

# Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam

Dwipa Ramandhita dan Denny Indrayana

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

*E-mail:* denny@prodes.its.ac.id

**Abstrak** — Seiring dengan pencanangan Tahun Kunjung Museum 2010 oleh Departemen Kebudayaan dan Pariwisata RI, program tersebut merupakan bagian dari Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM) hingga 2014. Tujuan diadakan Gerakan Nasional Cinta Museum adalah untuk mendorong kesadaran masyarakat terhadap arti penting museum serta meningkatkan jumlah pengunjung museum. Menanggapi hal tersebut, maka dilakukannya pembenahan internal UPTD Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember untuk turut dalam tahun kunjungan museum 2010. Kurangnya sistem penunjuk arah yang terpadu, kelengkapan mengenai koleksi museum, dan suasana museum yang tidak pernah mengalami perubahan sejak awal dibangunnya museum ini, menjadikan museum ini luput dari tujuan wisata masyarakat yang lebih menutamakan sesuatu yang baru dan menarik. Dalam perancangan ini akan dibahas bagaimana para pengunjung dapat merasakan pengalaman tentang peperangan dan kisah perjuangan yang membuat pengunjung dapat merasakan kondisi yang terjadi pada peristiwa sepuluh nopember, namun tetap mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai peristiwa tersebut. Perancangan *Environment Graphic Design* bertujuan agar memudahkan pengunjung mendapatkan informasi yang mudah dipahami agar dapat menghemat waktunya dan merasa nyaman karena tidak akan tersesat, sementara desain eksepsi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman suatu objek yang dapat selalu diingat oleh pengunjung. Metode penelitian yang dilakukan adalah riset observasi dengan membagikan kuesioner kepada masyarakat khususnya para pengunjung Museum Sepuluh Nopember Surabaya agar mereka dapat merasakan suasana yang modern namun tetap berkesan kepahlawanan pada masa lampau.

**Kata Kunci:** Museum Sepuluh Nopember Surabaya, *Environmental Graphic Design*, Modern, sejarah, heroik, kepahlawanan

## I. PENDAHULUAN

MUSEUM Sepuluh Nopember merupakan museum khusus perjuangan sepuluh Nopember 1945 yang merupakan Unit Pelaksana Teknis dalam lingkungan Dinas Pariwisata Kota Surabaya. Museum Sepuluh Nopember 1945 Surabaya mempunyai tugas melaksanakan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penyajian, penelitian koleksi dan penerbitan hasilnya serta memberikan Bimbingan Edukatif Kultural dan penyajian rekreatif benda yang mempunyai nilai budaya dan ilmiah yang bersifat regional.

Museum Sepuluh Nopember terdiri dari 2 bagian yaitu area

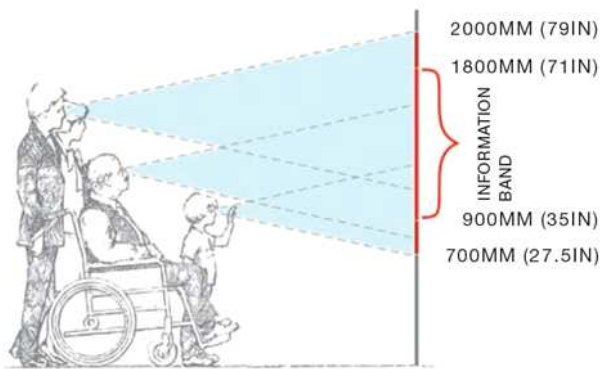
dalam atau area yang terdapat didalam bangunan museum yang terdiri dari 2 lantai. Sedangkan museum bagian luar yang terdapat di area tugu pahlawan digunakan untuk memamerkan gerbang bentar, koleksi senjata, gerbang bentar, patung proklamator dan colonade, lapangan upacara, koleksi patung di areal, tugu pahlawan, batu prasasti, bidang patung pahlawan tak dikenal, dan koleksi mobil peninggalan bung tomo [1].

Pada tahun 2010 hingga 2014, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata mencanangkan gerakan nasional cinta museum yang didalamnya terdapat 6 museum utama yang ada di Surabaya, yaitu Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH Surabaya, Museum Trowulan Mojokerto, Museum Loka Jala Carana Surabaya, Museum Cakraningrat Bangkalan dan Museum Tantular Sidoarjo, dan tentunya Museum 10 November Surabaya. Tujuan dari dicanangkannya Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM) adalah bertujuan untuk menaikkan jumlah pengunjung serta meningkatkan kesadaran, apresiasi dan kepedulian terutama generasi muda pada warisan budaya bangsa yang dipelajari di museum [2].

Untuk memaksimalkan infrastruktur, service, dan information pada Museum Sepuluh Nopember, maka pihak pengelola menginginkan diadakannya branding fisik yang mencakup dari segi identitas visual, sarana dan prasarana (papan informasi, papan penunjuk arah) [3], maupun dari segi promosi, hal ini semakin diperkuat oleh keinginan pemerintah kota untuk memaksimalkan potensi yang ada pada museum sepuluh nopember sebagai salah satu tempat wisata yang mengalami peningkatan pengunjung, serta service quality dibanding tempat wisata lain yang ada di Surabaya, namun sangat dibutuhkan untuk program pengembangannya.

*Kajian Environment Graphic Design* [4]

Pada dasarnya untuk menghidupkan *Environmental design*, atau design suasana, dapat diciptakan melalui interior maupun exterior dari bangunan tersebut, sehingga dapat memberikan kesan akan sesuatu yang baru. Untuk menciptakannya, dibutuhkan kerjasama antara Arsitek, Desainer grafis, industrial designer, dan dikolaborasikan bersama dengan kontraktor untuk bertukar pikiran menciptakan warna, tekstur, pencahayaan, suara, gerakan, kenyamanan, aroma, sehingga dapat bekerjasama dalam penciptaan suatu lingkungan desain.



Gambar. 1. Ergonomi visual pada penyampaian information graphic, dimana setiap rentang usia memiliki kenyamanan jarak baca yang berbeda [5]

Bisa disimpulkan bahwa untuk menciptakan environmental design, diperlukan beberapa disiplin ilmu yang berhubungan dengan desain untuk mewujudkannya. Environmental graphic design juga memusatkan perhatian pada aspek – aspek visual dari sebuah tempat, dengan pengertian bahwa tidak semua tempat memerlukan sebuah sistem grafis lingkungan. Sebuah museum tentu termasuk didalam kategori tempat yang membutuhkan Enviromten graphic design, karena didalamnya terdapat suatu objek dimana tidak hanya informasi yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana, melainkan suasana seperti apa objek tersebut bisa bertahan, dan memberikan kesan pada audiens bagaimana objek tersebut dapat hidup pada jaman nya.

Dalam pembagiannya, *Environmental graphic design* dibagi menjadi 3, yaitu :

**A. Exhibition Design**

Pada umumnya, desain eksepsi lebih kepada penataan ruang atau peletakan – peletakan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kesatuan, dan dapat menjadikan interaksi antara pengunjung dan kurator atau pun antara pengunjung dan pengunjung lainnya.

**B. Wayfinding Systems**

wayfinding memiliki arti sebagai pencari jalan untuk sampai ke tempat yang di inginkan, yang dimana tujuan dari wayfinding itu sendiri adalah untuk membantu audiens mencari jalannya. Wayfinding ditempatkan kepada setiap sudut jalan agar dapat memudahkan audiens untuk menentukan jalannya, terutama bagi para penyandang cacat mungkin akan sedikit lebih susah jika tanpa dipandu dengan adanya wayfinding. Jadi, tujuan utama dari wayfinding adalah untuk membantu orang dengan gangguan sensorik dan orang yang susah untuk beradaptasi dengan lingkungan, yang dimana orang tersebut tidak muda untuk menghafal sebuah jalan untuk menuju ke suatu tempat.



Gambar. 2. ukuran signage ideal pada perbandingan manusia yang umum digunakan pada signage

**C. Information Graphic Design**

*Information Graphic Design* memiliki andil yang besar dalam penyampaian informasi kepada audiens. Mereka dapat memberikan suplemen konten tulisan supaya menjadikannya lebih bermutu dan membangun informasi, data, atau bahkan pengetahuan kepada para audiens. Elemen grafis pada Information Graphic memiliki informasi yang kompleks yang diperlukan untuk disampaikan secara singkat padat, namun tidak membingungkan para audiens.

Tujuan utama dari Information Graphic adalah untuk membantu para audiens untuk memberikan pilihan yang terbaik dalam mencari informasi tentang suatu objek. Pada suatu daerah, konten yang terkandung dalam Information Graphic bisa jadi sangat luas, seperti pada museum yang menggunakan sumber informasi dari beberapa saksi sejarah yang ada. Ada pula informasi yang terkandung pada sebuah peta, jika peta tersebut tidak memiliki legenda, maka dapat dipastikan peta tersebut tidak dapat memberikan informasi yang diperlukan bagi audiens.

Dalam pembagian 3 *Environmental graphic design* tersebut, tentu terdapat elemen elemen penting lainnya yang mampu menunjang sebuah *Environmental graphic design* yang dapat memberikan sistem navigasi dan informasi yang baik. Elemen – elemen tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

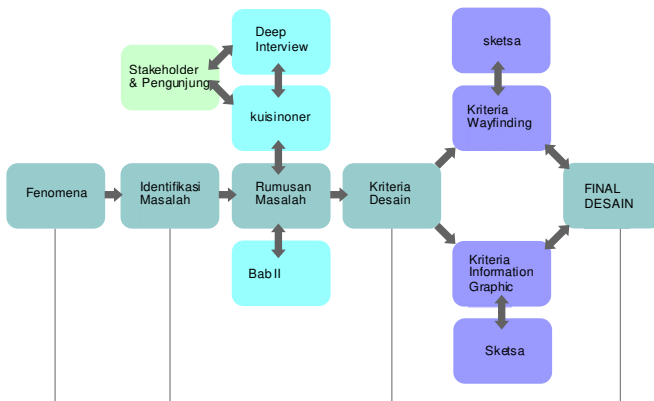
1. Unsur Kedalaman
2. Skala dan Ukuran
3. Konteks
4. Complexity
5. Typography
6. Tingkat ketahanan (material)
7. Warna

Perpaduan dari ke tujuh elemen itulah yang menjadikan sebuah *Environmental graphic design* menjadi suatu bidang desain yang dapat bermanfaat bagi masyarakat [6].

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana merancang Environmental graphic design pada area museum dalam, museum sepuluh nopember surabaya untuk dapat memberikan kembali suasana peristiwa heroik perang sepuluh nopember tanpa merubah bentukan modern

yang ingin diciptakan museum sepuluh nopember?”

II. METODE PENELITIAN



Gambar. 3. Diagram dalam perancangan Environmental graphic design Museum Sepuluh Nopember Surabaya.

Tahap Penelitian dimulai sejak peneliti mulai mengamati fenomena yang berhubungan dengan permasalahan grafis lingkungan Museum Sepuluh Nopember hingga tahap perencanaan perancangan dan perumusan konsep. Tahap ini merupakan tahap di mana peneliti merumuskan kebutuhan subyek penelitian, kemudian dilanjutkan dengan merumuskan goal yang ingin dicapai. Tahap selanjutnya adalah perumusan konsep, di mana peneliti merumuskan cara untuk mencapai goal yang telah ditentukan.

Ada tiga pihak/aspek yang penting dalam tahap ini, yaitu: pihak stakeholder utama (dalam hal ini Dinas Pariwisata Surabaya dan pengelola Museum Sepuluh Nopember serta pengunjung), aspek ilmiah (kepastakaan atau ilmu serta pakar yang berhubungan dengan environmental graphic design), dan aspek studi eksisting (Studi yang didapatkan dengan melakukan pengamatan pada Museum Museum Sepuluh Nopember, dan Museum House of Smpoerna).

Hasil analisa stakeholder dan studi eksisting akan menentukan goal yang ingin dicapai, sedangkan analisa aspek ilmiah dan studi eksisting akan menentukan cara menyelesaikan masalah, atau solusi dan mencapai goal. Dengan menyilangkan apa yang hendak dicapai (goal) dengan cara pencapaian (solusi) ini, akan ditemukan apa yang disebutkan peneliti sebagai konsep desain.

Dalam perancangan kali ini jenis data yang akan digunakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan sesuai adalah Hasil dari kuesioner yang dilakukan, baik untuk menentukan bentuk EGD, layout, setting, dan lain-lain. Hasil wawancara eksklusif dengan pihak pengelola museum. Studi eksisting dan studi komparator. Literatur dan teori yang berhubungan dengan perancangan *Environtmental graphic design*

Observasi dilakukan dengan meneliti *Environtmental graphic design* pada kompetitor, dan komparator, baik melalui observasi langsung terhadap sumber data, ataupun mencari data dalam internet. Data dari hasil observasi ini akhirnya digunakan sebagai data penunjang perancangan

*Environmental graphic design* Museum sepuluh nopember Surabaya area museum dalam ini. Disamping itu juga observasi berfungsi pula sebagai hasil kesimpulan dari perkembangan desain yang berkembang pada masa ini terhadap kompetitor dan komparator

Dalam perancangan ini, digunakan kuesioner, baik itu mengenai kuesioner pasar, maupun kuesioner visual untuk mendapatkan data mengenai keinginan pengunjung. Disamping itu, polling mengenai gaya visual, layout, gaya gambar, dan detail desain akan dilakukan berdasarkan target audien yang tepat agar dapat memiliki tampilan visual yang sesuai dengan keinginan konsumen.

Dalam perancangan ini, didapatkan segmentasi dari target audiens yang tepat untuk perancangan *Environmental graphic design* Museum sepuluh nopember surabaya area museum dalam, adalah para remaja usia 15 hingga 25 tahun, memiliki pengeluaran per bulan kurang dari Rp 150.000, pendidikan Sma dan S1.

Dari data populasi yang didapat inilah kriteria desain dapat didapatkan dan dapat menjadi tepat sasaran, sehingga informasi yang akan disampaikan dalam perancangan ini akan dapat tepat sasaran, sehingga konsumen dapat memahami apa fungsi dari *Environmental graphic design* ini.

Dari kriteria desain tersebut maka dapat ditentukan mengenai kriteria dari bentuk *Environmental graphic design* yang akan didapatkan, bentuk tersebut didapatkan dari sketsa yang dikerjakan. Barulah dari kriteria bentuk tersebut maka akan didapatkan final desain.

III. KONSEP & IMPLEMENTASI DESAIN

*Environmental graphic design* adalah penataan sebuah lingkungan dengan tujuan menyediakan informasi yang dibutuhkan pengunjung, memberikan informasi koleksi kepada pengunjung, membangun suasana lokasi, dan mempermudah pengunjung melakukan aktivitas di sebuah lokasi. Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah konsep:

Dalam sebuah perancangan konsep, perlu diperhatikan kebutuhan konsumen, agar didapatkan permasalahan yang ada, kebutuhan pengunjung akan informasi yang dapat menambah wawasan, sehingga secara tidak langsung dapat melakukan pembelajaran sejarah dengan cara pendidikan non formal. Serta pembentukan suasana yang beda, yang dapat menghidupkan suasana kepahlawanan ang ada pada museum tersebut [7].

Untuk konsumen agar selalu teringat akan suasana Museum sepuluh nopember dan dapat menerima informasi yang disampaikan, diperlukan adanya *unique selling point* dimana museum sepuluh nopember merupakan salah satu museum perjuangan yang membahas seputar peristiwa sepuluh nopember, koleksi yang menjadi andalan utama adalah adanya diorama statis, dimana dengan memencet tombol, maka akan muncul suara yang mengingatkan pada peristiwa masa lampau.

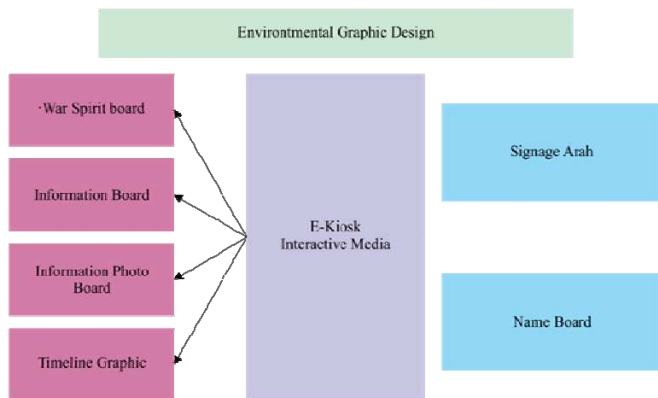
Agar *Environmen graphic design* yang dirancang tidak hanya menginformasikan tentang seputar koleksi, maka perlu

adanya pesan lain yang tersirat pada EGD, yaitu *Environmental graphic design* yang dapat memberikan suasana heroisme tentang pertempuran sepuluh nopember, namun masih tetap dalam pembentukan karakter museum yang modern.

Dalam perancangan *Environmen graphic design* Museum sepuluh nopember area museum dalam ini, digunakan konsep *Playback the historical battle*, konsep ini memiliki makna Menghadirkan sebuah edukasi akan sejarah yang disampaikan melalui EGD dengan materi yang ada sesuai data sejarah dan dikemas dengan media baru yang lebih *modern*, serta tampilan visual yang lebih menarik tetapi tetap menonjolkan suasana perjuangan kepahlawanan pada masa lampau, sehingga pengunjung dapat merasakan sebuah pengalaman mengenai peperangan dalam peristiwa sejarah tersebut . Penggunaan konsep *modern* dapat diartikan sebagai acuan penentuan desain EGD yang mengadopsi bangunan Museum tugu pahlawan yang memiliki bentukan bangunan yang *modern* desain dan juga berdasarkan pada konten koleksi yang yang dipamerkan pada museum luar museum sepuluh nopember. Teori *communicative* pada pembuatan IGD digunakan sebagai acuan penggunaan warna serta visual yang berfungsi sebagai petanda di museum sepuluh nopember yang mempermudah pengunjung untuk menyerap informasi dan menemukan tempat yang akan dituju.

Dari konsep yang muncul maka keluarlah hasil perancangan *Environmental graphic design* yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi dan pembentukan suasana dari Museum sepuluh Nopember Surabaya ini.

Hasil dari konsep tersebut meliputi antara lain seperti pada diagram ruang lingkup kerja EGD berikut



Gambar. 4. Diagram ruang lingkup kerja EGD pada museum sepuluh nopember Surabaya.

1. Warna

Warna-warna yang digunakan pada Environmental Graphic Design area museum dalam museum sepuluh nopember surabaya adalah sebagai berikut :

2. Typografi

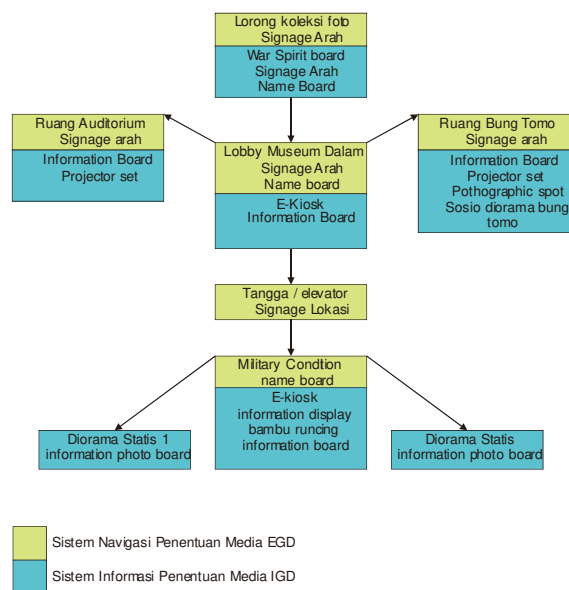
Typografi yang digunakan pada perancangan Environmental graphic design area Museum dalam Museum Sepuluh Nopember Surabaya adalah Futura

Penulisan menggunakan font ini digunakan pada penulisan informasi yang ada pada seluruh aspek environment graphic design area museum dalam museum sepuluh nopember surabaya.

3. Zoning Area

Terdiri dari 7 zona yang dibagi berdasarkan informasi yang akan disampaikan, sehingga pengunjung akan dapat mengenali keberadaan mereka pada museum tersebut. Zona tersebut antara lain adalah :

1. War Spirit Zone (terdapat 10 *Info board*, 3 *signage*, dan 1 *name board*)
2. Historical Timeline (terdapat 1 *e-Kiosk*, 6 *Info board*, 2 *signage*, 2 *name board*)
3. *Oration Room* (terdiri dari 1 *projector set*, 3 *Info board*, 1 *Signage*, 1 *Pothographic Spot*)
4. *Auditorium Room* (terdiri dari 1 *projector set*, 3 *Info board*, 1 *Signage*, 1 *Backdrop Old Surabaya*)
5. *Military Condition* (Terdiri dari 1 *e-kiosk*, 4 *Info board*, 2 *Name Board*)
6. *Before the war* (terdiri dari 3 *Photo info board*, 4 *Press and play diorama static audio*)
7. *When The war begin* (terdiri dari 3 *Photo info board*, 4 *Press and play diorama static audio*)



Gambar. 5. Diagram Sistem Navigasi dan Sistem Informasi penentuan media Environmental Graphic Design

Disamping ruang lingkup kerja EGD tersebut, juga terdapat *ambient media* yang berfungsi sebagai penguat suasana yang akan dibentuk. Dalam hal ini suasana yang dibentuk adalah suasana kepahlawanan yang terjadi di masa lampau. Tujuan dari adanya *ambient media* ini adalah agar pengunjung dikondisikan kembali ke masa peperangan sepuluh nopember.



Gambar. 6. Gambar suasana dari implementasi desain beserta informasi grafis dan *ambient media* pada museum sepuluh nopember Surabaya

#### IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

*Environmental graphic design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya area museum dalam sangatlah dibutuhkan, sehingga koleksi yang ada pada museum tersebut dapat memiliki nyawa, sehingga masyarakat akan mendapatkan informasi dimana informasi tersebut dapat diterima dengan masyarakat.

Museum yang memuat peninggalan seputar peristiwa sepuluh nopember ini memiliki diferensiasi yang sangat kuat dibanding museum lain, karena museum ini banyak menceritakan tentang kisah heroik para pahlawan yang berperang pada masa itu. Kisah heroik pahlawan tersebut memiliki nilai yang sangat penting untuk dipelajari oleh masyarakat, sehingga masyarakat akan menjadi saksi peristiwa yang menjadi ikon kota Surabaya sebagai kota pahlawan. Kurangnya informasi yang menjelaskan tentang koleksi tersebut serta suasana yang kurang mendukung sebagai museum perjuangan, maka penulis berusaha untuk mengembangkan *Environmental graphic design* yang mampu untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Setelah perancangan *Environmental graphic design* ini selesai, diharapkan dapat membantu pihak Museum Sepuluh Nopember Surabaya untuk dapat membuat media informasi mengenai koleksi museum yang lebih terperinci dan dapat menghidupkan suasana heroik yang akan dibangun oleh Museum Sepuluh Nopember Surabaya, sehingga museum ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman berkunjung yang dapat tertanam dalam benak masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tim Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya, *Buku panduan Monumen tugu pahlawan dan museum sepuluh nopember*, Surabaya: Tugu Pahlawan dan Meseum Sepuluh Nopember (2007).
- [2] Hasil wawancara, ibu Wiwiek, Kepala Dinas Pariwisata Surabaya, 29 September 2011, Surabaya
- [3] *Rencana Kerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya*, Pemerintah Kota Surabaya (2010)
- [4] Alina Wheeler, *Designing Brand Identity*, New Jersey: John & Wiley (2009).
- [5] Locker, Pam, *Basic Interior design 02 Exhibition design*
- [6] Rina Hutajulu, "Concept edisi 23," Jakarta : PT. Concept Media, (2008)
- [7] Hasil wawancara, Pengunjung museum, Surabaya, 18 November 2011, Surabaya