

Identifikasi Masalah *Environmental Graphic Design* di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Jakarta

Helena Calista

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
ele.calista@gmail.com

Brian Alvin Hananto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Chandra Djoko Zuki

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
chandra.djoko@uph.edu

ABSTRAK

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang diakui sebagai gedung perpustakaan tertinggi di dunia memiliki tanggung jawab untuk melayani dan menyediakan masyarakat dengan bekal ilmu pengetahuan. Dengan disediakannya fasilitas yang beragam, perpustakaan menjadi salah satu tempat yang dikunjungi oleh berbagai kalangan usia. Kompleksitas dan tingkat keramaian Perpustakaan Nasional membuat *environmental graphic design* (EGD), khususnya *wayfinding* dan *signage* memiliki peran yang penting dalam membantu pengunjung ketika melakukan aktivitas, terlebih sebagai salah satu perpanjangan tangan dari media komunikasi. Penulis berupaya untuk memaparkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi berdasarkan ketiga komponen yang dimiliki EGD, Penelitian ini didukung dengan melakukan observasi, studi dokumentasi, wawancara, dan penjabaran dari *user journey*. Kajian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penulis dalam merancang suatu EGD yang konsisten dan koheren dengan identitas dan karakter yang dimiliki oleh Perpustakaan Nasional.

Kata kunci: Environmental Graphic Design; Perpustakaan Nasional; Wayfinding; Signage

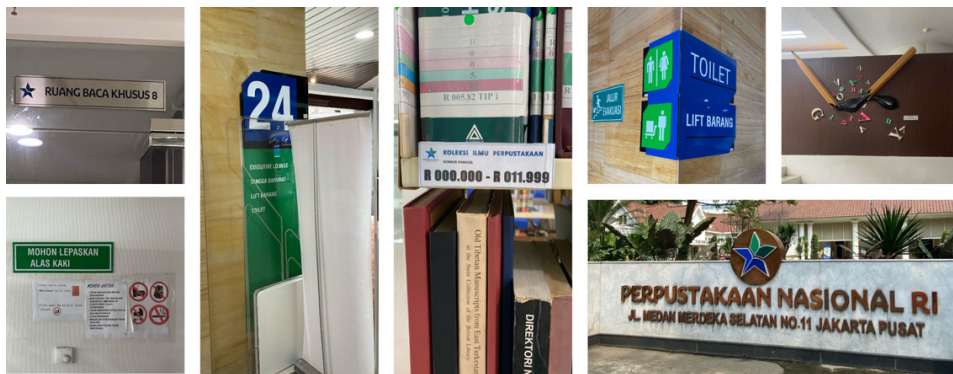
PENDAHULUAN

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang didirikan pada tahun 1989 merupakan Lembaga Pemerintah Nonkementerian yang memiliki tujuan untuk melestarikan publikasi sebagai pengejawantahan keberhasilan intelektual di negara Indonesia serta berperan sebagai pusat literasi informasi untuk melayani kepentingan masyarakat ("Perpustakaan Nasional Republik Indonesia," n.d.). Dicituskan sebagai perpustakaan tertinggi di dunia, perpustakaan ini mengusung konsep Jendela Dunia yang dimaknakan sebagai sarana bagi bangsa Indonesia

dan manusia untuk mengeksplorasi dunia dan seisinya dengan ilmu pengetahuan (Executive Summary Perpustakaan Nasional RI, 2014).

Selain fungsinya untuk menyimpan ribuan koleksi literatur, Perpustakaan Nasional juga memiliki fasilitas lainnya seperti area pameran, kantin, museum, perkantoran, dan lain sebagainya. Dengan ini, Perpustakaan Nasional menyediakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan guna memenuhi keperluan yang beragam. Seperti anak-anak yang ingin belajar, mahasiswa/dosen yang sedang mencari referensi, para lansia yang ingin meluangkan waktunya membaca buku, hingga teman-teman disabilitas yang ingin mencari hiburan. Tidak dapat dipungkiri bahwa gedung yang memiliki 24 lantai ini, dapat membuat pengunjung merasa kebingungan ketika bernavigasi. Maka dari itu, diperlukannya EGD yang mampu membantu pengunjung dalam mendapatkan informasi, mengidentifikasi dan mengarahkan mereka ketika berkegiatan maupun bernavigasi dengan waktu yang efisien (Calori & Vanden-Eynden, 2017).

Gambar 1 menunjukkan eksisting *signage* di Perpustakaan Nasional yang belum secara maksimal digunakan untuk memudahkan aktivitas pengunjung. Hal ini dinilai melalui ketidak-konsistenan *signage* yang ditemukan dalam *information content system*, *graphic system*, maupun *hardware system*. Desain yang baik sejatinya dapat mengkomunikasikan suatu konsep maupun tema yang kemudian divisualisasikan melalui rancangan visual dengan konsisten (Hananto & Soenarjo, 2017). Selain itu, *signage* yang sudah ada di Perpustakaan Nasional juga belum ditempatkan pada tempat yang layak atau strategis. Hal ini dapat menyulitkan pengunjung ketika beraktivitas, terutama bagi mereka yang baru pertama kali berkunjung ke perpustakaan ini. Menurut Calori dan Vanden-Eynden di dalam bukunya tahun 2015, *wayfinding* dan *signage* memiliki peran dalam keamanan masyarakat di suatu lingkungan, khususnya untuk mereka yang belum akrab dengan lingkungan sekitarnya.



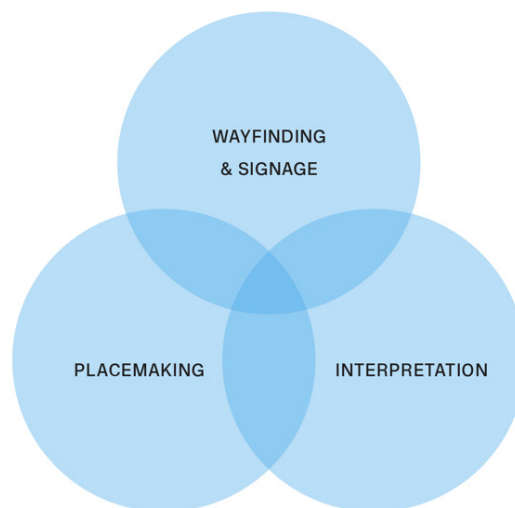
Gambar 1 Eksisting *Signage* Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (Calista, 2022)

KAJIAN TEORI

Environmental graphic design atau EGD adalah ilmu yang mempelajari mengenai kepentingan untuk mengkomunikasikan segala bentuk informasi dengan medium

grafis yang diproduksi dalam suatu material (Hananto, Timothy, Krisananda, & Stefanus, 2019). Desain grafis sendiri merupakan salah satu perpanjangan tangan dari ilmu Desain Komunikasi Visual yang memperdalam pemahaman tentang tipografi, warna, tata letak, dan elemen grafis lainnya. Hal-hal tersebut memiliki peranan yang besar dalam suatu perancangan EGD guna menampilkan suatu bentuk media komunikasi yang kemudian dimanfaatkan oleh masyarakat dalam memperoleh pengalaman dari suatu lingkungan. Dengan demikian, EGD memiliki peran dalam menghidupkan, memanusiaikan dan mengatasi kompleksitas dari lingkungan yang sedang mereka kunjungi (Calori & Vanden-Eynden, 2017).

Dalam menanggapi kompleksitas dan kebutuhan komunikasi, EGD mempunyai tiga aspek utama yang memiliki keterkaitan erat satu dengan yang lainnya. Tiga aspek tersebut adalah *placemaking*, *interpretation*, dan *wayfinding*.



Gambar 2 Tiga Komponen *Environmental Graphic Design*. (Calista, 2022)

1. *Placemaking* menciptakan citra yang khas untuk suatu lingkungan. Pada umumnya, *placemaking* dapat diekspresikan dan dikomunikasikan dengan cara yang eksplisit, baik secara skala maupun jumlah.
2. *Interpretation* dirancang untuk menceritakan makna suatu konsep atau tema dari suatu tempat, objek, dan lain sebagainya. Narasi tersebut kemudian ditampilkan dalam bentuk teks dan juga gambar.
3. *Wayfinding* dan *signage* digunakan untuk membantu manusia untuk merasa aman ketika bernavigasi dalam suatu lingkungan. Terdapat tujuh jenis *signage*, yaitu *identification sign*, *directional sign*, *regulatory sign*, *warning sign*, *operational sign*, *honorific sign*, dan *interpretative sign*.

Calori dan Vanden-Eynden juga mengemukakan, ada tiga komponen lain yang harus diperhatikan ketika ingin mendesain EGD dengan komprehensif. Ketiga komponen tersebut tidak lain adalah *information content system*, *graphic system*, dan *hardware system*. Tiga komponen ini saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. *Information content system* adalah bahan informasi yang dikomunikasikan

melalui *graphic system*, dan kemudian ditampilkan pada *hardware system*. Tentunya ukuran grafis akan mempengaruhi ukuran pada material yang digunakan. Selain itu faktor lokasi dari pada konten yang ingin ditanamkan juga dapat mempengaruhi *hardware system*. Di mana lokasi yang ditentukan untuk meletakkan informasi menentukan skala dari desain yang telah dirancang.

Seperti namanya, *information content system* membahas mengenai informasi apa saja yang akan ditampilkan pada *signage*. Maka dari itu, konten informasi ini menjadi esensi fungsional dari setiap perancangan EGD. Tampilan yang dimaksud berupa *graphic system* yang divisualisasikan dalam bentuk dua dimensional. Hal-hal mendasar pada *graphic system* adalah tipografi, warna, tata letak, piktogram, dan elemen grafis lainnya. Berbeda dengan *graphic system*, *hardware system* merupakan wujud tiga dimensional dari apa yang telah diciptakan sebelumnya. Selain itu, *hardware system* juga memperhatikan bagaimana suatu *signage* dipasang atau dihubungkan dengan lingkungannya, melalui pemilihan material dan skala (Calori & Vanden-Eynden, 2017).

METODOLOGI



Gambar 3 Metodologi Identifikasi Masalah. (Calista, 2022)

Identifikasi masalah pada EGD di Perpustakaan Nasional didukung dengan melakukan observasi, studi dokumentasi, wawancara, dan pemetaan *user journey*. Pada tanggal 2 Agustus 2022, penulis mengunjungi Perpustakaan Nasional untuk melakukan observasi pada eksisting *signage*. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi mendasar terhadap lingkungan, orang, maupun interaksi keduanya, yang kemudian didokumentasikan secara tertulis maupun melalui foto. Ketika melakukan observasi, penulis berusaha untuk hindari kesimpulan yang hanya didasarkan pada spekulasi saja. Kesimpulan tersebut dapat diverifikasi melalui wawancara dengan partisipan yang terlibat (Martin & Hanington, 2012). Maka dari itu, penulis mengumpulkan data pendukung melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 September 2022. Wawancara adalah salah satu metode penelitian mendasar untuk menjalin relasi secara langsung dengan partisipan yang bertujuan untuk mengumpulkan pendapat, pengalaman hingga persepsi pribadi (Martin & Hanington, 2012). Hasil wawancara menjadi relevan apabila data yang dikumpulkan berasal dari partisipan yang tepat. Dengan demikian, wawancara yang dilakukan adalah pada pengunjung Perpustakaan Nasional yang berprofesi pelajar, mahasiswa, dosen/peneliti, dan masyarakat umum. Data terkait keempat profesi tersebut berasal dari dokumen arsip yang dipelajari melalui studi dokumentasi. Studi dokumentasi sering digunakan untuk mengkaji suatu dokumen arsip secara sistematis (Bowen, 2009). Proses dalam mengidentifikasi masalah juga dilengkapi dengan *user journey maps*, di mana metode ini membantu dalam memvisualisasikan pengalaman pengunjung saat berinteraksi dengan layanan maupun lingkungan Perpustakaan Nasional. Metode ini membantu penulis untuk

mengevaluasi secara sistematis *signage* apa saja yang menjadi *touchpoints* dari pengunjung yang datang (Martin & Hanington, 2012).

PEMBAHASAN






Di tahun 2021, Perpustakaan Nasional dikunjungi oleh 205.873 pengunjung dengan rata-rata setiap harinya 564 orang. Mengacu pada tabel yang telah disusun, dapat dikatakan bahwa mahasiswa yang paling banyak mengunjungi Perpustakaan Nasional dengan persentase 66.75%. Melalui data tersebut maka *user journey maps* yang diuraikan penulis dilandasi oleh pengalaman mahasiswa ketika mengunjungi Perpustakaan Nasional. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 mahasiswa, 8 dari mereka mengunjungi Perpustakaan Nasional dengan tujuan untuk mencari buku dan referensi yang mendukung penyusunan tugas-tugas mereka. Maka dari itu, lantai yang paling sering dikunjungi adalah lantai 21 dan lantai 22 yang menyediakan layanan monograf mutakhir.

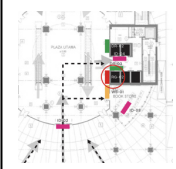

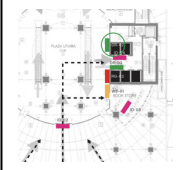



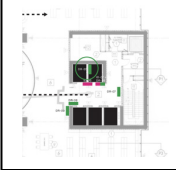

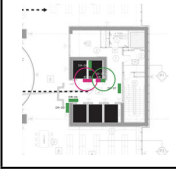
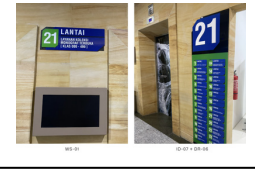


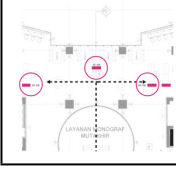

Tabel 1 Data Pengunjung Perpustakaan Nasional Tahun 2021. (Calista, 2022)

TAHUN	PERIODE	JENIS KELAMIN		PROFESI/PEKERJAAN			
		Pria	Wanita	Pelajar	Mahasiswa	Dosen/Peneliti	Umum
2021	1	38.20%	61.80%	06.80%	59.50%	02.80%	31.10%
	2	31.50%	68.50%	05.10%	67.00%	02.80%	25.10%
	3	37.40%	62.60%	02.10%	62.90%	05.40%	29.60%
	4	33.70%	66.30%	03.30%	77.60%	17.40%	01.20%
RATA-RATA		35.20%	64.80%	04.33%	66.75%	07.10%	21.75%

Agar mahasiswa dapat menemukan lantai yang ingin dituju, tentunya diperlukan *wayfinding* dan *signage* yang membantu mereka dalam bernavigasi.

Tabel 2 Jalur Sirkulasi dan Penitikkan Signage. (Calista, 2022)

SITEMAP	GAMBAR	PENJELASAN
		Jika memasuki gedung Perpustakaan Nasional dari jalur pedestrian, mereka akan menemukan <i>identification sign</i> , <i>directional sign</i> , dan <i>regulation sign</i> .
		Sesampainya mereka di gedung utama, mereka akan menemukan <i>identification sign</i> yang ditempelkan pada pintu utama dengan tulisan "Masuk" dan "Entrance".
		Sebelum melanjutkan aktivitas lainnya, pengunjung diharuskan menyimpan tas ke dalam loker penyimpanan. Pada pintu loker, dapat terlihat <i>warning sign</i> untuk berhati-hati dan juga <i>identification sign</i> yang mengidentifikasi loker di mana tas mereka disimpan.

		Selanjutnya, mereka akan berjalan menuju area lift. <i>Signage</i> yang ditemukan sebelum memasuki area ini adalah <i>signage</i> regulasi, untuk memberikan aturan apa saja yang tidak boleh dilakukan selama berada di dalam area perpustakaan.
		Ditemukan juga direktori gedung perpustakaan. Direktori dengan skala yang besar digunakan untuk memudahkan pengunjung sebelum memilih lantai dan layanan apa yang ingin mereka kunjungi.
		Pada area lift, dapat ditemukan <i>sign</i> yang menunjukkan lantai dan layanan yang dimiliki, serta <i>directional sign</i> yang membantu pengunjung dalam menentukan fasilitas/lokasi yang ingin dituju.
		Ketika berada di dalam lift, terdapat direktori gedung dengan ukuran kertas A3 yang ditempelkan pada sisi kanan lift.
		Sesampainya di lantai 21 ataupun 22, dapat dilihat kembali <i>identification sign</i> yang mengindikasikan lantai dan fasilitas, serta nomor lantai bersamaan dengan direktori gedung Perpustakaan Nasional.
		Selain kedua <i>sign</i> tersebut, dapat ditemukan <i>directional sign</i> yang menunjukkan arah tangga darurat dan juga <i>directional sign</i> yang mengarahkan pengunjung pada fasilitas lainnya yang tersedia.
		Akhirnya, di dalam area lantai 21 maupun 22, dapat ditemukan banyak <i>identification sign</i> yang menandakan area-area tertentu maupun <i>sign</i> yang menunjukkan genre/kategori buku pada rak-rak yang ada.

Dengan penjabaran yang telah dilakukan, terlihat bahwa *wayfinding* dan *signage* yang ditemukan memiliki *information content system*, *graphic system*, dan *hardware system* yang lemah akan karakter. Jika *signage* disusun secara berdampingan, terlihat *graphic system* yang tidak konsisten satu dengan yang lainnya. Hal ini mengakibatkan tidak terbentuknya identitas visual dari Perpustakaan Nasional (Calori & Vanden-Eynden, 2017). Penggunaan warna hijau dan biru pada beberapa *signage* merupakan salah satu cara dalam menghadirkan identitas Perpustakaan Nasional. Namun upaya tersebut menjadi sia-sia ketika warna tidak secara konsisten digunakan pada *signage* lainnya. Hal lain yang mempengaruhi lemahnya *graphic system* dapat ditemukan pada sistem tipografi yang tidak tetap; bisa ditemukan penggunaan *typeface* dengan klasifikasi yang berbeda-beda seperti Transitional, Didot, Grotesque, dan Geometris serta pengaturan *leading* maupun *tracking* yang

tidak konsisten. Adapun masalah lainnya terlihat pada piktogram dengan *form* yang lemah. Hal ini dievaluasi melalui kompleksitas bentuk, pengaturan sudut, dan juga penggunaan *strokes* dan *fill* yang tidak beraturan.



Gambar 9 Graphic System Signage Perpustakaan Nasional. (Calista, 2022)

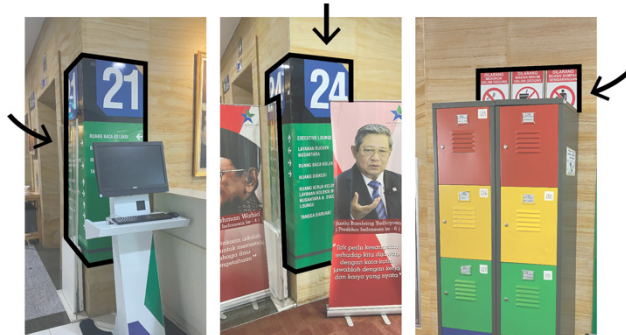
Selain pada *graphic system*, ditemukan juga masalah pada *information content system*. Tanda menjadi tidak memiliki arti tanpa adanya informasi yang disampaikan. Pada hakikatnya, suatu tanda memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi pada pengunjung yang berada di lingkungan terbangun. Setelah melakukan wawancara, dapat diketahui bahwa tidak sedikit pengunjung yang merasa kebingungan dan mengalami kesulitan ketika mencari buku yang diinginkan. Hal ini dicerminkan melalui minimnya konten pada rak buku yang sejatinya dapat digunakan untuk memudahkan pengunjung dalam pencarian referensi. Meskipun sudah ada beberapa rak buku yang diberikan identifikasi, kontennya pun tidak konsisten; terdapat beberapa identifikasi yang berupa teks, tetapi ada juga yang memanfaatkan kode angka. Pada rak-rak tertentu juga ditemukan kalau kontennya sudah tidak bisa lagi terbaca karena medium yang digunakan telah rusak.



Gambar 10 Information Content System Signage Perpustakaan Nasional. (Calista, 2022)

Tidak dapat dipungkiri bahwa pemilihan material pada *signage* juga mempengaruhi koherensi visual sebagai salah satu pengikat *sign system* secara menyeluruh. Akan tetapi, sangat disayangkan karena penggunaan dan pemilihan material pada *wayfinding* dan *signage* di Perpustakaan Nasional belum ditentukan dengan bijak dan konsisten. Terdapat *signage* yang menggunakan akrilik berwarna, kertas HVS yang dilaminasi, ada pula *signage* yang menggunakan plat besi. Ketidak-konsistenan ini membuat Perpustakaan Nasional kehilangan karakter sekaligus identitasnya. Terlepas dari permasalahan material, *wayfinding* dan *signage* yang berada di Perpustakaan Nasional, belum ditempatkan pada lokasi yang strategis. Sebagai contoh pada Gambar 11 terlihat kalau *directional sign* tertutup *standing banner* ataupun komputer, dan *regulation sign* yang diposisikan tidak cukup

tinggi sehingga tertutup oleh loker. Nyatanya, penempatan yang tidak dipikirkan ini membuat pengunjung kesulitan untuk memahami regulasi yang tertera dan menemukan *signage* yang ada, terlebih menemukan tempat yang ingin dituju.



Gambar 11 Hardware System Signage Perpustakaan Nasional. (Calista, 2022)

Melalui observasi dan analisis yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa Perpustakaan Nasional telah menyediakan *wayfinding* dan *signage* yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Namun sangat disayangkan karena *signage-signage* ini tidak memiliki sistem dari segi informasi yang disampaikan, grafis yang dirancang, hingga material yang digunakan. Pada dasarnya, segala sesuatu yang konsisten akan membuat pengunjung menjadi terbiasa sekaligus akrab dengan lingkungan melalui dengan desain-desain yang ditemui (Hananto & Soenarjo, 2017).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Desain grafis dalam kehidupan masyarakat semakin memiliki peran yang signifikan. Dapat ditemukan di sekeliling kita bahwa hampir semua tempat pasti memiliki hubungan yang erat dengan desain grafis, khususnya *environmental graphic design*. EGD menjadi bentuk ekspresi tanda-tanda yang digunakan untuk menyatukan satu situs secara visual, guna membangun identitas dan kesan pada masyarakat serta meningkatkan kualitas visual dari lokasi lingkungan tersebut. Namun masih banyak tempat di Indonesia yang belum menerapkan sistem EGD secara maksimal. Salah satu contoh konkretnya ada pada gedung layanan fasilitas masyarakat, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Mengidentifikasi masalah yang ada pada eksisting *wayfinding* dan *signage* merupakan salah satu upaya penulis untuk mengembalikan dan memperkuat identitas dan karakter Perpustakaan Nasional. Ketiga hal yang menjadi fokus bahan evaluasi adalah *information content system*, *graphic system*, dan *hardware system*. Evaluasi yang dilakukan dapat dipermudah ketika penulis mampu mengenali entitas lebih dalam serta mempelajari *user* yang terlibat. Data-data yang telah dikumpulkan pada tahap ini akan direfleksikan sebagai landasan penulis dalam merancang EGD untuk Perpustakaan Nasional nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/>

QRJ0902027

Calori, C., & Eynden, D. Vanden. (2017). Signage and wayfinding. In *The Visual Dictionary of Typography* (Second). John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. <https://doi.org/10.5040/9781474293488.0215>

Executive Summary Perpustakaan Nasional RI. (2014). Retrieved from <http://eng.szwwco.com/Aboutus/guan-yu-shi-jie-zhi-chuang.html>

Hananto, B. A., & Soenarjo, H. (2017). Perancangan Environment Graphics Museum Gajah. *Jurnal Nirmana*, 17(2), 67–77. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.67-77>

Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). *Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital*. 1(2), 177–190.

Martin, B., & Hanington, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems. In *Develop Innovative Ideas*.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (n.d.). Retrieved September 19, 2022, from https://www.perpusnas.go.id/sejarah_kajian.php?lang=id