

Perancangan *Signage* Museum Tekstil Jakarta

Ericha Surya Tantio

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
ericha.surya@student.umn.ac.id

Erwin Alfian

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
erwin@umn.ac.id

ABSTRAK

Salah satu museum yang ditawarkan oleh pemerintah kota Jakarta sebagai fasilitas pelestarian budaya yang menyimpan koleksi wastra di Indonesia adalah Museum Tekstil Jakarta yang terletak di Jalan ks. Tubun No. 2-4, Kecamatan Palmerah. Dilansir dari laman Encyclopedia DKI Jakarta, Museum Tekstil Jakarta menampilkan lebih dari 2.500 buah koleksi tekstil tradisional yang dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu koleksi tenun, koleksi batik, koleksi peralatan, dan koleksi campuran. Seluruh koleksi tersebut disimpan di ruangan-ruangan dalam museum yang cukup luas. Namun, Museum Tesktil Jakarta tidak dilengkapi dengan signage sehingga pengunjung kesulitan mengakses ruangan-ruangan dalam museum. Keberadaan *signage* dan *wayfinding system* memegang peran penting untuk memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung untuk menavigasikan suatu lingkungan yang asing. Berdasarkan fenomena dan masalah tersebut, penulis memilih perancangan *signage* sebagai solusi untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam mengakses navigasi lingkungan.

Kata Kunci: *Signage*, Museum, Tekstil, Jakarta

PENDAHULUAN

Museum memiliki 9 fungsi utama yang diantaranya adalah sebagai sumber informasi dan edukasi. Berdasarkan data dari Statistik Kebudayaan (2019), Indonesia memiliki total 438 museum yang tersebar di beberapa kota. Jakarta merupakan kota dengan jumlah museum terbanyak, yakni 64 museum. Salah satu museum besar yang ditawarkan oleh pemerintah kota Jakarta sebagai fasilitas pelestarian budaya yang menyimpan koleksi wastra di Indonesia adalah Museum Tekstil Jakarta. Museum ini terletak di Jakarta Barat tepatnya di Jalan ks. Tubun No. 2-4, Kecamatan Palmerah. Dilansir dari laman Encyclopedia DKI Jakarta, Museum Tekstil Jakarta menampilkan lebih dari 2.500 buah koleksi wastra tradisional Indonesia. Koleksi tersebut dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu, koleksi tenun, koleksi batik, koleksi peralatan, dan koleksi campuran. Seluruh koleksi kain dan peralatan tekstil disimpan di ruangan-ruangan dalam museum yang cukup luas.

Namun, dilansir dari artikel pada situs berita Akurat.co, setiap koleksi dalam Museum Tekstil Jakarta tidak dilengkapi dengan papan informasi. Salah satu dari kurangnya kelengkapan informasi tersebut adalah keberadaan *signage* yang dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengakses navigasi lingkungan.

Hal ini diperkuat dari hasil observasi penulis secara langsung ke Museum Tekstil Jakarta. Penulis menemukan bahwa Museum Tekstil Jakarta belum dilengkapi dengan sistem grafis lingkungan yang komunikatif dan informatif diantaranya yaitu *regulation sign*. Berdasarkan hasil wawancara, pengunjung tidak mengetahui regulasi atau peraturan yang berlaku di dalam museum secara jelas. Selain itu, pengunjung juga mengalami kesulitan ketika mencari beberapa fasilitas museum seperti toilet dan pendopo batik karena letaknya yang cukup dalam dan tidak ada penunjuk arah yang mengarahkan. Menurut Ibu Artanti, selaku pemandu museum, banyak pengunjung yang seringkali menanyakan letak suatu ruangan atau fasilitas di dalam museum. Hal ini tentunya berdampak pada kenyamanan pengunjung yang kesulitan dalam mencari tujuannya ketika berkunjung ke Museum Tekstil Jakarta.

Calori & Vanden-Eynden (2015: h. 10-11) mengatakan bahwa keberadaan *signage* dan *wayfinding system* memegang peran penting seperti memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung dalam menavigasikan suatu lingkungan yang asing. Berdasarkan fenomena dan masalah tersebut, penulis menyimpulkan bahwa solusi yang tepat adalah membuat perancangan *signage* pada Museum Tekstil Jakarta.

KAJIAN TEORI

Pengertian *Signage*

Signage merupakan media penyampaian informasi yang termasuk dalam *Environmental Graphic Design* (EGD) yang sudah ada sejak jaman dahulu bahkan sebelum manusia menemukan kertas dan layar elektronik. *Environmental Graphic Design* tidak hanya memuat unsur informasi, melainkan juga melibatkan pengembangan secara sistematis, informasi yang kohesif, serta visual yang berkaitan dengan lingkungan. Keberadaan *signage* pada suatu lingkungan memegang peranan penting seperti memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung dalam menavigasikan suatu lingkungan yang asing (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Oleh karena itu, terdapat tiga komponen penting dalam EGD yang saling berkesinambungan yakni, *signage* dan *wayfinding* yang berfungsi mengarahkan pengunjung untuk menavigasikan lingkungan, *interpretation* yang berfungsi menyampaikan informasi mengenai latar belakang atau sejarah suatu lingkungan, serta *placemaking* yang berfungsi memberikan gambaran khusus kepada pengunjung mengenai suatu lingkungan. Menurut Calori dan Vanden-Eynden, *signage* dalam eksekusinya terdiri dari beberapa kategori diantaranya, *identification signage*, *directional signage*, *warning signage*, *regulatory* dan *prohibitory signage*, *operational signage*, *honorific signage*, dan *interpretive signage*.

Tabel 1 Kategori *Signage*. (Sumber: Calori dan Vanden-Eynden, 2015)

Kategori <i>Signage</i>	Pengertian	Gambar
<i>Identification Signage</i>	Berfungsi untuk menyampaikan informasi atau mengidentifikasi keberadaan pengunjung di suatu tempat atau ruangan dengan memuat identitas seperti nama tempat dan sistem penomoran dalam suatu lingkungan.	

<i>Directional Signage</i>	Berfungsi sebagai alat navigasi pengunjung yang memuat informasi mengenai arah menuju suatu tempat. <i>Directional Signage</i> biasanya diletakkan jauh dari tempat tujuan. Tanda arah ini selalu dilengkapi dengan panah untuk menunjukkan jalur tertentu seperti kiri, kanan, atau lurus.	
<i>Warning Signage</i>	Berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai prosedur keselamatan atau peringatan bahaya dalam suatu lingkungan.	
<i>Regulatory dan Prohibitory Signage</i>	Berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai peraturan yang berlaku di suatu lingkungan. Contoh dari <i>Regulatory Signage</i> adalah larangan untuk merokok, atau yang lebih kompleks berupa peraturan mengenai hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pengunjung.	
<i>Operational Signage</i>	Berfungsi untuk memberikan informasi mengenai prosedur dan operasional suatu lingkungan yang dimuat secara detail sehingga pengunjung kadang memerlukan waktu untuk menyerap informasi tersebut.	
<i>Honorific Signage</i>	Berfungsi sebagai tanda penghormatan kepada orang-orang yang telah berjasa atau berkontribusi pada suatu lingkungan. Contoh umum dari <i>honorific signs</i> adalah papan nama pemberi dana dari suatu situs atau fasilitas.	
<i>Interpretive Signage</i>	Berfungsi sebagai media informasi yang memuat data mengenai sejarah, latar belakang, geografis, penduduk, dan artefak secara rinci agar pengunjung dapat dengan mudah menafsirkan makna suatu lingkungan.	

Graphic System pada Signage

Menurut Calori dan Vanden-Eynden, sistem grafis berfungsi memberikan struktur, bentuk, dan gaya pada informasi yang dimuat dalam *signage*. Sistem grafis tersebut terdiri dari tipografi, simbol dan tanda panah, diagram, warna, dan tata letak.

Tipografi merujuk pada gaya, susunan, dan tampilan jenis huruf. Tipografi memiliki peranan penting karena sebagian besar konten informasi dalam *signage* dimuat dalam bentuk tulisan. Pemilihan jenis *typeface* merupakan salah satu

proses penting dalam perancangan *signage*. Terdapat beberapa faktor dalam pemilihan *typeface*, diantaranya kesesuaian *typeface* dengan lingkungan tempat *signage* berada (*formal suitability*), daya umur gaya huruf (*stylistic longevity*), dan keterbacaan (*legibility*).

Simbol dan tanda panah berfungsi untuk mengkomunikasikan informasi secara gambar (*pictorial*) untuk mengarahkan dan merepresentasikan suatu objek secara universal. Oleh karena itu, simbol yang digunakan pada *signage* pada umumnya berbentuk sederhana dan dapat dipahami secara internasional.

Diagram atau yang lebih dikenal dengan peta pada *signage* perlu dirancang secara khusus agar mudah dipahami oleh audiens. Oleh sebab itu, peta yang sudah tersedia seperti denah lantai (floor plan) dan peta pada Google Maps jarang digunakan secara langsung pada *signage* karena dinilai kurang kompatibel. Terdapat beragam variasi desain peta pada *signage*, dari yang realistik dan akurat hingga diagramatis dan abstrak. Penggunaan variasi tersebut disesuaikan dengan gaya pada *signage*. Berdasarkan tampilannya, peta pada *signage* perlu diorientasikan sesuai dengan penglihatan audiens. Misalnya, objek yang berada di sebelah kanan peta, harus benar-benar berada di sebelah kanan audiens. Begitu pula apabila objek berada di bagian bawah peta, maka objek tersebut harus benar-benar berada di belakang audiens. Selain itu, penambahan legenda dan tanda yang mencolok juga diperlukan untuk memberikan informasi yang menunjukkan di mana lokasi audiens pada peta. Tanda ini biasanya berupa panah atau segitiga dengan tulisan "Anda Berada Disini".

Warna memiliki peran penting dalam perancangan *signage* diantaranya, meningkatkan kesesuaian gaya *signage* dengan lingkungan, memberikan makna khusus pada pesan, membedakan pesan satu sama lain, serta sebagai fungsi dekoratif. Pada umumnya, warna yang digunakan dalam *signage* sudah diatur secara resmi seperti pada penggunaan warna merah untuk pesan atau tanda yang bersifat peringatan atau darurat. Selain itu, penggunaan warna pada *signage* biasanya ditentukan berdasarkan standar warna pada panduan identitas merek dengan memperhatikan rasio kontras pada *figure* (elemen grafis seperti tipografi dan simbol) dan *ground* (latar belakang elemen grafis).

Tata letak adalah sebuah proses menyusun seluruh elemen grafis menjadi satu kesatuan visual sehingga lebih mudah dan nyaman ketika dibaca oleh audiens. Tugas utama dari pengaturan tata letak adalah menentukan ukuran grafis dalam *signage* dengan memperhatikan jarak pandang audiens.

Perangkat Keras pada *Signage*

Bentuk perangkat keras (*hardware system*) dalam *signage* dapat memberikan kesan kesatuan secara visual atau kekhasan dalam bentuk tiga dimensi. *Signage* tidak dapat berdiri sendiri tanpa dipasang pada media lain baik secara horizontal maupun secara vertikal, oleh karena itu *signage* terbagi menjadi beberapa bentuk berdasarkan pada empat dasar cara pemasangan *signage*, diantaranya *freestanding or ground-mounted, suspended or ceiling-hung, projecting or flag-mounted, flush or flat wall-mounted*.

Pada dasarnya, terdapat dua zona peletakan *signage* yaitu *overhead zone* dan *eye-level zone*. *Eye-level zone* memuat informasi secara detail yang perlu dibaca dan dicerna terlebih dahulu oleh audiens. Zona ini terletak diantara 3 kaki sampai dengan 6,8 kaki (0,9 meter - 2,1 meter) di atas permukaan lantai. Sedangkan *overhead zone* memuat informasi utama yang perlu dilihat oleh audiens dari kejauhan serta terletak lebih dari 6,8 kaki (2,1 meter) di atas permukaan lantai. Faktor lain yang perlu diperhatikan adalah jarak pandang. Manusia memiliki jarak sudut pandang yang terbatas yaitu 40-60 derajat secara horizontal dari garis tengah vertikal mata pada saat melihat lurus ke depan. Sedangkan secara vertikal, sudut penglihatan manusia adalah sebesar 10-15 derajat ke atas dan ke bawah dari garis tengah horizontal mata. Apabila *signage* diletakkan lebih dari luas sudut pandang tersebut, manusia perlu menggerakkan kepala (ke atas atau ke samping) untuk melihat informasi secara jelas. Selain itu, pemasangan *signage* juga perlu memperhatikan keadaan lokasi secara arsitektural. Contohnya adalah apabila lokasi pemasangan *signage* memiliki ketinggian plafon yang rendah, maka opsi *ceiling-suspended* adalah hal yang perlu dihindari.

Setiap material dasar pada *signage* memiliki kualitasnya masing-masing, seperti material kaca yang transparan, material kain yang fleksibel, atau material besi yang mengkilap. Dalam penerapannya, *signage* tidak hanya dibuat dari satu material melainkan dapat berupa kombinasi. Namun, kombinasi ini perlu memperhatikan kesatuan materi secara visual. Material dasar yang digunakan dalam pembuatan *signage* diantaranya dapat berupa logam, plastik, kaca, kayu, kain, konstruksi batu, serta dilengkapi dengan perekat dan pengencang seperti lem, gel, plester, maupun mur dan baut.

METODOLOGI

Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kombinasi atau *mixed methods* yaitu dengan menggabungkan dua alat pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Iwan Hermawan (2019) mengatakan bahwa data yang diperoleh dari penelitian kombinasi dapat menghasilkan suatu fakta yang lebih menyeluruh karena alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dapat disesuaikan secara bebas dengan jenis data yang dibutuhkan (h. 157). Pada metode penelitian kualitatif, penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi lapangan ke Museum Tekstil Jakarta serta melakukan wawancara kepada pengurus museum, pemandu, dan pengunjung. Sedangkan pada metode penelitian kuantitatif, penulis mengumpulkan data melalui kuesioner *online* yang dibagikan kepada pengunjung dan orang yang pernah datang ke museum.

Metode Penelitian Kualitatif

Menurut Sugiyono (2010) dalam Hermawan (2019:100), metode penelitian kualitatif merupakan metode yang bersifat baru untuk memperoleh data yang berupa kalimat, kata, atau gambar. Metode ini pada umumnya bersifat analisis dan tidak dapat diukur secara numerik. Metode pengumpulan data kualitatif yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dan observasi lapangan ke Museum Tekstil Jakarta pada tanggal 21 Oktober 2021.

Observasi

Observasi pertama yang dilakukan oleh penulis adalah studi alur Museum Tekstil Jakarta. Penulis melakukan observasi ini dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai alur sirkulasi pengunjung secara keseluruhan. Alur ini berlaku khususnya bagi pengunjung yang datang secara individu dan tidak menggunakan jasa pemandu museum. Selain itu, observasi ini juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi, suasana, dan kegiatan yang dilakukan pengunjung pada lokasi tertentu. Berikut penjelasan mengenai kegiatan pengunjung berdasarkan urutan ruangan atau fasilitas yang paling pertama dikunjungi.

Tabel 2 Tabel Observasi Ruangan dan Fasilitas Museum Tekstil Jakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No.	Nama Lokasi	Hasil Observasi
1	Pintu masuk utama dan tempat pembelian tiket	Pintu masuk utama museum berada di sebelah kanan Jalan Ks. Tubun apabila pengunjung datang dari arah Pasar Tanah Abang. Pengunjung yang tiba dapat membeli tiket masuk di sebuah pos jaga diantara pintu masuk dan keluar utama. Pengunjung yang datang dengan kendaraan pribadi akan diarahkan oleh satpam menuju area parkir di sebelah kanan museum.
2	Area parkir	Area parkir museum memiliki ruang yang cukup luas dan sangat rindang karena dipenuhi pepohonan dan terdapat sebuah taman yang dibangun sebagai bagian dari gerakan penghijauan di sekitar area Petamburan. Selain itu, terdapat fasilitas gazebo di pinggir dan tempat istirahat di tengah-tengah area parkir. Pengunjung tidak dikenakan tarif parkir apapun di Museum Tekstil Jakarta.
3	Galeri batik	Setelah memarkirkan kendaraan, pengunjung akan menghampiri Galeri Batik terlebih dahulu karena lokasinya paling dekat dari area parkir. Pada pintu masuk galeri, terdapat meja resepsionis dan sebuah buku tamu yang berfungsi untuk menuliskan data pengunjung. Meja resepsionis tersebut tidak diawasi oleh pengurus sama sekali sehingga pengunjung seringkali melewati buku tamu tersebut. Alur masuk Galeri Batik dapat terbagi menjadi dua yakni, dari sebelah kanan dan sebelah kiri meja resepsionis. Apabila pengunjung masuk dari sebelah kanan, maka pengunjung akan langsung disuguhkan dengan aneka koleksi kain batik yang disimpan di lemari kaca yang dilengkapi dengan keterangan mengenai kain tersebut. Namun, apabila pengunjung masuk dari sebelah kiri, pengunjung akan terlebih dahulu melihat koleksi peralatan membatik (canting dan cap). Suasana di dalam Galeri Batik ini tenang dan nyaman serta dilengkapi dengan pendingin ruangan di setiap sudut.

		<p>Selain itu, penerangan di dalam galeri ini juga sangat baik. Kegiatan yang dilakukan pengunjung di Galeri Batik ini diantaranya, melihat-lihat koleksi, mengambil gambar koleksi dengan kamera pribadi, serta mengumpulkan data untuk keperluan akademik.</p>
4	Toko cinderamata	<p>Toko cinderamata terdapat di belakang Galeri Batik dan pintu masuknya berada di dalam galeri. Pintu masuk tersebut letaknya agak tersembunyi sehingga pengunjung dapat mengalami kesulitan untuk mencari letak toko ini apabila tidak memasuki Galeri Batik terlebih dahulu. Toko ini menjual beragam cinderamata yang dibuat dengan bahan dasar kain batik. Ketika memasuki Toko Cideramata, pengunjung akan disapa oleh para staff yang ramah.</p>
5	Taman serat	<p>Taman yang menampilkan beberapa tumbuhan sebagai bahan alami pembuatan serat kain ini berada di sebelah kanan bagian luar Galeri Batik. Pengunjung dapat melihat-lihat Taman Serat ketika keluar dari Galeri Batik. Taman ini juga dilengkapi dengan papan informasi mengenai nama dan kegunaan tumbuhan.</p>
6	Gedung pameran utama	<p>Setelah mengunjungi lokasi-lokasi yang berada di sebelah kanan area museum, pengunjung akan menghampiri Gedung Pameran Utama yang berada di sebelah kiri kawasan museum. Gedung ini memiliki dua pintu akses yaitu pintu masuk di bagian depan, dan pintu keluar di bagian belakang gedung. Seluruh koleksi yang dipamerkan di gedung ini bersifat temporer dan tetap dilengkapi dengan kertas berisi informasi koleksi. Namun, koleksi kain di dalam gedung ini tidak diletakkan dalam lemari kaca, melainkan dibentangkan pada papan kayu. Sedangkan untuk koleksi busana dipasangkan pada manekin. Kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung di gedung ini diantaranya, mengambil foto dan melihat-lihat koleksi. Gedung ini terasa sejuk dan nyaman karena dilengkapi dengan pendingin ruangan. Selain itu, penerangan di gedung ini cenderung agak redup namun tetap tidak mengurangi kenyamanan.</p>
7	Taman pewarna alami	<p>Taman yang menampilkan tumbuhan dan pepohonan untuk bahan dasar pewarna alami kain ini terletak di bagian belakang Gedung Pameran Utama. Pengunjung dapat</p>
		<p>mengakses taman ini melalui pintu belakang gedung setelah melihat-lihat koleksi temporer. Taman dengan luas sekitar 2.000 meter</p>

		persegi ini dilengkapi dengan papan informasi mengenai nama dan kegunaan masing-masing tumbuhan. Di tengah-tengah taman terdapat sebuah kolam pancuran yang sayangnya sudah tidak berfungsi lagi.
8	Ruang <i>mini theatre</i>	Setelah mengelilingi Taman Pewarna Alami, pengunjung akan menghampiri gedung penunjang yang letaknya terdapat di tengah-tengah kawasan museum. Fasilitas pertama yang dapat digunakan pengunjung pada gedung penunjang adalah <i>mini theatre</i> . Ruangan ini berukuran sangat kecil dan mampu menampung sekitar 5-6 orang serta dilengkapi dengan tempat duduk bertingkat dan satu set peralatan untuk menonton. Pengunjung dapat menemukan informasi seputar museum atau koleksi wastra secara audio-visual melalui ruangan <i>mini theatre</i> ini.
9	Ruang betawi	Setelah mengunjungi ruangan <i>mini theatre</i> , pengunjung dapat melihat-lihat di Ruang Betawi. Ruangan ini berisi perabotan seperti meja dan tempat duduk kayu dengan beberapa hiasan Betawi. Pengunjung dapat mengambil foto di ruangan ini.
10	Perpustakaan	Perpustakaan terdapat pada gedung penunjang bagian dalam. Di dalamnya terdapat beberapa koleksi literatur yang membahas mengenai wastra tradisional Indonesia serta meja dan tempat duduk. Ruangan perpustakaan ini sangat nyaman dan tenang serta dilengkapi dengan pendingin ruangan. Pengunjung akan disambut oleh seorang staff ketika memasuki perpustakaan.
11	Ruang pengenalan wastra	Setelah mengunjungi perpustakaan, pengunjung dapat mengunjungi Ruang Pengenalan Wastra. Ruangan ini berisi peralatan tenun dari Flores dan Bali. Pengunjung dapat mengambil foto dan mengumpulkan data mengenai seluruh peralatan karena dilengkapi dengan kertas yang menjelaskan informasi setiap koleksinya.
12	Pendopo batik	Setelah selesai mengelilingi ruangan-ruangan di gedung penunjang, pengunjung dapat mengunjungi Pendopo Batik yang terletak di sebelah kanan belakang area museum. Pengunjung dapat mengakses pendopo tersebut melalui jalan pintas yang berada di tengah-tengah gedung penunjang. Pengunjung dapat melihat-lihat, mengambil foto, atau melakukan kegiatan membatik di lokasi ini. Suasana di Pendopo Batik ini sangat tenang dan sejuk.

13	Toilet dan kantin	Fasilitas lainnya yang disediakan oleh museum adalah toilet dan kantin. Kedua ruangan ini berada sejajar di daerah jalan pintas dari gedung penunjang menuju area pendopo batik.
14	Tempat ibadah (mushola)	Fasilitas tempat ibadah yang disediakan oleh museum terletak di dekat area pendopo batik dan berada pada sebuah bangunan khusus yang terpisah.
15	Pintu keluar	Setelah selesai mengelilingi setiap lokasi di museum, pengunjung dapat menggunakan jalan pada pintu masuk utama sebagai jalan keluar.

Selain melakukan observasi alur, penulis juga melakukan observasi terhadap *signage* yang telah ada saat ini di Museum Tekstil Jakarta. Observasi ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk mengetahui kondisi fisik dan peletakan *signage* yang berada di Museum Tekstil Jakarta. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa *signage* di Museum Tekstil Jakarta belum benar-benar diterapkan dengan baik. Beberapa *signage* seperti *identification sign* memiliki ukuran yang terlalu rendah atau terlalu kecil sehingga kurang terlihat. Selain itu, penempatan *directional sign* yang kurang strategis juga membuat pengunjung kebingungan. Bahkan, *signage* mengenai regulasi yang berlaku di museum juga sangat minim. Beberapa papan informasi hanya dibuat menggunakan selembar kertas yang mudah tertutup angin dan tidak tahan lama.



Gambar 1 Ukuran *Identification Signage* yang terlalu rendah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga menemukan beberapa *regulatory sign* yang berisi ajakan kepada pengunjung untuk menjaga kebersihan lingkungan. Namun sayangnya, *regulatory sign* tersebut sudah pudar dan ukurannya terlalu rendah sehingga kurang terlihat dan tidak terkomunikasikan dengan baik kepada pengunjung. Selain itu, salah satu contoh peletakan *directional sign* yang kurang strategis yaitu pada *signage* yang berada di dekat area parkir. *Directional sign* yang seharusnya berfungsi untuk mengarahkan pengunjung dari pintu masuk utama ke lokasi parkir justru dipasang mengarah ke Gedung Pameran Utama. Seharusnya, *signage* ini dipasang mengarah ke pintu masuk agar pengunjung dapat melihatnya dengan lebih mudah.



Gambar 2 *Directional Signage* di dekat area parkir (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Wawancara

Menurut Hermawan (2019), wawancara atau *interview* adalah proses pengumpulan data dengan cara melakukan tanya-jawab secara langsung maupun tidak langsung kepada responden. Penulis melakukan wawancara kepada pengurus museum, pemandu museum, serta pengunjung. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman mengunjungi Museum Tekstil Jakarta baik dari sisi internal maupun eksternal.

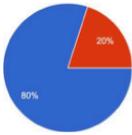
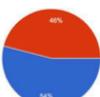
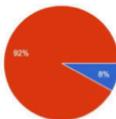
Metode Penelitian Kualitatif

Menurut Iwan Hermawan (2019), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bersifat objektif dan menghasilkan data berupa angka atau skor yang dilakukan secara sistematis serta disimpulkan melalui gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya (h. 16). Metode pengumpulan data kuantitatif yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah melalui kuesioner atau survey yang disebarluaskan kepada 100 orang responden. Angka sampel ini diperoleh dari perhitungan menggunakan Rumus Slovin.

Penulis melakukan penelitian kuantitatif melalui kuesioner yang ditujukan kepada responden yang pernah mengunjungi Museum Tekstil Jakarta. Kuesioner ini diharapkan dapat memberikan data khususnya mengenai alur serta pengalaman pengunjung terhadap daya fungsi *signage* di dalam museum. Responden yang terdiri dari 63% wanita dan 37% pria ini terbagi menjadi beberapa tingkat usia, yakni 52% responden berusia 21-25 tahun, 26% berusia 26-30 tahun, 13% berusia 15-20 tahun, 5% berusia 31-35 tahun, dan 4% berusia 36-39 tahun. Responden dari kuesioner ini berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa, karyawan, maupun wirausaha. Sebanyak 78% responden yang mengisi kuesioner baru pertama kali mengunjungi Museum Tekstil Jakarta. Tujuan para responden mengunjungi museum adalah untuk berwisata, memenuhi keperluan sekolah/kuliah, dan lain-lain.

Tabel 3 Analisis Hasil Kuesioner (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No	Pertanyaan	Hasil Kuesioner	Hasil Analisis								
1	Apakah Anda pernah melihat <i>signage</i> di kawasan Museum Tekstil Jakarta?	 <table><thead><tr><th>Kategori</th><th>Persentase</th></tr></thead><tbody><tr><td>Ya</td><td>49%</td></tr><tr><td>Tidak</td><td>32%</td></tr><tr><td>Mungkin</td><td>19%</td></tr></tbody></table>	Kategori	Persentase	Ya	49%	Tidak	32%	Mungkin	19%	Sebagian pengunjung, yakni 49% dari responden merasa ragu pernah melihat <i>signage</i> di Museum Tekstil Jakarta. Sebanyak 19% responden pernah melihat sedangkan 32% responden lainnya menjawab tidak pernah
Kategori	Persentase										
Ya	49%										
Tidak	32%										
Mungkin	19%										

			meliihat keberadaan signage di Museum Tekstil Jakarta.
2	Apakah Anda mengalami kesulitan/kebingungan ketika mengakses ruangan yang ada di Museum Tekstil Jakarta?		Majoritas responden yakni sebanyak 80% menjawab pernah mengalami kesulitan dan kebingungan ketika mengakses ruangan di Museum Teskil Jakarta. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa Museum Tekstil Jakarta minim akan media informasi yang dapat menjelaskan mengenai keberadaan ruangan dan fasilitas di dalam kawasan Museum Tekstil Jakarta.
3	Apa yang Anda lakukan ketika kesulitan mengenali arah untuk ruangan tertentu di Museum Tekstil Jakarta?		Berdasarkan hasil kuesioner, 54% responden memilih untuk mencari sendiri keberadaan ruangan tertentu ketika mengalami kesulitan dalam mengenali arah di kawasan Museum Tekstil Jakarta. Sedangkan 46% responden lainnya memilih untuk bertanya kepada petugas atau pemandu yang sedang bertugas. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar pengunjung Museum Tekstil Jakarta memiliki kebiasaan untuk menikmati dan menjelajahi museum secara individu tanpa panduan orang lain.
4	Menurut Anda, apakah keberadaan signage di dalam Museum Tekstil Jakarta sudah efektif?		Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden yakni sebanyak 92% menilai bahwa keberadaan signage di Museum Tekstil Jakarta masih kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa daya guna signage di Museum Tekstil Jakarta masih harus ditingkatkan, baik melalui perancangan ulang ataupun penataan tata letak.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan, penulis memperoleh kesimpulan bahwa keberadaaan signage di Museum Tekstil Jakarta masih kurang efektif dan belum dirasakan secara nyata manfaatnya. Hal ini dibuktikan oleh sebagian besar responden merasa ragu pernah melihat keberadaan signage di dalam Museum. Selain itu, tingkat pengunjung yang mengalami kesulitan mengakses ruangan dan fasilitas museum juga masih cukup tinggi.

PEMBAHASAN

Metodologi Perancangan

Perancangan Signage Museum Tekstil Jakarta ini menggunakan teori perancangan yang terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu *data collection and analysis*, *schematic design*, *design development*, *documentation*, dan *post design*.

Data Collection dan Analysis

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, penerapan *signage* Museum Tekstil Jakarta belum dirasakan manfaatnya dengan baik oleh para pengunjung. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya pengunjung yang mengalami kesulitan menavigasikan ruangan atau fasilitas yang ada secara personal tanpa bantuan *guide*. Hal tersebut disebabkan karena *signage* di Museum Tekstil Jakarta tidak memenuhi kaidah *signage* yang benar, seperti pelatakan yang kurang tepat, penggunaan material yang durabilitasnya rendah, serta penggunaan tulisan yang legibilitasnya rendah. Selain itu berdasarkan hasil studi alur, kawasan museum terbagi menjadi tiga bagian yaitu, area Gedung Pameran Utama, area Gedung Penunjang, serta area Galeri Batik.

Tabel 4 Alur Pengunjung (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Urutan	Nama Lokasi
1	Tempat pembelian tiket
2	Area parkir
3	Gedung pameran utama
4	Galeri batik
5	Pendopo batik
6	Ruang pengenalan wastra
7	Perpustakaan
8	Taman pewarna alami
9	Ruang audio visual
10	Ruang rapat dan ruang Betawi
11	Taman serat
12	Toko souvenir
13	Toilet, kantin, mushola



Gambar 3 Alur Pengunjung Museum Tekstil Jakarta (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Schematic Design

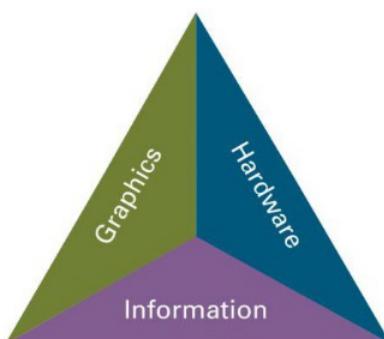
Seluruh data yang telah diperoleh kemudian diolah ke dalam sebuah *mind map* untuk menemukan kata kunci berupa eksplorasi, nusantara, dan indah. Kata eksplorasi merepresentasikan ciri pengunjung yang senang mengesplorasi museum secara personal. Sedangkan kata nusantara berasal dari keragaman koleksi kain di dalam

museum yang berasal dari seluruh wilayah di Indonesia. Kemudian, kata indah dapat merepresentasikan beragam corak kain di dalam koleksi museum. Seluruh kata kunci tersebut kemudian dirangkum menjadi *big idea* yaitu, “eksplorasi keindahan kain nusantara di Museum Tekstil Jakarta”. *Big idea* tersebut digunakan sebagai acuan dalam perancangan visual dan bentuk dasar *signage*.



Gambar 4 Mindmap (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

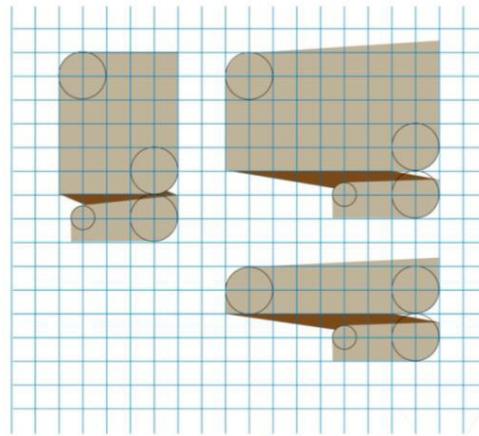
Menurut Calori & Eynden (2015), terdapat tiga komponen penting dalam membentuk sebuah *signage* diantaranya, yaitu sistem konten informasi, sistem grafis, dan sistem perangkat keras (*hardware*). Ketiga komponen tersebut saling berhubungan satu sama lain dan digambarkan melalui *Signage Pyramid*.



Gambar 5 Signage Pyramid Model (Sumber: Calori dan David Vanden-Eynden, 2015)

Dalam menyampaikan komponen informasi, *signage* yang dibuat terbagi menjadi beberapa kategori yaitu, *interpretive sign*, *identification sign*, *directional sign*, serta *regulatory sign*. Seluruh informasi ditulis dalam Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dan Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Sedangkan pada komponen sistem grafis, perancangan dibuat berdasarkan konsep pada *big idea*. Panel *signage* yang dibuat berbentuk menyerupai lipatan dan gelombang kain (Gambar x). Pemilihan bentuk *pictogram*, tanda panah, warna, serta tipografi juga ditentukan dalam tahapan ini. Bentuk tanda panah dan *pictogram* dibuat dengan terinspirasi dari lekukan tiang bangunan museum (gambay y). Selain itu, ornamen untuk *signage* dibuat dengan terinspirasi dari bentuk dedaunan pada kaca patri

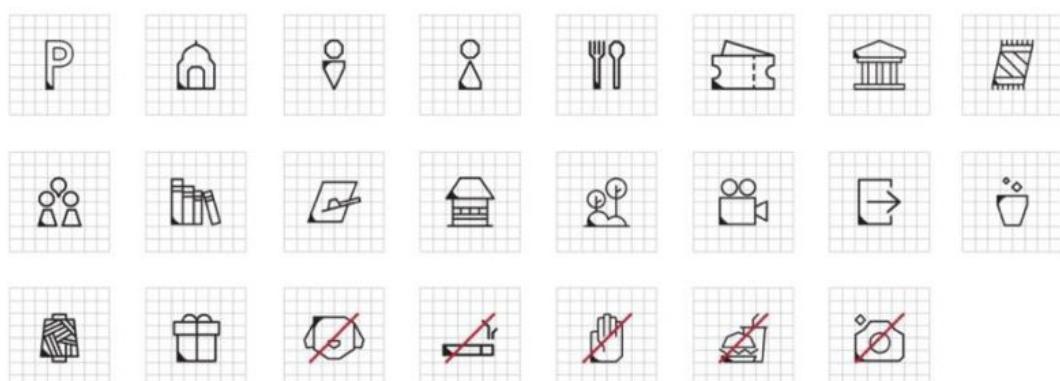
jendela bangunan museum (gambar z). Dari bentuk dedaunan tersebut, penulis menyusun menjadi seperti bentuk bunga kawung pada batik karena koleksi kain terbanyak di museum ini adalah kain batik (gambar n).



Gambar 6 Bentuk dasar panel (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7 Bentuk tanda panah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8 Bentuk pictogram (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Avenir Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

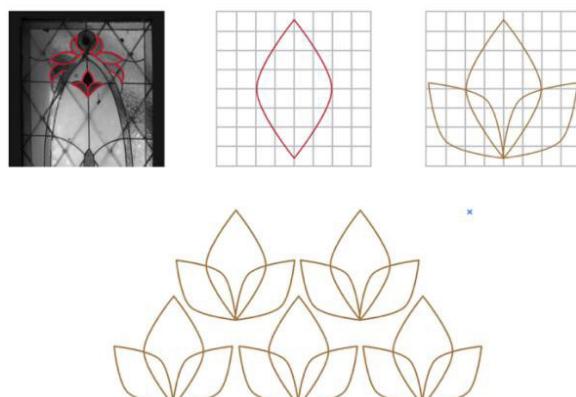
Avenir Medium Oblique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 9 Tipografi yang digunakan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



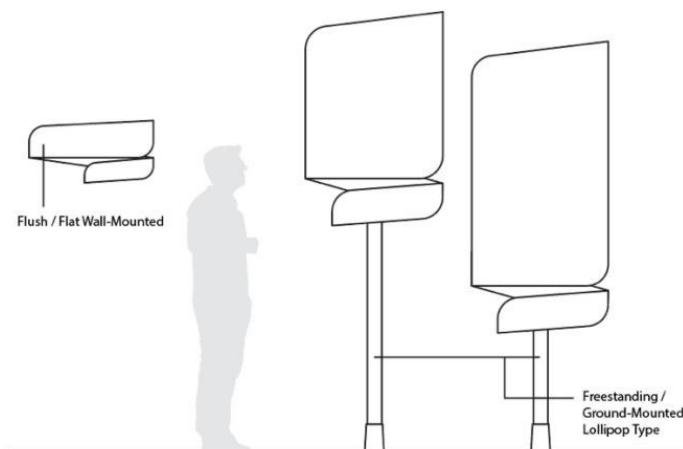
Gambar 10 Warna pada signage (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11 Ornamen pada signage (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Material yang digunakan pada *signage outdoor* berupa aluminium karena material tersebut memiliki karakteristik yang kuat, tahan lama, ringan, dan harganya cukup murah. Konten informasi pada *signage outdoor* ini dibuat dengan *vinyl sticker*. Sedangkan untuk tiang, material yang digunakan adalah besi pipa galvanis karena memiliki tingkat durabilitas yang tinggi sebagai penyangga *signage*. Untuk *signage indoor*, material yang digunakan berupa akrilik bening (dengan ketebalan 5 mm) dan *finishing* berupa *laser cutting*. Bahan ini dipilih karena mudah dibentuk/dipotong, ringan, dan harganya cukup murah. Seluruh konten informasi pada

signage indoor ini dicetak dengan teknik *mirror* (dari belakang) dengan *spray paint*. Teknik pemasangan yang diterapkan pada perancangan ini adalah *flat wall-mounted* dan *ground-mounted*.



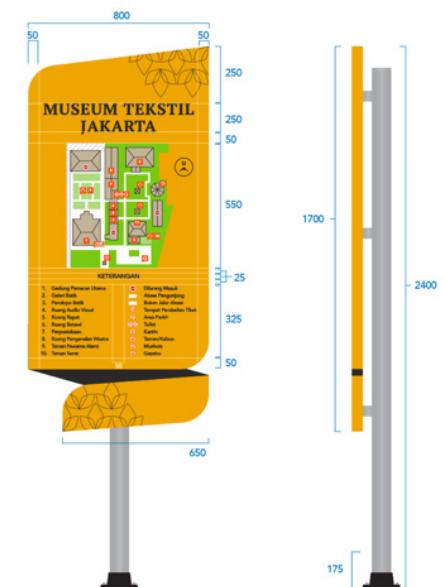
Gambar 12 Teknik pemasangan signage (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Design Development

Pada tahap ini, *finishing* dari hasil rancangan sketsa di tahapan sebelumnya dilakukan. Seluruh pemilihan warna, *typeface*, tanda arah, dan simbol diterapkan secara langsung pada *signage*. Kelengkapan detail ukuran juga di-lakukan pada tahap ini. Pada *interpretive sign*, konten informasi yang tercantum berupa peta ruang lingkup beserta keterangan mengenai ruangan dan fasilitas di dalam kawasan Museum Tekstil Jakarta. *Signage* ini diletakkan di bagian depan Gedung Pameran Utama, di dekat pintu masuk pengunjung. Seluruh keterangan pada peta ditulis dengan nomor dan *pictogram* agar dapat mudah dikenali. Selain itu, peta juga dilengkapi dengan tanda “Posisi Saat Ini” agar pengunjung dapat lebih mudah mengidentifikasi posisi ketika membaca *signage*.



Gambar 13 Peta pada signage (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14 Interpretive signage (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *identification sign*, jenis *signage* terbagi menjadi lima yaitu untuk pintu masuk utama, fasilitas umum (toilet dan kantin), fasilitas *outdoor*, fasilitas *indoor*, dan area parkir. *Identification sign* pintu masuk utama diletakkan di bagian depan museum sebelum pintu masuk. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat mengidentifikasi posisi museum dari jarak jauh ketika sedang menuju ke lokasi dari arah jalan raya. Khusus untuk *signage* yang diletakkan di luar ruangan, warna panel yang digunakan adalah warna kuning agar lebih kontras sehingga meningkatkan tingkat legibilitasnya. Sedangkan untuk *identification sign* untuk fasilitas umum, *indoor*, dan *outdoor* akan diletakkan di samping pintu masuk setiap lokasi dan dilengkapi dengan *pictogram*.



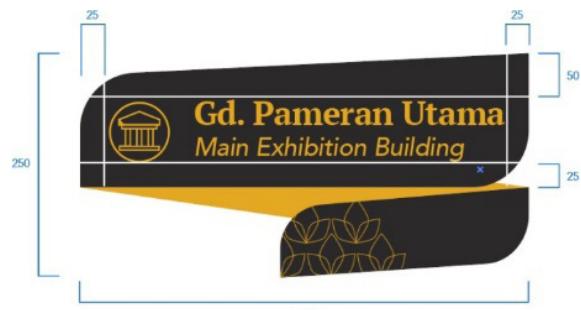
Gambar 15 Identification signage pada pintu masuk utama (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16 *Identification signage* untuk fasilitas umum (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

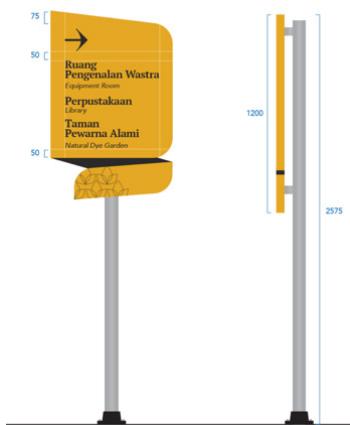


Gambar 17 *Identification signage* untuk fasilitas outdoor (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18 *Identification signage* untuk fasilitas *indo* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Directional Sign berfungsi untuk memberikan informasi mengenai navigasi lingkungan dalam kawasan Museum Tekstil Jakarta. *Signage* ini diletakkan di beberapa titik khususnya sebelum pengunjung tiba di suatu ruangan atau fasilitas museum.



Gambar 19 *Directional signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Regulatory sign berfungsi memberikan informasi mengenai regulasi atau ketentuan yang berlaku selama pengunjung berada di kawasan museum. *Sign* ini diletakkan di pintu masuk ruangan pameran agar dapat terbaca dan dipatuhi oleh pengunjung.

Documentation

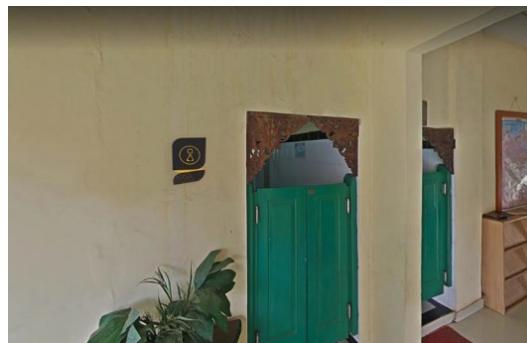
Pada tahap ini, seluruh desain *signage* sudah rampung secara detail. Desain *signage* diterapkan secara *mockup* pada foto lokasi.



Gambar 20 Penerapan *identification signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 21 Penerapan *identification signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22 Penerapan *identification signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 23 Penerapan *identification signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 24 Penerapan *identification signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 25 Penerapan *directional signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 26 Penerapan *directional signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 27 Penerapan *directional signage* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *Manual Book*

Pembuatan *manual book* bertujuan untuk memberikan informasi mengenai standar pemasangan *signage*. Agar bertahan lama, *manual book* dicetak pada kertas *art paper* 100 gram untuk bagian konten dan kertas *art carton* 310 gram pada cover yang dilaminasi *doff*. Kemudian, *manual book* dijilid dengan teknik *perfect binding* agar lebih rapi dan tahan lama.



Gambar 28 *Manual book* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Museum Tekstil Jakarta merupakan salah satu museum seni di Jakarta yang memiliki nilai historis yang tinggi. Museum ini menyimpan koleksi wastra dari seluruh nusantara bahkan menyediakan fasilitas lokakarya membatik untuk pengunjungnya. Namun, berdasarkan hasil observasi, kuesioner, dan wawancara, penulis menemukan bahwa pengunjung mengalami kesulitan dalam bernavigasi

di dalam museum. Oleh karena itu, solusi yang tepat dari permasalahan tersebut adalah dengan membuat perancangan media informasi tanda arah berupa *signage*. Dengan adanya perancangan *signage* ini, diharapkan pengunjung dapat lebih mudah bernaligasi di area museum. Dengan demikian, pengunjung akan merasa lebih nyaman dalam menikmati informasi mengenai kesenian dan kebudayaan di dalam museum.

DAFTAR PUSTAKA

Calori, Chris & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Hadi, Dwi Winanto dkk. (2019). *Statistik Kebudayaan 2019*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

Reviani, M. (Senin, 1 April 2019). Ada museum yang masih membuat pengunjung takut. Diunduh dari <https://akurat.co/fokus/id-575350-read- ada-museum-yang-masih-membuat-pengunjung-takut>