

didea

ISSN 2355-7540

VOLUME 1 - NO 2
NOVEMBER 2016

- **ILUSTRASI DAN WHITE SPACE DALAM DESAIN POSTER** 3
APRILIA KARTINI STREIT
- **PERANCANGAN MOTION COMIC INDONESIA BERBASIS INDIE (TEMA : HANOBOT)** 9
VICKY SEPTIAN ANANTA TOER
- **ANALISIS PENGARUH PERIKLANAN DAN HARGA TERHADAP TINGKAT PENJUALAN PRODUK DAMN! I LOVE INDONESIA** 30
WIN RICO
- **INTERPRETASI VISUAL KARYA PHILIPPE STARK "JUICY SALIF" DENGAN PENDEKATAN ESTETIKA POSTMODERNISME** 41
NIKEN SAVITRI ANGGRAENI
- **REBRANDING DAN REDESAIN LOGO PADA BADAN USAHA MILIK NEGARA (STUDI KASUS PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA Tbk.)** 52
DICKY MULYADI
- **ONDEL-ONDEL KONTEMPORER SEBAGAI SIMBOL MASYARAKAT JAKARTA SAAT INI** 60
KRISTIANUS HARYANDI
- **IDEOLOGI DESAIN GRAFIS INDONESIA** 81
AGUNG KURNIAWAN
- **MUSEUM JAKARTA MODERN SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN KONSEP MUSEUM MODERN DI INDONESIA** 92
JOACHIM DAVID M

HIGHLIGHT 40 • 59 • 108

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA - YAI

email : d.idea.journal@gmail.com



d'idea merupakan jurnal Desain Komunikasi Visual yang diterbitkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual – Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Persada Indonesia Y.A.I. Nama **d'idea** diambil dari kata **The Idea** yang juga memiliki makna **Design Idea** dan dalam pengembangan selanjutnya dipersingkat menjadi **d'idea**. Nama ini memiliki makna bahwa desain selalu diwarnai dengan ide-ide kreatif dan selalu berkembang dengan dinamis (**design in motion**). Jurnal ini bertujuan untuk memuat dan menampilkan pemikiran ilmiah yang memiliki konteks dan relevansi dengan dunia industri kreatif sekaligus mengembangkan kompetensi keilmuan Desain Komunikasi Visual, sehingga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengembangan desain Komunikasi Visual pada masa mendatang.

- Penanggung Jawab** : Rektor Universitas Persada Indonesia Y.A.I.
Prof. Dr. Ir. H. Yudi Julius, MBA
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si
- Pimpinan Redaksi** : Niken Savitri Anggraeni, S.Sn, M.Ds
- Dewan Redaksi** : Drs. Dicky Mulyadi, M.Ikom
Drs. Kristianus Haryandi, M.Ds
Agung Kurniawan, S.Pd, M.Ikom
Win Rico, S.Ds, MM
- Reviewer** : 1. Dr. Sularso Budilaksono, MKom
(<https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=v4pbeUAAAAJ>)
(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=600412&view=overview>)
2. Dr. Kuncono Teguh Yuniato, Spsi. Mpsi.
(<https://scholar.google.co.id/citations?user=HUSLDJMAAAAJ&hl=en>)
(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6159740&view=overview>)
- Desain dan Layout** : Joachim David Magetanapuung, S.Sn, M.Ds
- Alamat Redaksi** : Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Persada Indonesia Y.A.I
Jl. Diponegoro 74, Jakarta Pusat
Tel. (021) 3928045, 3928075 ext. 101
Fax. (021) 3914591
Email : d.idea.journal@gmail.com

content

- **ILUSTRASI DAN WHITE SPACE DALAM DESAIN POSTER**
APRILIA KARTINI STREIT 3
- **PERANCANGAN MOTION COMIC INDONESIA BERBASIS INDIE
(TEMA : HANOBOT)**
VICKY SEPTIAN ANANTA TOER 9
- **ANALISIS PENGARUH PERIKLANAN DAN HARGA TERHADAP
TINGKAT PENJUALAN PRODUK DAMN! I LOVE INDONESIA**
WIN RICO 30
- **INTERPRETASI VISUAL KARYA PHILIPPE STARK “JUICY
SALIF” DENGAN PENDEKATAN ESTETIKA POSTMODERNISME**
NIKEN SAVITRI ANGGRAENI 41
- **REBRANDING DAN REDESAIN LOGO PADA BADAN USAHA
MILIK NEGARA (STUDI KASUS PT. TELEKOMUNIKASI
INDONESIA Tbk.)**
DICKY MULYADI 52
- **ONDEL-ONDEL KONTEMPORER SEBAGAI SIMBOL
MASYARAKAT JAKARTA SAAT INI**
KRISTIANUS HARYANDI 60
- **IDEOLOGI DESAIN GRAFIS INDONESIA**
AGUNG KURNIAWAN 81
- **MUSEUM JAKARTA MODERN SEBAGAI MODEL
PENGEMBANGAN KONSEP MUSEUM MODERN DI INDONESIA**
JOACHIM DAVID M 92

HIGHLIGHT 40 ▪ 59 ▪ 108

MUSEUM JAKARTA MODERN SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN KONSEP MUSEUM MODERN DI INDONESIA

Joachim David M

Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Persada Indonesia YAI

Abstrak

Penelitian ini mengambil tema “*Museum Jakarta Modern : Pengembangan Konsep Museum Modern di Indonesia*” dengan tujuan utama untuk merubah persepsi publik tentang citra museum di Indonesia melalui pemahaman ekspektasi (*expectation*), kualitas pelayanan (*perceived quality*) serta kepuasan (*satisfaction*) yang diinginkan oleh publik dan penerapannya pada Museum Seni Rupa dan Keramik yang menjadi percontohan pengembangan Museum Jakarta Modern. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada fungsi museum sebagai ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi dan penelitian tetapi juga suatu sarana entertainment, dimana museum dirancang khusus untuk dapat memenuhi seluruh aspek yang pada intinya mengacu pada pemanfaatan lingkungan untuk meningkatkan faktor **kepuasan pengunjung (*visitors’ satisfaction*)** yang mengacu pada segi kualitas (*quality*) serta segi emosional (*emotional*), sehingga dapat menciptakan suatu **‘pengalaman total’** yang menyangkut kepuasan wisata, budaya, edukasi maupun interaksi sosial. Berdasarkan aspek-aspek tersebut keberhasilan suatu museum maupun organisasi kebudayaan yang memiliki orientasi bisnis dapat diukur dari sejauh mana pengelola (*managers*) museum meningkatkan kepuasan pengunjung (*visitors satisfaction*) melalui **peningkatan kualitas pelayanan** yang mengacu kepada **ekspektasi pengunjung (*visitors’ expectations*)**. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat **pengaruh positif ekspektasi (*expectation*), kualitas pelayanan (*perceived quality*) serta kepuasan (*satisfaction*)** dalam merubah persepsi publik terhadap pengembangan citra museum Indonesia yang akan diterapkan pada konsep perancangan Museum Jakarta Modern.

Keywords : *Expectation, Perceived Quality, Satisfaction, Visitors’ Decision, Museum Jakarta Modern.*

Pendahuluan

Indonesia memiliki museum sejumlah 275 museum. Hanya saja, sebagian besar dari museum tersebut tidak terpelihara dengan baik. Beberapa di antaranya masih membutuhkan revitalisasi atau renovasi. Meski Indonesia memiliki banyak museum, tetap saja masih banyak masyarakat kita

yang belum memanfaatkan museum sebagai sarana edukasi dan pelestarian nilai-nilai sejarah bangsa.

Museum merupakan pilar penting untuk menegakkan kebudayaan suatu bangsa. Museum tak boleh kalah menarik dengan mal atau pusat pertokoan yang menjamur di Indonesia. Sebagai langkah untuk meningkatkan citra baru mengenai

museum, agar bisa dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai ruang publik yang nyaman dan dinikmati sebagai media pendidikan, penelitian ataupun hiburan, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif baru-baru ini menggelar kampanye Gerakan Nasional Cinta Museum 2011.

Mengapa kondisi Museum Indonesia yang berkesan membosankan bagi pengunjung, suram, tidak menarik, tidak menyenangkan, kotor, tidak terawat, atau bahkan tidak diketahui keberadaannya sehingga museum selalu tampak sepi pengunjung, dibandingkan dengan museum-museum di luar negeri begitu dihargai dan menjadi kebanggaan, karena di sana museum menjadi tempat rekreasi keluarga, tempat bermain, dan menjadi tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi dan menjadi sarana pariwisata edukasi. Dalam hal ini pemerintah dan desainer mempunyai peran penting untuk menciptakan museum yang menarik dan modern.

Jakarta memiliki museum sejumlah 47 museum. Beberapa diantaranya masih belum terpelihara dengan baik dan diantaranya masih membutuhkan revitalisasi atau renovasi.

Tetapi kebanyakan dari kita tidak mengetahui keberadaan museum-museum yang ada di Jakarta dan museum apa saja yang ada di Jakarta (Edi Dimiyati).

Salah satu museum yang ada di Jakarta adalah Museum Seni Rupa dan Keramik. Museum Seni Rupa dan Keramik terletak di area Taman Kota Tua, pada kawasan ini ada lima lokasi

bersejarah. Pertama, Pelabuhan Sunda Kelapa. Kedua, tiga bangunan peninggalan Batavia di jantung Kota Tua yang difungsikan sebagai museum, yaitu Museum Sejarah (Museum Fatahillah), Museum Wayang dan Museum Seni Rupa. Ketiga yaitu Kali Besar, Museum Mandiri dan Stasiun Kereta Api Kota. Museum Seni Rupa dan Keramik tepatnya berada di Fatahillah Jakarta Barat.



Gambar 1
Museum Seni Rupa dan Keramik

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan bangunan yang memiliki 2 (dua) lantai dengan luas bangunan 2430 m² dan dibangun diatas tanah seluas kurang lebih 8875 m² ini memiliki gaya arsitektur *European Empire*. Gaya atau *style* arsitektur ini konon diciptakan atau dirancang oleh Kaisar Napoleon yang memadu gaya arsitektur Romawi dan Yunani Kuno.

Salah satu fasilitas gedung yang ada adalah ruang serbaguna. Ruangan ini biasanya dimanfaatkan untuk untuk acara-acara pameran temporer, pernikahan, seminar, lomba, dan lain-

lain. Diketahui rencana Pemerintah DKI Jakarta ingin membangun ruangan serbaguna ini menjadi ruang utama Museum Sejarah Jakarta.

Luas ruang serbaguna ini berukuran 200 m², tinggi dari lantai sampai eternit 7 m. Secara ukuran ruangan ini berukuran kecil untuk dijadikan museum. Ini merupakan tugas para designer bagaimana merancang museum di ruangan yang berukuran kecil sesuai dengan tema yang akan diusung. Diperlukan kreativitas, kejelian, dan strategi untuk memaksimalkan ruangan yang berukuran kecil.

Mengapa dipilih museum Seni Rupa dan Keramik, karena salah satu program pemerintah yang akan dilaksanakan adalah membangun Museum Jakarta Modern, yang rencananya akan memanfaatkan salah satu fasilitas yang ada, yaitu ruang serba guna, yang rencananya akan dibangun Museum Sejarah Jakarta.

Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik bernuansa putih bersih, terdiri dari jendela-jendela dan pintu-pintu yang di cat berwarna hijau tua, memberi kesan kontras, gedung ini terlihat terawat. Di depan teras terlihat pilar-pilar putih berdiri dengan kokoh. Di sekitar teras gedung terdapat 4 (empat) pintu, salah satu pintu berfungsi sebagai pintu masuk ke Museum Seni Rupa dan Keramik.

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan bangunan yang memiliki 2 (dua) lantai (gambar 3). Lantai 1 (satu) terdapat ruangan-ruangan pameran koleksi karya seni rupa dan keramik (gambar 4). Secara penghawaan lantai

satu terasa sejuk karena di ruangan-ruangan ini dipasang pendingin ruangan. Dan pada ruang pameran 3 (tiga) terdapat sofa berwarna tanpa senderan (gambar 5), sofa ini disediakan untuk pengunjung. Ditengah-tengah ruang pameran terdapat tangga spiral menuju ruang pameran lantai 2 (dua).



Gambar 2.
Ruang Pameran Lantai 1 Museum Seni Rupa dan Keramik



Gambar 3
Ruang pameran lantai 1 Museum Seni Rupa dan Keramik

Suhu ruangan pameran pada lantai 2 (dua) terasa panas, tidak ada pendingin ruangan, suasana

panas membuat menjadi tidak nyaman. *Ligthing* ruang pameran yang cukup baik dan peletakan koleksi yang cukup baik. Sarana tanda informasi terlihat cukup informatif.

Bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik adalah bangunan yang bergaya *Neo-Classic*. Ciri khas gaya arsitektur ini pada umumnya bagian atas depan berbentuk segitiga yang menggambarkan *Crown* atau Mahkota Raja, sedang bagian teras depan ditopang tiang pilar atau *Doric* (doria). Tiang-tiang pilar seperti ini juga dijumpai pada bangunan dari jaman Mesir Kuno sebagai simbol atau penggambaran dari pasukan tentara yang mendukung kekuatan dan kokohnya kekuasaan.

Ruang yang akan didesain menjadi Museum Sejarah Jakarta adalah Ruang Serbaguna yang terletak bersebelahan dengan ruang pameran Museum Seni Rupa dan Keramik. Di samping kiri dan kanan pintu masuk ruang serbaguna terdapat 2 (dua) patung. Memasuki ruang serbaguna terdapat panggung yang dapat berfungsi sebagai area *live performance* atau pelaminan atau talk show, atau dapat digunakan untuk apa saja untuk acara pertunjukan. Ruangan ini terdapat jendela-jendela, lampu-lampu kristal. Luas ruang serbaguna 200 m², dan tinggi ruangan 7 m. Ruangan ini berukuran kecil.

Pada ruang serbaguna terdapat lampu-lampu kristal, dan kursi-kursi yang ditumpuk pada sudut ruangan. Ruang ini terasa sejuk karena di dalam ruang ini terdapat pendingin ruangan.



Gambar 4
Ruang pameran lantai 2 (dua)



Gambar 5
Tata Letak Koleksi Ruang pameran lantai 2 (dua)

Pengorganisasian ruang pameran dalam Museum Seni Rupa dan Keramik terlihat cukup baik dengan adanya pembagian ruang pameran berdasarkan konten pameran, hanya saja penataan koleksi obyek (artefak) yang dipamerkan sebagai konten pameran walaupun sudah mengalami perubahan penataan tapi masih tetap menciptakan kesan konservatif tanpa adanya permainan pencahayaan maupun penggunaan kemajuan teknologi sebagai daya tarik pendukung untuk

memperkaya performa konten eksibisi.

Pengaturan ruang eksibisi dalam Museum Seni Rupa dan Keramik dilakukan berdasarkan klasifikasi konten eksibisi, yaitu

a. **Koleksi Seni Rupa**

Museum ini memiliki sekitar 500 karya seni rupa yang terdiri dari berbagai bahan dan teknik yang berbeda seperti patung, totem kayu, grafis, sketsa dan batik lukis. Diantara koleksi-koleksi tersebut ada beberapa koleksi unggulan yang sangat penting bagi sejarah seni rupa Indonesia.

b. **Koleksi Keramik**

Koleksi Keramik di museum ini jumlahnya cukup banyak yang terdiri dari keramik lokal dan keramik dari mancanegara. Keramik lokal yang menjadi konten eksibisi berasal dari sentra-sentra industri daerah, antara lain Aceh, Medan, Palembang, Lampung, Jakarta, Bandung, Purwakarta, Yogyakarta, Malang, Bali, Lombok dan lain-lain. Museum ini juga memiliki beberapa keramik langka seperti keramik yang berasal dari jaman Majapahit pada abad 14 yang menunjukkan ciri keistimewaan yang indah dan bernilai sejarah serta memiliki keragaman bentuk dan fungsi.

Selain daripada ruang eksibisi tersebut didalam Museum Seni Rupa dan Keramik terdapat

beberapa ruang fungsional lainnya :

a. **Studio Gerabah**

Studio ini khusus dibuat sebagai tempat pelatihan pembuatan gerabah yang terbuka untuk pelajar dan masyarakat umum yang berminat untuk mempelajari pembuatan gerabah secara langsung, mulai dari teknik pijit (*pinching*), cetak maupun roda putar, selain itu untuk kelengkapan studio ini juga disediakan pula *oven* untuk pembakaran gerabah.

b. **Perpustakaan**

Museum Seni Rupa dan Keramik dilengkapi pula oleh sarana perpustakaan yang memiliki buku-buku seni rupa dan keramik yang dapat dimanfaatkan sebagai panduan untuk penelitian maupun pengetahuan.

c. **Toko Cendera Mata**

Penjualan cendera mata yang unik dan spesifik seperti kartu pos, buku seni rupa, kerajinan, sketsa, lukisan serta keramik yang unik dan sebagainya.

Fasilitas yang ada didalam Museum Seni Rupa dan Keramik tidak hanya terbatas pada ruang eksibisi saja, tetapi ada pula ruang pertemuan/auditorium, ruang terbuka/plaza serta taman luas yang dapat dimanfaatkan untuk pameran temporer, pernikahan, seminar dan lain-lain.

Interior ruang serbaguna yang merupakan ruangan utama dalam perancangan desain Museum Jakarta Modern dalam nuansa modern tanpa merusak kondisi ruangan baik interior maupun eksterior. Desain Museum Sejarah Jakarta akan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat lebih informatif, nyaman, dan menyenangkan. Dengan luas ruang serbaguna yang berukuran kecil maka rencananya tim perancang akan menempatkan beberapa LCD untuk menampilkan video yang menceritakan tentang perjalanan perfileman Indonesia per-era dan juga meninjau tren fesyen pakai, *speed level* yang nantinya akan digunakan untuk *live performance*, yang, *3d room*, dan penempatan artefak-artefak yang mendukung tema museum yaitu **“Fenomena Sejarah Jakarta dari Masa ke Masa”**, yang merepresentasikan perkembangan kota Jakarta.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam perancangan konsep pengembangan Museum Jakarta Modern baik dari segi desain interior maupun segi komunikasi visual sebagai dasar dalam melakukan pendekatan komunikasi pada khalayak sasaran yang dituju dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana memaksimalkan ruangan yang sempit menjadi Museum Jakarta Modern.
2. Bagaimana melakukan penataan koleksi atau artefak yang akan dipamerkan secara menarik serta menciptakan

suasana museum menjadi museum yang menarik, menyenangkan dan informatif.

3. Bagaimana merancang suatu konsep media promosi yang efektif dan efisien dalam membentuk citra Museum Jakarta Modern sebagai suatu museum modern pada kalangan khalayak sasaran yang dituju.

Pada dasarnya perancangan Museum Jakarta Modern terinspirasi dari pemikiran bagaimana merubah persepsi publik tentang citra museum di Indonesia yang berkesan tidak terawat, membosankan dari segi penataan *display* koleksi, desain interior yang kurang menarik, tidak nyaman serta kurang informatif serta untuk meletakkan suatu konsep dasar bagi pengembangan Museum Modern Indonesia yang memiliki karakteristik unik dan berkualitas internasional yang merepresentasikan perkembangan sejarah dan budaya Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari solusi sebagai konsep dasar dari dua segi pendekatan desain, yaitu :

1. Pendekatan desain interior

Merancang konsep interior yang berbasis pada pendekatan eklektik dimana pengembangan museum modern di Indonesia dapat dilakukan tanpa merubah struktur bangunan yang merupakan bangunan konservasi cagar budaya tetapi memiliki rancangan interior yang menarik, modern dengan

segala aspek pendukungnya termasuk penataan artefak yang informatif.

2. Pendekatan Desain Komunikasi Visual
Merancang suatu konsep promosi dari perspektif berbeda untuk menstimulasi minat khalayak sasaran melalui suatu pendekatan komunikasi visual yang unik.

Solusi yang ingin dicapai adalah untuk menciptakan suatu konsep dasar dari dua segi pendekatan desain, yaitu :

1. Menciptakan museum modern di Indonesia yang memiliki kualitas internasional, representatif, edukatif dan informatif.
2. Menciptakan perspektif baru tentang museum di Indonesia terutama Museum Jakarta Modern untuk menarik minat khalayak sasaran.

Pembahasan

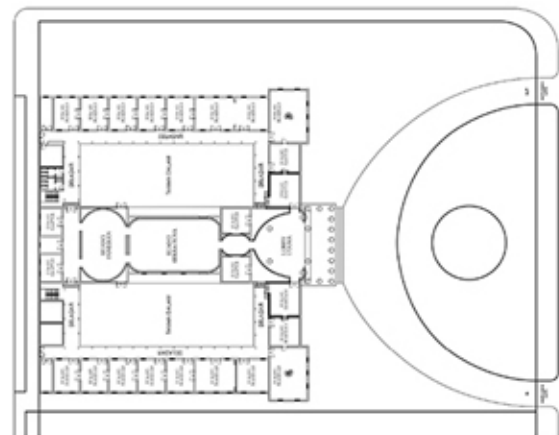
Pendekatan Desain Interior

Secara fenomenologi ruang serbaguna yang ada pada Museum Seni Rupa dan Keramik berukuran kecil yaitu dengan luas 200 m², diperlukan kejelian untuk mendesain Museum Sejarah Jakarta. Fenomena desain museum yang dibangun pada bangunan cagar budaya seperti Museum Seni Rupa dan Keramik adalah:

Aspek Arsitektur

Museum yang ada di Indonesia selalu

memanfaatkan bangunan konservasi cagar budaya yang merupakan peninggalan jaman kolonial Belanda. Bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki gaya arsitektur Romawi dan Yunani Kuno.



Gambar 7
Denah Bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik

Faktor Inherent Museum

Ruang Serbaguna Museum Seni Rupa dan Keramik

- Pencahayaan
Terdapat 2 Pencahayaan Museum Ini
 - Pencahayaan Alami
Pencahayaan alami yang didapat pada jendela-jendela dan pintu yang berada di depan (pintu masuk).
 - Pencahayaan Buatan
Pencahayaan buatan pada museum dengan menggunakan lampu kristal.
- Kelembaban
Pada umumnya kelembaban dipengaruhi oleh udara, pada ruangan serbaguna

yang selalu ditutup maka kelembaban sangat minim.

- Sirkulasi Udara
Terdapat banyak jendela-jendela pada museum ini, maka terdapat sirkulasi yang cukup dan juga terdapat terdapat pendingin ruangan.
- Tata letak (*layout*)
Tata letak (*layout*) pada museum digunakan box kaca untuk melindungi keramik, dan ada beberapa lukisan yang dimasukkan kedalam box kaca, dan sebagian lukisan digantung ke dinding.

Pengembangan konsep Museum Jakarta Modern bertitik tolak pada konsep **Eklektik** yang merupakan penggabungan gaya arsitektur kuno (bangunan konservasi cagar budaya) dan gaya arsitektur modern yang bukan hanya sebagai unsur pelengkap tetapi merupakan unsur utama pembentuk karakteristik suatu museum tanpa merusak bentuk asli bangunan konservasi cagar budaya. Penggunaan konsep Eklektik dalam konsep dasar perancangan Museum Jakarta Modern diharapkan dapat menciptakan suatu keunikan (diferensiasi) yang menjadi suatu ciri khas yang dapat dibanggakan terutama di dunia internasional, dimana setiap museum memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan keunikan konten eksibisi yang dipamerkan sehingga terlihat lebih menarik dari segi estetika dan dapat dikenali dengan mudah.

Didalam perancangan konsep arsitektur

terutama penggabungan kedua gaya arsitektur tersebut memiliki kompleksitas tersendiri dimana kedua bangunan tersebut harus terlihat dan memiliki integritas sebagai suatu kesatuan bangunan museum baik secara arsitektur, eksterior maupun interior, sehingga intelektualitas dan kreatifitas seorang arsitektur sangat memegang peranan penting dalam hal ini.

Peranan Interpretasi

Saat ini museum-museum telah lebih pro aktif dalam menganalisa kebutuhan serta keinginan publik sehingga misi edukasi telah menjadi fokus utama. Interpretasi merupakan suatu proses untuk menjelaskan, melakukan klarifikasi serta menerjemahkan ataupun mempresentasikan tentang suatu subyek maupun obyek (artefak).

Eksibisi dalam suatu museum kadang menawarkan suatu makna yang menyenangkan dari sebuah informasi yang terbentuk dari sebuah kompleksitas yang rumit. Pada kenyataannya mengamati suatu obyek (artefak) yang nyata merupakan kepuasan tersendiri secara intelektual bagi kebanyakan orang.

Peluang untuk mengamati suatu obyek (artefak) dalam keadaan santai dengan kondisi lingkungan yang nyaman merupakan suatu kenikmatan tersendiri bagi pemirsa dan memudahkan untuk menambah pengetahuan akan suatu obyek (artefak). Nilai *entertainment* dalam suatu eksibisi tidak perlu berlebihan karena proses komunikasi lebih mudah dicerna dalam situasi lingkungan yang santai, nyaman sehingga dapat

menstimulasi untuk mengenal ataupun mempelajari lebih jauh tentang suatu obyek (artefak) yang dipamerkan dalam suatu pameran (Dean, 1996).

Struktur Labirin

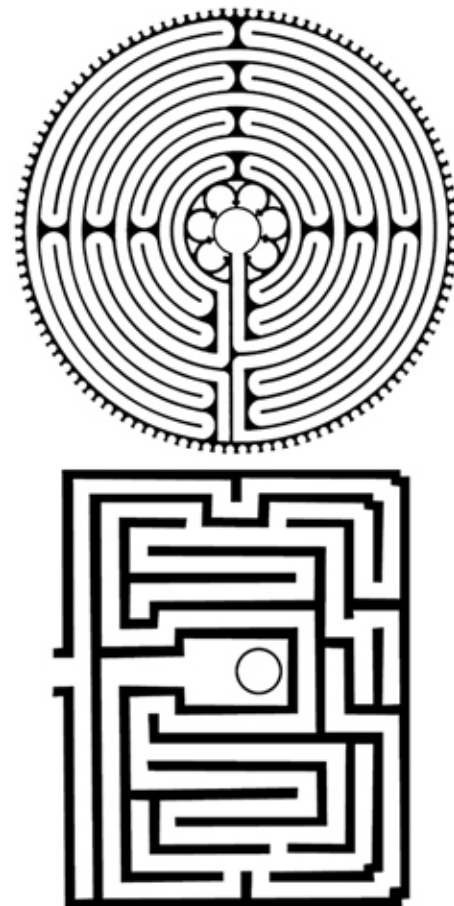
Pada tahun 1888, arkeolog W.M. Flinders Petrie menemukan situs suatu jaringan struktur labirin yang sangat terkenal dari Amenemhat III pada piramid Hawara yang terletak 80 km sebelah selatan kota Kairo. Struktur labirin merupakan suatu jaringan yang sangat kompleks dan membingungkan yang menghubungkan antara satu lokasi dengan lokasi lainnya dalam suatu struktur bangunan (Basu, 2006). Struktur labirin dapat dibagi menjadi dua tipe struktur yaitu :

1. **Struktur Unicursal**

Merupakan struktur jaringan labirin yang terdiri dari satu lajur yang tidak memiliki ujung buntu maupun pencabangan.

2. **Struktur Multicursal**

Merupakan struktur jaringan labirin yang terdiri dari banyak lajur yang memiliki pencabangan dalam beberapa lajur yang terhubung dan beberapa lajur juga memiliki ujung buntu.



Gambar 8
Struktur Labirin

Pada tahun 1922-23, Gerrit Rietveld mendesain meja *Schroeder*, untuk rumah *Schroeder* di Utrecht yang dibangun pada tahun 1924. Sesuai dengan bentuk rumahnya, meja ini mengadaptasi gaya cubism dan dengan warna-warna brilian yang diambil dari kursi red and blue yang dibuat oleh Gerrit Rietveld sendiri. Bersamaan bentuk perubahan radikal pada teori arsitektur ada pada bagian meja ini. Desain *furniture*nya yang tidak biasa meneladani beberapa bangunan rumah dengan variasi gaya neo-plastic. Dilihat dari bentuk geometri yang simple, meja ini seasimetrik rumah Schroder. Namun tidak

mengganggu secara fungsional, dalam artian meja ini tetap dapat digunakan sesuai kebutuhan penggunaannya yaitu sebagai meja konsol.

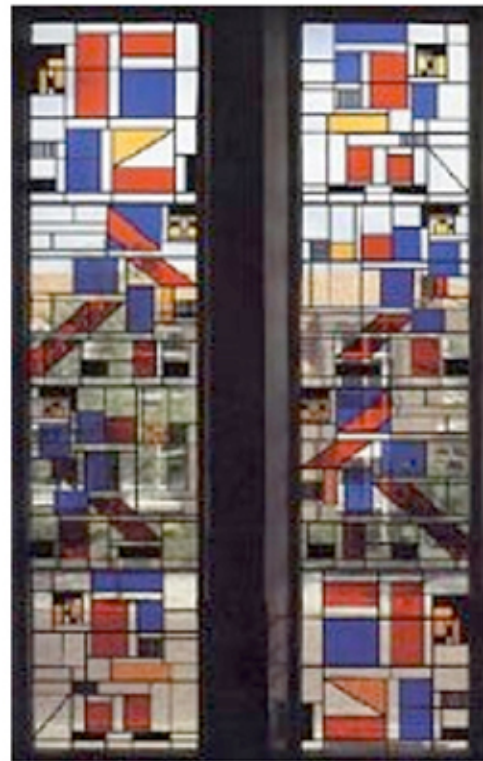


Gambar 9
Desain Meja Schroeder

Penerapan warna primer dan warna hitam putih masih mendominasi meja ini sehingga terkesan cerah. Bentuk yang tidak asimetris sengaja dibuat untuk menjauhi kesan monoton. Sistem konstruksi yang rata di pinggir memberikan suatu keunikan yang ditonjolkan dalam hal konstruksi.

c. Theo van Doesburg

Sama seperti rekan-rekannya, Theo van Doesburg juga menerapkan gaya desain Neoplastis pada karya rancangannya. Kaca patri diatas merupakan contoh karya Theo van Doesburg. Konsistensi warna primer terlihat dengan permainan komposisi yang dinamis dipadukan dengan warna hitam dan bening sebagai wakil warna putih. Asimetris menjadi suatu solusi untuk mencegah suatu kesan monoton pada karya komposisi tersebut.



Gambar 10
Kaca Patri – Theo van Doesburg

d. JJP Oud

JJP Oud adalah seorang arsitek asal Belanda. Dalam karya arsitekturnya, konsep Neoplastis tidak terlalu dominan, namun komposisi yang asimetris dan terlihat mengalir. Selain itu penerapan bentuk-bentuk geometris seakan turut meniru konsep "fungsionalisme" dari gaya Modern.



Gambar 11
Karya Arsitektural JJP Oud

4. Penerapan Konsep De Stijl pada Desain Masa Kini

Pada awal kemunculannya De Stijl selalu dikaitkan dengan teori komposisi sesuai estetika mereka. Namun kemudian konsep tersebut bergeser. Konsep yang diterapkan pada desain tidak selalu digunakan sebagai mana mestinya, kebanyakan hanya diambil *image* bentuk dan warna semata.

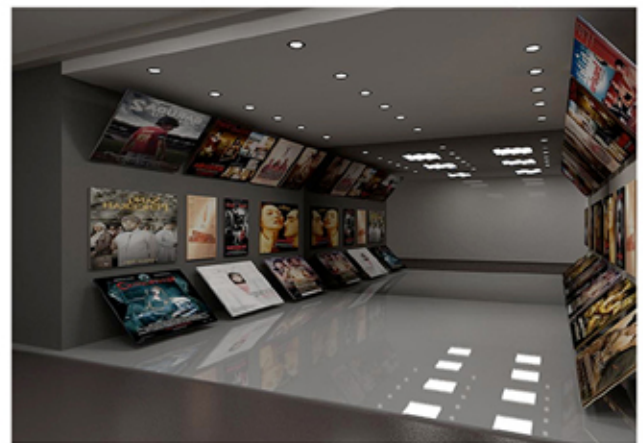
Desain-desain dalam interior, arsitektur, maupun grafis yang menerapkan gaya De Stijl umumnya hanya mengambil *image* warna dan bentuk semata. Adapun penerapan *image* bisa dalam bentuk dua atau tiga dimensional. Seringkali penerapan warna primer kerap diterapkan pada desain interior misalnya pada elemen dinding, furnitur, maupun warna ruangan. Sedangkan pada desain grafis terkadang diambil bentuk komposisinya yang asimetris. Hal ini diterapkan semata-mata karena adanya selera dan keinginan dari pemilik proyek atau seniman dalam menampilkan karyanya. Dan terkadang hal tersebut dilakukan untuk menaikkan *image* / citra dari suatu perusahaan ataupun hanya sekedar sebagai elemen estetis semata.

Penerapan Konsep Perancangan

Konsep Interior

Desain awal gedung merupakan arsitektural bergaya *neo renaissance*, pada acara *event* ini kita men desain sebuah kepompong waktu untuk memberikan perjalanan karya karya tokoh pada

bidang tersebut, desain kepompong di ambil dari filosofi sebuah ulat yang berubah menjadi kupu-kupu melalui fase kepompong. Inti dari fase tersebut ialah sebuah pengalaman dari masa ke masa membuat jejak langkah menjadi indah dan baik. Materi dari ruang kepompong tersebut terbuat dari kain kanvas kasar dan terpal, di lapiisi material *poly*, sehingga member kesan *glossy*.



Gambar 12
Area Display dalam Kepompong Waktu

Pada area dalamnya, terdapat artefak yang disesuaikan dengan fase perjalanan sejarah Jakarta dari masa ke masa. Ruang tertutup yang dilengkapi oleh pendingin berupa AC, ini memiliki desain peletakan tata pajang yang asimetris.

Area dalam kepompong memiliki desain *display* secara asimetris, dengan penempatan barang yang tidak beraturan, tetapi tetap nyaman untuk pengunjung melihatnya. *System Flow* sirkulasi ini adalah terdapat di area *display* ruang pameran dalam, dengan menggunakan flooring berupa "*architectural sign system*" berupa

pemilihan lantai kayu (parket) dengan LED lamp sebagai penunjuk alur jalan.



Gambar 13
Area Display dalam Ruang Pameran Dalam

Beberapa area *display* berupa *digital frame* kecil bermuatan *graphic design art* yang di tata secara sedemikian rupa untuk pengunjung sesuai dengan *time line* sejarah grafis di Indonesia. Penggunaan layar LED 47” dengan *twitter* ter *install* di kanan kiri area nya. Sebagai *sound system* yang sudah terintegrasi di kesatuannya. Penayangan karya karya grafis yang cukup memberikan “*legacy*” pada zamannya. Berdurasi kurang lebih sekitar 5 menit masa tayang. Dengan membuat lantai memiliki kemiringan 2cm lebih tinggi di awal di dibandingkan dengan yang akhir “*tangible- intangible*”. Area dalam pameran, mengambil area ruang dalam interior dengan sirkulasi mengitar.



Gambar 14
Area Ruang Theater

Area ruang pajang, pada area tengah nya memiliki ruang kubus besar berupa area teater. Material ruang teater berupa dinding – dinding terbuat dari akrilik dan dinding buatan berupa *plywood finish duco laquer glossy* yang memberikan kesan modern kontemporer dan mewah.



Gambar 15
Area Ruang Dalam Theater

Area dalam teater di desain dengan gaya neo renaissance, mengikuti kontur desain arsitektural gedung. Dengan model kemiringan lantai di buat agar terkesan lebih santai, pada

dinding di ujung ruang terdapat layar multi LED untuk presentasi karya para seniman.

Material dinding terbuat dari *gypsum* rangka hollow, sehingga walau terlihat massive Karena desain profile yang kaya, tetapi sebenarnya secara berat bahan tidak telalu “heavy” (*compact simulation*).



Gambar 16
Area Bermain (*Playground*)

Area Bermain/ *playground*, di buat untuk memfasilitasi pengunjung yang datang dalam bentuk keluarga yang membawa anak ke area museum ini, memberi alasan agar seorang anak mau ikut mengunjungi museum (kesan *fun*), sebuah “*trigger*” untuk rekreasi pendidikan. Menggunakan material alas lembut berupa lantai vinyl, serta sebuah set mainan “*compact*”.

Area *cafe* ini merupakan area yang dirancang bagi pengunjung untuk melepas lelah, memiliki desain minimalis kontemporer, berada pada sisi lain dari ruang *display*.



Gambar 17
Area *Cafe*

Area souvenir, terletak pada area luar ruang pameran (*lobby* gedung museum *art and craft*) sehingga memudahkan bagi pengunjung untuk memilih barang – barang yang bisa di beli untuk kenangan. Dirancang sedemikian rupa dalam bentuk *exhibition booth* menggunakan material *plywood* rangka hollow dengan *finishing duco semi gloss*. Desain bulat-bulat memberi kesan integrasi dari pintu lorong desain kepompong waktu sehingga desain tersebut memiliki satu kesatuan, pengulangan, dominas, serta kontras terhadap konsep pameran.

Konsep Eksterior

Kepompong Waktu

Kepompong waktu merupakan simbolisasi perjalanan sejarah perkembangan kota Jakarta dengan fokus utama potret Jakarta dalam bentuk fotografi. Di dalam kepompong waktu, presentasi lebih diutamakan melalui “*display static*” berupa poster dalam ukuran maksimal dengan memanfaatkan penggunaan ruang (*space*) yang ada

dan didukung penataan serta pencahayaan yang artistik.



Gambar 18
Kepompong Waktu

Penempatan artefak-artefak juga merupakan bagian utama dari presentasi baik itu berupa artefak asli maupun replika dari artefak yang langka untuk menghindari kerusakan. Selain sebagai media presentasi pendukung dari presentasi utama museum Jakarta modern yang terletak di ruang sidang, kepompong waktu juga berfungsi untuk mengarahkan alur (flow) pengunjung.

Kepompong Waktu ini berbentuk *igloo* yang mengitari area drop off yang berbentuk setengah lingkaran dengan yang terbagi dari dua bagian sama besar yang mengarahkan pengunjung ke main lobby sehingga alur informasi yang didapat oleh pengunjung benar-benar lengkap, dalam hal ini menyangkut periodisasi presentasi perkembangan sejarah Jakarta dari masa ke masa.

Konsep Grafis

Sign System

Dalam perancangan sistem tanda proyek Museum Jakarta Modern ini digunakan *wayfinding*

system yang sedikit berbeda dengan *directional system*. Sistem *wayfinding* membuat pembaca (*audience*) untuk bersikap lebih aktif dibandingkan dengan sistem *Directional* yang mengatur dan mendominasi *audience* oleh tanda-tanda. Dalam sistem *wayfinding* informasi yang di komunikasikan lewat tanda sangat sopan dan halus, tanda dapat tersembunyi dan menyatu dengan lingkungannya jika tidak dibutuhkan namun mudah ditemukan bila diperlukan.

Menentukan *Eye level*

Satu acuan angka ideal jarak pandang optimal manusia adalah 163 centimeter dari permukaan lantai. Namun angka diatas mungkin berlaku pada saat pembaca berdiri tegak, jika pembaca dalam keadaan berjalan, posisi fisiknya agak sedikit membungkuk maka timbul gagasan baru bahwa tinggi ideal peletakan tanda yang dilalui oleh audience yang bergerak adalah 145 centimeter. Untuk menentukan tinggi peletakan tanda pada Museum Jakarta Modern ini akan diadakan analisa di lapangan dengan membandingkan dua ketinggian diatas.

Menentukan huruf

Tanda penunjuk arah (*directional*)

Karena huruf yang terdapat pada tanda-tanda ini tidak banyak maka penggunaan *display type* sangat direkomendasikan untuk memberikan keunikan pada tanda. Huruf dapat dirancang sendiri atau memilih huruf yang telah ada.

Tanda identitas

Dapat menggunakan *display type* yang sama dengan tanda penunjuk arah guna menghindari kebingungan membaca dan dapat menjadi kesatuan dengan tanda-tanda lainnya.

Tanda petunjuk informasi

Untuk teks yang memberikan banyak informasi pada museum kemungkinan akan digunakan huruf teks (*text type*) tanpa kait (sans serif) agar dalam mengkomunikasikan pesan kepada pembaca lebih optimal. Usulan utama menggunakan huruf Neue Helvetica. Usulan lainnya adalah huruf Universe, Rotis sans, Stone sans, Frutiger. Memilih dengan cara menganalisa dan membandingkan *legibility & readability* huruf-huruf diatas serta kemampuan berintegrasi dengan lingkungannya.

Tanda larangan masuk

Untuk sistem tanda ini huruf yang digunakan lebih berkesan serius, dapat menggunakan tanda larangan masuk yang umum (*universal*) atau dapat menggunakan huruf teks yang telah dipilih diatas. Kembali menganalisa kedua kemungkinan tersebut dengan membandingkan kelayakannya.

Menentukan ukuran teks (*type area*)

Ukuran huruf dipengaruhi oleh kondisi pembaca, jika pembaca dalam keadaan diam dan berdiri tidak jauh untuk membaca tanda maka ukuran huruf dapat lebih kecil dibandingkan dengan tanda yang dibaca saat *audience* dalam keadaan bergerak dan berdiri jauh dari tanda.

Jika tanda dibaca pada jarak 2-3 meter maka tinggi huruf besar pada tanda adalah 35-45 milimeter. Jarak 5 dan 10 meter, maka tinggi huruf sebaiknya antara 100 dan 150 milimeter.

Dari acuan diatas maka akan diadakan analisa dengan membandingkan beberapa tinggi huruf.

Menentukan latarbelakang (*background*) tanda

Panel *background* untuk Museum Jakarta Modern ini dapat menggunakan dinding, lantai, atap atau panel buatan. Perpaduan antara menggunakan panel dan langung ditempel di dinding juga menjadi usulan desain.

Memilih bahan (*material*)

Variasi bahan yang dapat digunakan dalam *sign systems* adalah kayu, batu, kaca, besi, plastik dan tekstil. Untuk meminimalisasi penggunaan bahan maka sebisa mungkin tanda dipasang di tembok tanpa menggunakan panel. Bahan yang digunakan untuk tanda tersebut adalah plastik akrilik dengan *finishing* yang menghilangkan pantulan yang dihasilkan oleh bahan plastik. Alternatif bahan lain adalah stiker. Ketebalan tanda yang ditempel tidak lebih dari 3 milimeter agar terlihat lebih menyatu dengan latarbelakangnya. Untuk panel jika dibutuhkan, akan menggunakan bahan yang sama yaitu plastik akrilik.

Simbol (*Pictogram & Ideogram*)

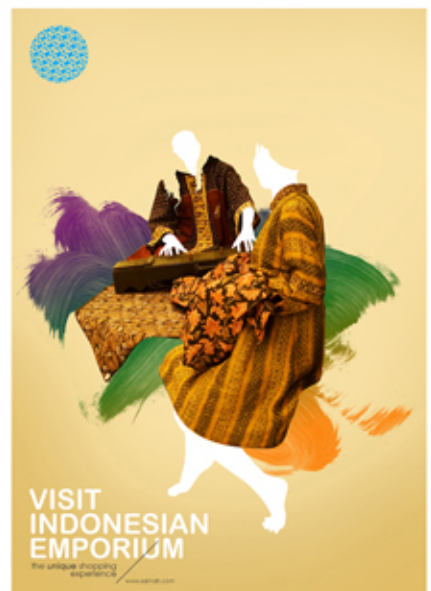
Simbol yang digunakan adalah simbol-simbol umum (*universal*) yang dimodifikasi sehingga memberikan unsur artistik kepada tanda.

Daftar pustaka

- Agus Sachari & Yan Yan Sunarya (2002), *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*, Penerbit ITB, Bandung.
- Basu, Paul, *The Labyrinthine Aesthetic in Contemporary Museum Design*, Macdonald/Exhibition Experiments, 2006
- Jakob Sumardjo (2000), *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung
- Kenneth, Louis Smith, *Handbook of Visual Communication : Theory, Methods and Media*
- Lester, Paul Martin, *Visual Communication : Image with Messages*
- Lin, Chungung, *Mapping the Design Criterion Framework for Museum Exhibition Design Project*, Sheffield Hallam University Research Archive, 2009
- Lord, Gail Dexter, Barry, *The Manuwal of Museum Exhibition*, Altamira Press, 2001
- Mitchell, WJT, *Journal Of Visual Culture, Showing Seeing : A Critic Of Visual Culture*
- Sanderson, Stephen K, *Eclecticism and Its Alternatives, Current Perspectives in Social Theory*, JAI Press Inc, 1987

INDONESIAN GRAPHIC DESIGN AWARDS (IGDA) 2016
BEST DESIGN NOMINEE

highlight



IRVAN KURNIANTO ROMADHANI
SARINAH REBRANDING



PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA - YAI