bajra Sandhi berupa grafis lingkungan yaitu *Wayfinding* dan *Signage*. *Wayfinding* dan *Signage* ini dirancang agar informasi perihal arah dan informasi mengenai lokasi dari fasilitas yang terdapat di Museum Bajra Sandhi dapat menarik perhatian dan tersampaikan dengan baik. Dengan tersedianya informasi mengenai arah dan identifikasi lokasi dari fasilitas museum diharapkan pengunjung dapat berkeliling atau meng-eksplor Museum Bajra Sandhi secara nyaman yang menjadikan pengunjung dapat menikmati dan mendapatkan wawasan mengenai sejarah perjuangan rakyat Bali dengan tepat dan tidak terlewatkan begitu saja oleh pengunjung. Media Pendukung yang media cetak dan digital yang meliputi Poster, Brosur, Situs Resmi, Media Sosial dan beberapa *Merchandise*.

1.Bentuk

Bentuk Rancangan yang paling umum digunakan adalah bentuk gabungan dari swastika dan huruf L yang saling sambung menyambung satu dengan lainnya dan membentuk motif Patra Mesir seperti pada gambar di atas. Bentuk Patra Mesir memiliki bentuk yang sederhana yang menimbulkan dan memancing daya tarik tersendiri untuk tetap diperhatikan yang motif ini beda dengan motif khas Bali lainnya karena kesederhanaannya, karena motif ini memiliki unsur motif yang paling sedikit.

2.Simbol

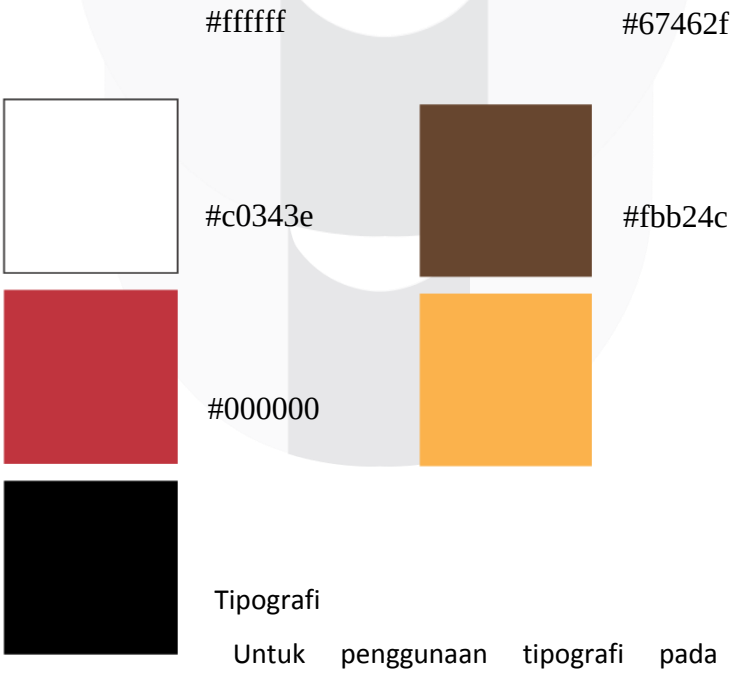
Simbol atau *Pictogram* ini dirancang dengan mengadopsi karakter dari motif Patra Mesir yang menggunakan *single line stroke,* garis lurus dan memiliki ketebalan *stroke* yang seragam dan tegas, *pictogram* ini juga membantu untuk identifikasi ruangan dan area yang terdapat di Museum Bajra Sandhi, tidak hanya identifikasi, *pictogram* ini juga menggambarkan fasilitas, larangan dan juga tanda arah yang terdapat di Museum Bajra Sandhi.



Gambar 2. Media Utama *Pictogram*
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

3. Warna

Untuk penggunaan warna pada perancangan *wayfinding* dan *signage*, menggunakan beberapa warna khas di agama Hindu yakni merah, putih dan hitam dan juga warna identitas dari Museum Bajra Sandhi yakni cokelat dan emas.



4. Tipografi

Untuk penggunaan tipografi pada perancangan *wayfinding* dan *signage*, menggunakan jenis tipografi *sans serif* yaitu Renner Book dan Renner Semi karena sesuai dan melengkapi satu sama lain dengan karakter dari Museum Bajra Sandhi dan karakter dari motif Patra Mesir, serta memiliki jarak antar huruf dan memiliki ketebalan yang proporsional dan membuat *font* ini menjadi mudah dibaca. Tipografi yang ditempatkan pada *wayfinding* dan *signage* ditempatkan secara horizontal

dan memiliki ukuran yang berbeda beda menyesuaikan dengan bahasanya dengan bahasa Indonesia menggunakan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan bahasa Inggris yang lebih kecil dan ditempatkan di bawah bahasa Indonesia.

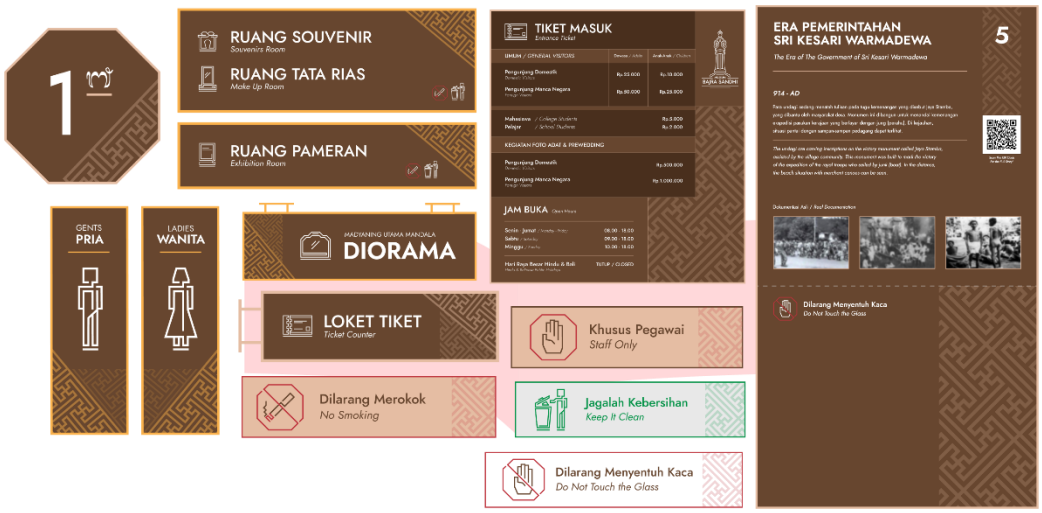
Gambar 3. Tipografi Renner Book dan Semi
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

Hasil Perancangan

Desain Grafis Lingkungan yang dirancang penulis merupakan *Wayfinding* dan *Signage* yang terdapat pada Museum Bajra Sandhi. Dengan menyediakan informasi arah menuju lokasi di Museum dan juga memberikan informasi identifikasi dari suatu ruangan di Museum yang hal tersebut diharapkan pengunjung dapat mengetahui tentang informasi tersebut agar pengunjung dapat menikmati dan merasakan pengalaman di Museum sepenuhnya.

Desain Grafis Lingkungan yang di rancang penulis berupa *wayfinding* dan *signage* yang menggunakan bentuk persegi panjang yang di dalamnya menggunakan *style* atau gaya yang mengadopsi dari karakter motif Patra Mesir dan juga menerapkan beberapa motif

Patra Mesir di beberapa sudut desain *wayfinding* dan *signage*, berikut adalah hasil rancangan *signage*, dari tanda identifikasi, regulasi, operasional hingga tanda interpretatif untuk diorama dan informasi tiket.



Gambar 4. Signage Museum Bajra Sandhi
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

selanjutnya, gambar di bawah merupakan hasil rancangan *wayfinding* yang terdiri dari tanda yang mengarah ke lokasi ruangan dan area hingga interpretatif untuk area lantai dan peta dari museum.

Gambar 5. Wayfinding Museum Bajra Sandhi
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

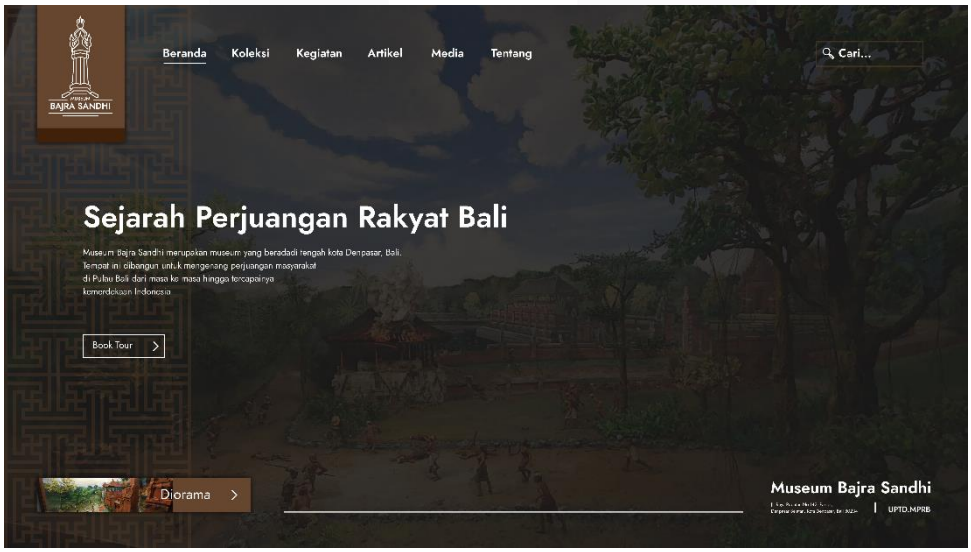
Dan media utama juga didukung oleh media pendukung yang berupa media cetak dan media digital yang menggunakan konsep yang sudah disesuaikan dengan Museum Bajra Sandhi. Dari Logo Museum Bajra Sandhi menggunakan konsep yang di adaptasi dari bentuk asli Museum Bajra Sandhi namun sedikit di modifikasi dengan karakter yang sama dengan motif Patra Mesir.

Gambar 6. Logo Museum Bajra Sandhi
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

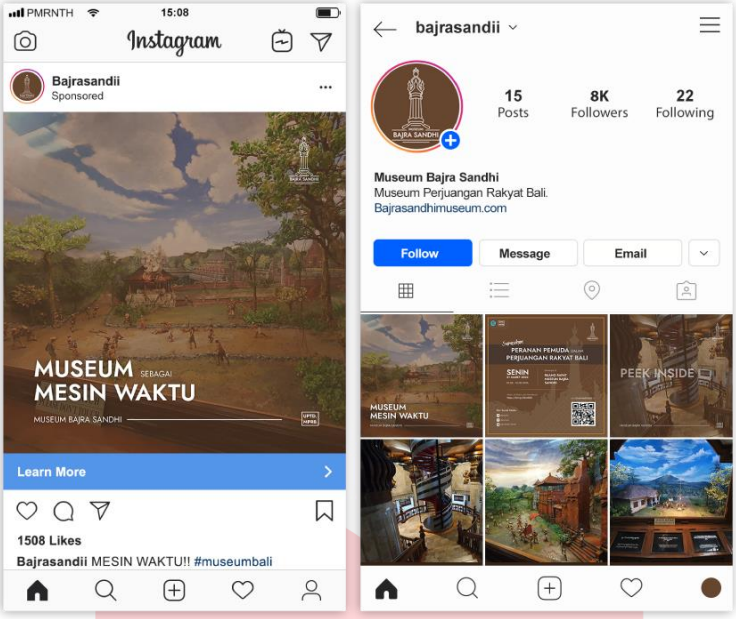
Dilanjutkan dengan media pendukung yang berupa promosi yang menggunakan media cetak yaitu poster dan brosur yang ditempatkan pada lokasi strategis seperti di tempat yang ramai dilewati orang dan di sekolah sekolah hingga universitas yang ada di kota Denpasar hingga satu provinsi Bali.

Gambar 7. Poster dan Brosur Museum
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

Tidak hanya dengan promosi media cetak, dirancang juga promosi dengan media digital yaitu lewat media sosial berupa *Instagram* dan juga situs resmi yang dapat menjadi tujuan pengunjung dalam mencari informasi mengenai museum Bajra Sandhi.

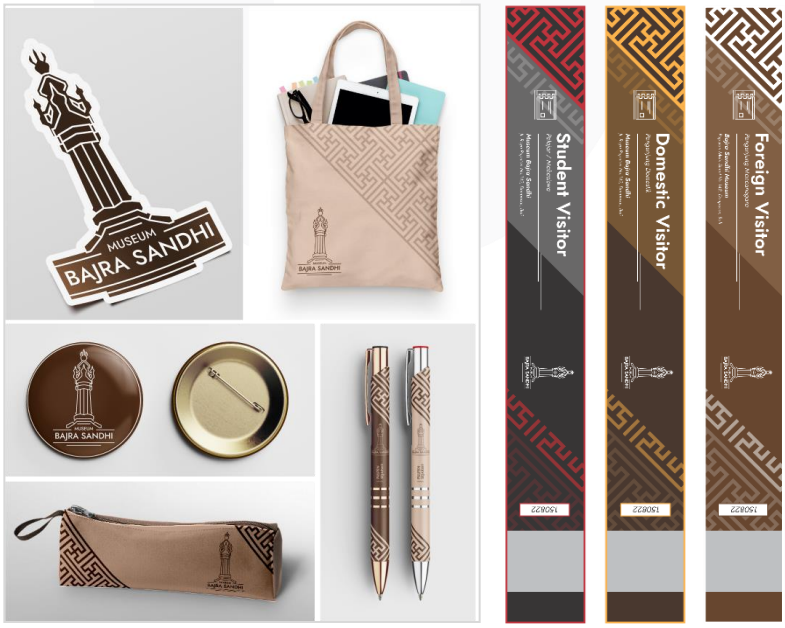


Gambar 8. Situs Resmi Museum
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 9. Media Sosial Instagram Museum
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

Dan terakhir adalah media pendukung yang berupa *merchandise* dan tiket yang dapat dibeli oleh pengunjung dan dapat dibawa pulang, yang media tersebut juga menjadi media promosi secara tidak langsung karena memiliki identitas Museum Bajra Sandhi, *merchandise* yang berupa stiker, *tote bag*, pin, kotak pensil, pulpen dan juga tiket museum yang berupa tiket gelang.



Gambar 10. *Merchandise* dan Tiket Museum
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tugas akhir yang penulis buat dapat disimpulkan beberapa hal pokok yang didapatkan oleh penulis, yakni Sebuah Desain Grafis Lingkungan yang tepat dan efektif merupakan hal yang penting untuk diterapkan pada suatu kawasan atau lokasi agar memperkuat identitas dan memperjelas informasi yang terdapat pada suatu kawasan atau lokasi tersebut. Ada pula *Wayfinding* dan *Signage* menjadi salah satu elemen penting dari grafis lingkungan yang ditempatkan pada suatu kawasan atau lokasi yang membutuhkan navigasi agar mempermudah pengunjung dalam menemukan suatu lokasi yang ingin dituju di dalam suatu kawasan atau lokasi tersebut, dalam perancangan desain grafis lingkungan pada Museum Bajra Sandhi ini dapat mempermudah pengunjung saat berkunjung ke Museum Bajra Sandhi, dikarenakan informasi yang memadai dengan aspek aspek visual yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh penulis pada *wayfinding* dan *signage*. Dan Desain Grafis Lingkungan yang telah dirancang juga mendapat dukungan dari media pendukung seperti poster, brosur, situs resmi, media sosial, tiket hingga *merchandise* yang telah dirancang sedemikian rupa yang dapat memberikan informasi mengenai Museum Bajra Sandhi lebih jelas lagi dan memberikan identitas dari Museum Bajra Sandhi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra Bin Ladjamudin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic Wayfinding & Signages.* John Wiley & Sons.

Direktorat Museum. (2008). *Pedoman Museum Indonesia*. Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Eka Nastiti, Nisa (2015). *Perancangan sistem tanda pada museum lampung di bandar lampung*. DKV Telkom University Bandung: Tidak diterbitkan.

Kusrianto, Adi (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Majalah Concept. 2008. *Environmental Graphic Design*. Jakarta : Concept.

Prilia Hamid,Vina M., Denny Nugraha, N., & Krisna Aditya, D. (2020). *Perancangan Media Informasi Interaktif Dan Grafis Lingkungan Museum Pos Indonesia Bandung*. eProceedings of Art & Design. 7(2)

Rabbani, R., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). *Perancangan Media Pendukung "wisata Museum Mandala Wangsit Siliwangi"* Kota Bandung. eProceedings of Art & Design, 3(3).

Retno Kusumowati, S. I. & Prajnawrdhi, Tri Anggraini. (2017). *Bentuk dan Makna Arsitektur dan Motif Monumen Bajra Sandhi.*59-65.

Rizki, Fajar (2019). *Perancangan Grafis Lingkungan pada Museum Tekstil Jakarta*. DKV Telkom University Bandung: Tidak diterbitkan.

Rizky, Soetam. (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Suparta, I Made (2010). *Jenis Hiasan Tatahan Bade*. Kota Denpasar. Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar. 8(1).

W. Santrock, John. (2009). *Educational Psychology*, Jakarta: Salemba Humanika.

Wiryanto, (2000). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.