

**LAPORAN KEMAJUAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



***ENVIRONMENT GRAPHIC DESIGN* UNTUK
IDENTITAS VISUAL MUSEUM SANGIRAN
SEBAGAI PENGEMBANGAN PARIWISATA SITUS PURBAKALA
DI KABUPATEN SRAGEN**

Oleh:

Basnendar Herryprilosadoso, S.Sn, M.Ds

NIDN. 0019047102

Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn

NIDN.0026067706

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : ENVIRONMENT GRAPHIC DESIGN UNTUK
IDENTITAS VISUAL MUSEUM SANGIRAN
SEBAGAI PENGEMBANGAN PARIWISATA SITUS
PURBAKALA DI KABUPATEN SRAGEN

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : BASNENDAR H PRILOSADOSO S.Sn., M.Ds.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
NIDN : 0019047102
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Nomor HP : 08122628596
Alamat surel (e-mail) : basnendar@yahoo.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : ASMORO NURHADI PANINDIAS S.Sn, M.Sn
NIDN : 0026067706
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 70.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 140.000.000,00



Surakarta, 13 - 12 - 2016
Ketua,



(BASNENDAR H PRILOSADOSO S.Sn., M.Ds.)
NIP/NIK 197104191999031002

DAFTAR ISI

1. Judul Penelitian.....	i
2. Halaman Pengesahan.....	ii
3. Daftar Isi.....	iii
4. Ringkasan.....	iv
5. BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Khusus.....	4
C. Keutamaan Penelitian.....	5
D. Hasil yang Ditargetkan.....	6
6. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Museum Sangiran.....	7
B. <i>Environment Graphic Design (EGD)</i>	9
7. BAB III METODE PENELITIAN	13
A. Pendekatan.....	13
B. Langkah-langkah Penelitian.....	13
- Tempat dan Waktu Penelitian.....	13
- Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	14
- Analisis Data.....	15
C. Luaran.....	15
8. BAB IV PERANAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PARIWISATA	17
A. Pariwisata	17
B. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	17
9. DAFTAR PUSTAKA	18
8. LAMPIRAN 1.....	19
9. LAMPIRAN 2.....	23
10. LAMPIRAN 3.....	24
11. SURAT PERNYATAAN.....	33

Ringkasan

Museum Manusia Purba Sangiran yang kemudian sering disebut dengan Museum Sangiran merupakan sebuah museum situs purbakala yang terkenal di dunia arkeologi karena hampir 50% temuan *Homo Erectus* berasal dari Sangiran, bahkan UNESCO telah menjadikan Museum Sangiran sebagai warisan dunia semenjak 5 Desember 1996. Museum Sangiran mempunyai kewajiban untuk ikut serta dalam peningkatan kualitas dan kompetensi warga sekitar. Daya tarik museum diharapkan akan meningkatkan jumlah kunjungan sehingga peran masyarakat dapat lebih ditingkatkan. Tanda-tanda petunjuk berupa *sign system* dan *wayfinding* merupakan bagian dari grafis lingkungan. *Environment Graphic Design (EGD)* atau dikenal dengan grafis lingkungan merupakan segala bentuk grafis yang berda di sebuah lingkungan, EGD dalam sebuah kawasan khususnya museum sangat diperlukan karena informasi yang disampaikan secara menarik akan meningkatkan minat pengunjung. Museum Sangiran sebagai daya tarik utama sumber ilmu pengetahuan dan pariwisata situs purbakala di Kabupaten Sragen khususnya di kawasan Sangiran perlu menguatkan identitasnya. Semakin banyak pengunjung yang tertarik dan berkunjung ke situs purbakala Museum Sangiran maka akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar museum.

Tujuan dari karya desain komunikasi visual ini adalah untuk memecahkan masalah dalam merancang *Environment Graphic Design (EGD)* di lingkungan Museum Sangiran Klaster Krikilan dengan menguatkan *image* potensi lingkungan sebagai situs purbakala melalui media komunikasi visual. Peningkatan kualitas dan meningkatkan kunjungan wisata merupakan nilai tambah secara ekonomi bagi masyarakat sekitar.

Penelitian ini menargetkan dua target, yaitu target pertama adalah menghasilkan *prototype* (perancangan desain/prototip) *EGD* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya. Target kedua hasil penelitian tahun pertama, ditulis pada jurnal ilmiah. Penelitian dilakukan dengan penelitian kualitatif. Menggunakan model perancangan milik Surianto Rustan dan Gibson, lebih menekankan pada model analisis data kualitatif menggunakan pendekatan *visual brainstorming*.

Kata kunci : *Identitas visual, Environment Graphic Design, Museum Sangiran*

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Museum sebagai sebuah lembaga pelestarian memiliki kegiatan penelitian dan pengembangan warisan budaya. *International Council of Museum (ICOM)* dalam konferensi di Vienna Austria pada 2007 mendefinisikan museum sebagai lembaga tetap yang non profit, melayani masyarakat secara terbuka, yang mengumpulkan, memelihara, meneliti, memberikan informasi dan memamerkan warisan budaya manusia berupa peninggalan fisik (*tangible*) maupun non fisik (*intangible*) untuk tujuan ilmu pengetahuan, pendidikan dan rekreasi/pariwisata. Pengertian yang hampir sama tercantum dalam Undang-Undang Cagar Budaya No.11 Tahun 2011 menyebutkan bahwa museum adalah suatu lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya atau yang bukan cagar budaya, dan mengkomunikasikan kepada masyarakat.

Menelusuri informasi ilmiah tentang perjalanan evolusi alam semesta dan manusia beserta makhluk yang ada di bumi semenjak awal pembentukan hingga kondisi saat ini merupakan sebuah pengalaman yang sangat berharga. Pengetahuan tentang nenek moyang manusia beserta kehidupannya dalam bentuk diorama, koleksi fosil baik yang asli maupun replika dan papan informasi yang penuh dengan pengetahuan dalam bentuk infografis maupun diagram. Penelusuran evolusi alam semesta di museum dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan dan penuh dengan makna.

Museum Manusia Purba Sangiran yang kemudian sering disebut dengan Museum Sangiran merupakan sebuah museum situs purbakala yang terkenal di dunia arkeologi karena hampir 50% temuan *Homo Erectus* berasal dari Sangiran, bahkan UNESCO telah menjadikan Museum Sangiran sebagai warisan dunia semenjak 5 Desember 1996. Museum dikelola oleh Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) Sangiran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan. Museum Sangiran terletak di Situs Sangiran yang menurut *Masterplan* Situs Sangiran tentang Rencana Induk Pelestarian Kawasan Situs Sangiran memiliki potensi dalam hal Ilmu pengetahuan, pendidikan dan pariwisata. Situs Sangiran terbagi menjadi beberapa klaster yaitu Klaster Krikilan, Klater Dayu, Klaster Bukuran dan Museum Manyarejo, serta Klaster Ngebung.

Dari data awal yang disampaikan Sulistyanto¹ diperoleh data bahwa Situs Sangiran terdiri dari 22 desa dengan jumlah penduduk 82.427 jiwa dengan tingkat kepadatan penduduk rata-rata 4.587 orang per km². Keberadaan Museum Sangiran merupakan sebuah potensi secara ekonomi karena dapat mendatangkan wisatawan dari berbagai daerah. Mendikbud Anies Baswedan pada kunjungan ke Museum Sangiran pada tanggal 26 Februari 2015 menyampaikan bahwa pada tahun 2016 ditargetkan jumlah pengunjung ke Museum Sangiran adalah satu juta pengunjung. Sebelumnya jumlah pengunjung adalah 315.000 orang per tahun dan hanya 15% saja yang tercatat sebagai wisatawan mancanegara². Mendikbud optimis dengan target peningkatan jumlah pengunjung karena potensi wisata dan ilmu pengetahuan dari Museum Sangiran sangat besar. Sebagai sebuah kawasan situs purbakala, Museum Sangiran mempunyai kewajiban untuk ikut serta dalam peningkatan kualitas dan

¹Sulistyanto, Bambang. 2009. Warisan Dunia Situs Sangiran, Persepsi Menurut Penduduk Sangiran. Wacana, Vol 11 No. 1.

²www.soloblitiz.co.id/2015/02/27/mendikbud-target-1-juta-wisatawan-untuk-sangiran. Diakses 15 April 2015

kompetensi warga sekitar. Daya tarik museum diharapkan akan meningkatkan jumlah kunjungan sehingga peran masyarakat dapat lebih ditingkatkan.

Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan merupakan *visitor centeryang* memberikan informasi secara lengkap tentang Situs Sangiran. Klaster Krikilan terletak di Desa Krikilan Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen Jawa Tengah, dari arah Kota Solo ke utara sekitar 17 km. Di klaster ini sajian pameran dibagi menjadi tiga segmen ruang pamer, yaitu ruang pamer Kekayaan Sangiran, ruang pamer Langkah-langkah Kemanusiaan, dan ruang diorama Masa Keemasan *Homo Erectus*. Museum ini mulai dibangun bertahap semenjak tahun 2008 dan selesai tahun 2011 diatas areal seluas 16.675 m². Sebagai sebuah museum, Museum Sangiran sangat menarik bagi para peneliti karena koleksi fosil yang dimiliki sangat beragam dan jumlah yang terus bertambah. Namun bagi pengunjung yang bersifat rekreasi, Museum Sangiran belum tertata dengan baik. Banyak *display* dan papan informasi belum tertata dengan baik, tidak ada kesatuan antar klaster dan antar ruang. Diperlukan grafis lingkungan untuk menata identitas dan sarana informasi sebuah lingkungan agar informasi dan tanda-tanda petunjuk yang disediakan memberikan dampak rasa nyaman dan keamanan pada pengunjung.

Tanda-tanda petunjuk berupa *sign system* dan *wayfinding* merupakan bagian dari grafis lingkungan. *Environment Graphic Design (EGD)* atau dikenal dengan grafis lingkungan merupakan segala bentuk grafis yang berda di sebuah lingkungan, termasuk diantaranya adalah penunjuk arah, papan informasi dan ornamen grafis termasuk diantaranya tulisan/nama pada bangunan dengan bentuk dua maupun tiga dimensi. EGD dalam sebuah kawasan khususnya museum sangat diperlukan karena informasi yang disampaikan secara menarik akan meningkatkan minat pengunjung. EGD yang merupakan sistem informasi akan memberikan daya tarik dan

meningkatkan kualitas pengetahuan yang disampaikan oleh museum. Museum Sangiran yang memiliki kawasan yang sangat luas dan memiliki koleksi benda dan informasi sangat banyak memerlukan pembagian ruang dan pengelompokan informasi yang sistematis supaya pengunjung tidak cepat lelah dan bosan.

Museum Sangiran sebagai daya tarik utama sumber ilmu pengetahuan dan pariwisata situs purbakala di Kabupaten Sragen khususnya di kawasan Sangiran perlu menguatkan identitasnya. Semakin banyak pengunjung yang tertarik dan berkunjung ke situs purbakala Museum Sangiran maka akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar museum.

Tujuan Khusus

Tujuan dari karya desain komunikasi visual ini adalah untuk memecahkan masalah dalam merancang *Environment Graphic Design* (EGD) di lingkungan Museum Sangiran Klaster Krikilan dengan menguatkan *image* potensi lingkungan sebagai situs purbakala melalui media komunikasi visual. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian *signage, identification sign, information sign, direction sign* dan aplikasinya. Penguatan *image* potensi lingkungan sebagai situs purbakala menjadi acuan utama dalam perancangan ini diharapkan akan menunjukkan keunikan dan kekuatan dari Museum Sangiran. Adapun tujuan khususnya adalah :

1. Identifikasi potensi wisata di Museum Sangiran.
2. Identifikasi visual kawasan Museum Sangiran, ornamen, warna, bentuk dan karakter.
3. Pemetaan wilayah, meliputi pembagian klaster dan ruang pameran.
4. Merumuskan potensi wisata dan identitas visual kawasan Museum Sangiran.

5. *Prototype* (perancangan desain/prototip) *Environment Graphic Design* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya.

Keutamaan Penelitian

Wisata situs purbakala di Museum Sangiran merupakan wisata yang langka dan bermanfaat bagi banyak kalangan masyarakat. Situs purbakala yang merupakan warisan budaya peradaban manusia banyak menarik peneliti dan pelajar untuk lebih mempelajari peninggalan budaya³. Warisan budaya dan kearifan lokal yang dijaga dan kemudian diapresiasi akan menciptakan nilai tambah. EGD sebagai identitas visual yang akan dirancang dihasilkan dari proses identifikasi hingga analisa kekuatan situs purbakala Museum Sangiran, diharapkan hasil prototip dapat digunakan untuk peningkatan kualitas dan meningkatkan kunjungan wisata di Museum Sangiran.

EGD merupakan sebuah upaya dalam menguatkan identitas yang mampu mewujudkan citra positif dan bonafiditas. Representasi secara utuh dan total dalam refleksi citra sebuah museum memberikan arti tertentu kepada pengunjung. Kesan positif yang diterima oleh pengunjung akan membekas dan menunjukkan kualitas dari yang disimbolkan. EGD menjadi salah satu bentuk persuasi dalam alat pemasaran, untuk mendapatkan respon positif.

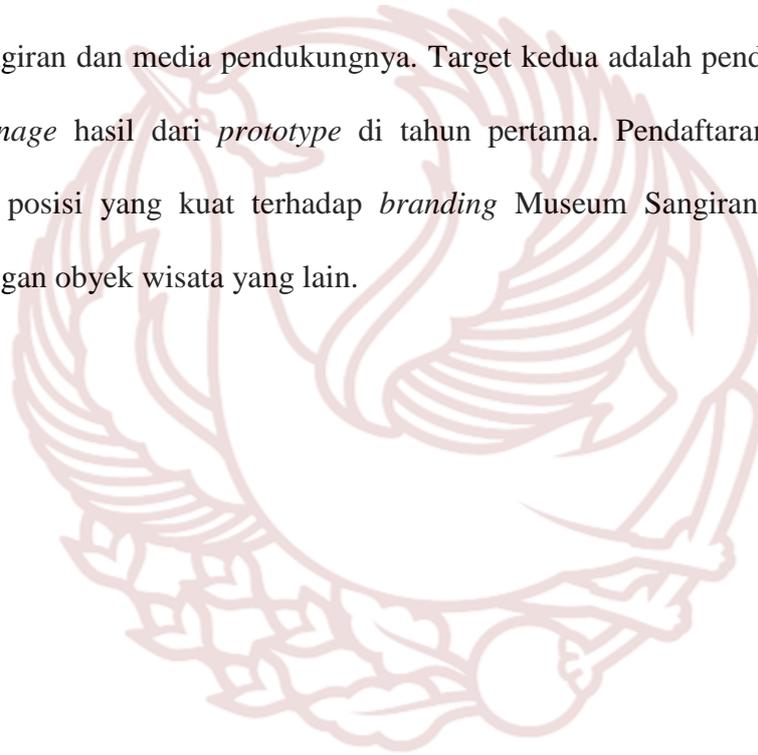
Peningkatan kualitas dan meningkatkan kunjungan wisata merupakan nilai tambah, penambahan nilai berupa munculnya profesi baru sebagai *guide*, peningkatan produksi hasil industri rumahan berupa oleh-oleh khas, warung makan, retribusi pertunjukan seni budaya dan terciptanya industri kreatif dari pembuatan *souvenir*. Peningkatan nilai tambah ini akan seiring dengan semakin bertambahnya kunjungan wisata.

³<http://www.antaraneews.com>. Menparekraf: warisan budaya adalah daya tarik wisata. Diakses 26 Januari 2014

Hasil yang Ditargetkan

Pada tahun pertama, penelitian ini menargetkan dua target, yaitu target pertama adalah menghasilkan *prototype* (perancangan desain/prototip) *Environment Graphic Design* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage, identification sign, information sign, direction sign* dan aplikasinya. Target kedua hasil penelitian tahun pertama, ditulis pada jurnal ilmiah.

Pada tahun kedua, Target pertama yang akan dicapai adalah pengembangan promosi Museum Sangiran, diantaranya adalah pembuatan buku visual potensi wisata Museum Sangiran dan media pendukungnya. Target kedua adalah pendaftaran HAKI terhadap *signage* hasil dari *prototype* di tahun pertama. Pendaftaran HAKI akan memberikan posisi yang kuat terhadap *branding* Museum Sangiran dalam aspek pembeda dengan obyek wisata yang lain.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Museum Sangiran

Sejarah singkat Situs Sangiran dimulai tahun 1893, ketika untuk pertama kalinya situs ini didatangi peneliti Eugene Dubois. Pada tahun 1932 L.J.C. van Es melakukan pemetaan secara geologis di Sangiran dan sekitarnya. Peta inilah yang kemudian digunakan oleh G.H.R. Von Koenigswald pada tahun 1934 untuk melakukan survei eksploratif dengan temuan beberapa artefak prasejarah⁴. Fosil-fosil hominid mulai ditemukan pada tahun 1936 dan hingga tahun 1941 Koenigswald telah menemukan sejumlah fosil Homo erectus. Temuan tinggalan masa lalu berupa fosil fauna, artefak, dan fosil Homo erectus mengalami peningkatan baik dari jumlah maupun kualitas sehingga perlu dibentuk Unit Kerja di bawah Kantor Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Jawa Tengah yang bertugas mengamankan situs dan temuan arkeologis di Sangiran. Unit Kerja ini dibentuk pada tahun 1982. Eksplorasi terhadap Situs Sangiran semakin intensif dilakukan sehingga potensi Sangiran sebagai situs prasejarah yang penting bagi pengetahuan, khususnya mengenai pemahaman evolusi manusia dan lingkungan semakin diperhitungkan dunia. Museum Situs Prasejarah Sangiran atau yang lebih dikenal dengan Museum Sangiran diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Fuad Hasan pada tanggal 1 Agustus 1988, pada awalnya berupa bangunan sederhana berbentuk joglo.

Pada tanggal 5 Desember 1996, Situs Sangiran ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO, dengan nomor penetapan C.593. Dengan status ini

⁴ www.sangiranmuseum.com. Diakses 15 April 2015

pengelolaan Situs Sangiran menjadi prioritas sehingga perlu disusun *Master Plan* dan DED Pengembangan Situs Sangiran. Sejalan dengan hal tersebut, pada tahun 2007 Pemerintah membentuk Unit Pelaksana Teknis yang bertugas mengelola Situs Sangiran dan situs-situs sejenis lainnya di Indonesia. UPT tersebut diberi nama Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Situs Sangiran telah menjadi museum bertaraf internasional⁵ karena mampu memberikan pemahaman tentang evolusi manusia, budaya dan lingkungan selama 2 juta tahun secara lengkap. Pengelolaan museum yang moderen diperlukan untuk menjawab tantangan sebagai pusat kajian evolusi manusia bertaraf internasional. Menurut Wijanarko⁶, Museum Sangiran telah melakukan pengembangan dan pengelolaan museum secara fisik berupa penataan ulang ruang pamer, pengaturan cahaya dalam ruangan, penataan display, diorama, vitrin, alat-alat peraga dan pengaturan koleksi yang dipamerkan.

Museum mempunyai arti penting di tengah masyarakat, baik untuk masyarakat sekitar maupun umum. Bagi masyarakat sekitar museum dapat meningkatkan ekonomi disekitar lokasi. Dampak lain dari keberadaan museum menurut Sari⁷ adalah (1) Aspek pendidikan, peningkatan pengetahuan masyarakat tentang purbakala, (2) Aspek ekonomi, interaksi dengan pengunjung dapat memunculkan motif ekonomi, (3) Aspek rekreasi, museum menjadi obyek hiburan bagi masyarakat, (4) Aspek penelitian, peneliti mengembangkan ilmu pengetahuan dari data yang diperoleh di museum, (5)

⁵ Wijanarko, Febri. Koleksi Fosil Temuan Terbaru Sebagai Daya Tarik Dan Sarana Edukasi Di Museum Manusia Purba Sangiran. *Jurnal Sangiran*. No 2 Tahun 2013. Hal.129

⁶*Ibid.* Hal.137

⁷Sari, Metta Adityas Permata. Arti Museum Sangiran Bagi Masyarakat. *Jurnal Sangiran*. No 3 Tahun 2014. Hal.148-151

Aspek infrastruktur, pembangunan dan peningkatan kualitas jalan menjadi wujud nyata pembangunan infrastruktur.

Dalam mengunjungi museum, masyarakat memiliki motivasi yang berbeda-beda. Di Museum Sangiran tujuan utama adalah refreshing atau sekedar wisata, tujuan kedua adalah untuk menambah ilmu dan wawasan, dan hanya sedikit yang berkunjung dengan motivasi untuk mengenal dan mempelajari koleksi museum⁸. Hasil survey yang dilakukan Duwiningsih⁹ menunjukkan bahwa pengunjung menginginkan peningkatan pelayanan museum dengan memberikan saran masukan, diantara saran dan masukan tersebut adalah memperbanyak *guide*, menambah media informasi, menyediakan booklet dan penambahan beberapa fasilitas pendukung lainnya. Kegiatan pariwisata yang menjadi tujuan utama kunjungan ke museum dapat menjadi saran untuk meningkatkan pendapatan baik untuk pemerintah daerah maupun masyarakat sekitar, untuk itu perlu ditingkatkan lagi kualitas pelayanan dan tingkat kepuasan pengunjung. Kebutuhan pengunjung terhadap informasi yang terstruktur dan mudah diakses menjadi salah satu indikator tingkat kepuasan pengunjung di museum. Sehingga kebutuhan akan *EGD* yang belum sepenuhnya terancang dengan baik menjadi salah satu kebutuhan Museum Sangiran.

Environmental Graphic Design (EGD)

Sebuah museum adalah tempat yang membutuhkan *EGD*, karena didalamnya terdapat suatu objek dimana tidak hanya informasi yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana, melainkan suasana seperti apa objek tersebut bisa bertahan, dan memberikan kesan pada pengunjung bagaimana objek tersebut dapat hidup pada zamannya.

⁸Duwiningsih. Peningkatan Kunjungan Wisatawan Museum Manusia Purba Sangiran (Kajian Survey Pengunjung). Jurnal Sangiran. No 2 Tahun 2013. Hal. 155

⁹*Ibid*, Hal. 156

Exhibition Design lebih kepada penataan ruang atau penataan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kesatuan, dan dapat menjadikan interaksi antar pengunjung dan kurator atau pun antara pengunjung dan pengunjung lainnya.

Wayfinding Systems memiliki arti sebagai pencari jalan untuk sampai ke tempat yang diinginkan, tujuan dari *wayfinding* itu sendiri adalah untuk membantu pengunjung mencari jalannya. *Wayfinding* ditempatkan kepada setiap sudut jalan, pengunjung menjadi mudah untuk menemukan tempat yang dituju tanpa harus banyak bertanya dan tidak perlu mengingat jalan. Di sebuah museum, konten menjadi hal utama tujuan kunjungan sehingga informasi dan pengetahuan tentang konten museum menjadi prioritas bagi pengunjung untuk diketahui. Terdapat dua metode dalam pencarian jalan oleh pengunjung, yaitu *spatial wayfinding* dan *linear wayfinding*¹⁰. *Spatial wayfinding* adalah dimana pengunjung mempunyai pilihan sendiri dalam menentukan rute perjalanannya tanpa harus mengikuti arahan petunjuk. *Linear wayfinding* adalah pola petunjuk yang mengarahkan pengunjung sesuai rute berdasarkan petunjuk sebelumnya secara berurutan. Perencanaan *wayfinding* yang komprehensif tidak hanya membantu pengunjung menemukan jalan, tapi juga membangun percaya diri dan kepercayaan serta membantu membangun pendekatan yang positif dari pengunjung ke museum¹¹.

Signage design dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengakomodasi berbagai macam jenis pengunjung, pengunjung yang tergantung dengan tanda sebagai petunjuk termasuk orang penyandang *difable*. Merancang *signage* diperlukan semua prinsip desain yaitu termasuk kontras, warna, tipografi, ukuran, material, penempatan, jarak pandang dan teknologi. *The Association of Registered Graphic Designers of Ontario* menetapkan petunjuk dalam merancang *signage* sebagai berikut:

¹⁰The Association of Registered Graphic Designers of Ontario. *Access Ability: A Practical Handbook On Accessible Graphic Design*. 2010. RGD Ontario. Hal.20

¹¹ *Ibid.* Hal.21

- a. Tingkat keterbacaan memiliki rasio kontras minimal 70% antara *foreground* dengan *background*.
- b. Huruf dan *background* harus *matte* atau tidak memantulkan cahaya.
- c. Penggunaan huruf *braille* dan huruf *tactile* untuk bagian/ruang penting.
- d. Pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca dan jelas, disarankan dengan sans serif.
- e. Jenis huruf yang dipilih memiliki rasio lebar dan garis optimal, lebar huruf "O" *uppercase* antara 55% hingga 120% dari tinggi huruf "I" *uppercase*, dan lebar garis huruf hanya 15% dari tinggi huruf "I" *uppercase*.

Information Graphic Design memiliki andil yang besar dalam penyampaian informasi kepada pengunjung. Mereka dapat memberikan suplemen konten tulisan supaya menjadikannya lebih bermutu dan membangun informasi, data, atau bahkan pengetahuan kepada pengunjung. Elemen grafis pada *Information Graphic* memiliki informasi yang kompleks yang diperlukan untuk disampaikan secara singkat padat, namun tidak membingungkan para audiens. Tujuan utama dari *Information Graphic* adalah untuk membantu para audiens untuk memberikan pilihan yang terbaik dalam mencari informasi tentang suatu objek.

Merancang *EGD* melalui beberapa tahapan dan proses, Gibson membagi tahapan merancang *EGD* dalam tiga kelompok besar¹², yaitu: perencanaan, desain dan implementasi.

- a. Perencanaan, dimulai dari riset dan analisa kemudian membuat strategi dilanjutkan dengan penyusunan program
- b. Desain, membuat skema desain dan pengembangan desain hingga merancang konstruksi.

¹²Gibson, David. *The Wayfinding Handbook, Information Design for Public Places*. 2009. Princeton Architectural Press. New York. Hal.34

- c. Implementasi, melakukan persiapan pemasangan dengan melakukan konsultasi bahan baku dan tehnik pemasangan.

Pembagian tipe *signage* berdasarkan letaknya adalah eksterior dan interior. Sedangkan berdasarkan konten informasinya dapat dibagi menjadi *identification, directional, orientation* dan *regulatory*.



BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian karya seni ini akan merancang *Environment Graphic Design* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya, sehingga penelitian yang dilakukan dengan penelitian kualitatif dengan pendekatan *visual brainstorming*. Menggunakan model perancangan milik Surianto Rustan¹³ dan Gibson¹⁴. Prosedur perancangan yang digunakan meliputi riset, mengidentifikasi data-data yang didapatkan, kemudian di analisis dan disimpulkan, lalu dibuatkan sintesis dan dilanjutkan pada konsep perancangan. Pada konsep perancangan dijabarkan menjadi konsep media dan konsep kreatif. Konsep media meliputi tujuan, strategi, program, dan budgeting, sedangkan pada konsep kreatif meliputi tujuan, strategi, konsep verbal dan konsep visual. Tahapan berikutnya adalah konsep tata desain meliputi tujuan, strategi, dan program tata desain. Kemudian didapatkan desain final, lalu di evaluasi, dan terakhir adalah implementasi media. Peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dalam mengumpulkan fakta di lapangan dan pencarian pustaka untuk melengkapi data-data yang belum ada. Selanjutnya menggunakan metode deskriptif untuk menganalisa data lapangan yang telah didapatkan dan dijadikan dasar pada perancangan yang akan dibuat.

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penciptaan karya seni ini berlokasi di Wilayah Sragen yaitu di Museum Sangiran. Pelaksanaan penelitian sebagai tahapan pertama akan dilakukan dalam kurun waktu selama 12 bulan, dengan penjelasan lebih rinci sebagai berikut,

¹³ Rustan, Surianto. *Mendesain Logo*. 2009. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. Hal.36

¹⁴ Gibson. 2009. Hal.34

dengan alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk persiapan, waktu 2 (dua) bulan untuk pengumpulan data awal dan analisis awal, kemudian alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk diskusi hasil temuan awal dan *recheck*, alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk pengumpulan data dan analisis lanjut hingga konsep desain, alokasi waktu 4 (empat) bulan untuk konsep desain lanjut dan final desain, alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk implementasi media serta pencatatan hasil, dan waktu sekitar 2 (dua) bulan untuk penyusunan laporan akhir penelitian.

2. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Beberapa jenis sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Informan yang terkait dengan obyek penelitian.
- b. Sumber pustaka yang terkait sejarah Museum Sangiran.
- c. Data visual kawasan situs prasejarah di Sangiran.
- d. Peta wilayah dan potensi wisata penunjang di wilayah Sangiran.
- e. Peta dan denah Museum Sangiran Klaster Krikilan.
- f. Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi. Sumber data ini akan mendukung landasan teori yang digunakan pada penyusunan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

- a. Wawancara dengan narasumber yang terkait dengan obyek penelitian
- b. Observasi langsung dengan mengambil dokumentasi dan mengamati langsung Museum Sangiran.
- c. Mempelajari dan mengkaji kepustakaan yang dapat memberikan informasi dalam mendukung penelitian ini.
- d. Mendokumentasikan melalui pemotretan terhadap sumber data seperti display, ruangan, lorong, fosil dan konten Museum Sangiran.

3. Analisis Data

Ulasan yang menyangkut analisis dalam penelitian ini, lebih menekankan pada model interaksi analisis data kualitatif menggunakan pendekatan *visual brainstorming*. Interaksi analisis dilakukan untuk menganalisis data kualitatif hasil pengumpulan data empiris untuk mendapatkan hasil yang akurat dari pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi dan kemudian mengembangkan ide dan konsep lewat visual¹⁵.

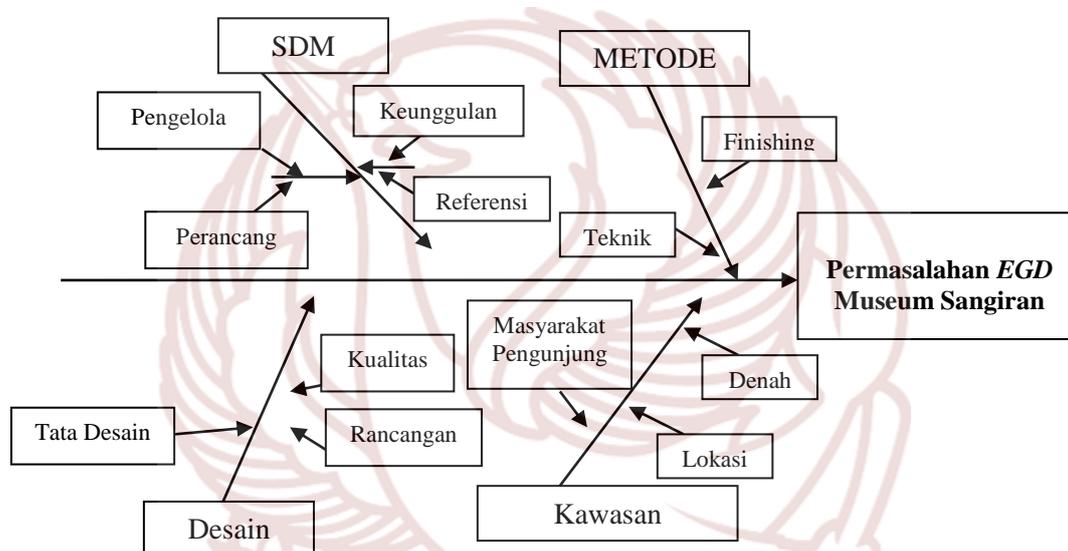


Diagram 1: diagram *fishbone*, mencari permasalahan dengan analisis interaktif pendekatan *visual brainstorming*.

4. Luaran

Hasil penelitian yang dilaksanakan direncanakan untuk mendapat luaran, berupa :

1. Hasil identifikasi keunikan Museum Sangiran, meliputi bangunan yang keunikan, konten yang spesifik.
2. Hasil identifikasi visual Museum Sangiran meliputi warna, bentuk dan karakter .

¹⁵ Rustan. 2009. Hal.37

3. Hasil pemetaan wilayah, meliputi pembagian ruang, lokasi, jalur kunjungan, media informasi, penunjuk arah, *sign*.
4. Artikel yang siap dimuat di jurnal.
5. Hasil *Prototype* (perancangan desain/prototip)*Environment Graphic Design* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya.

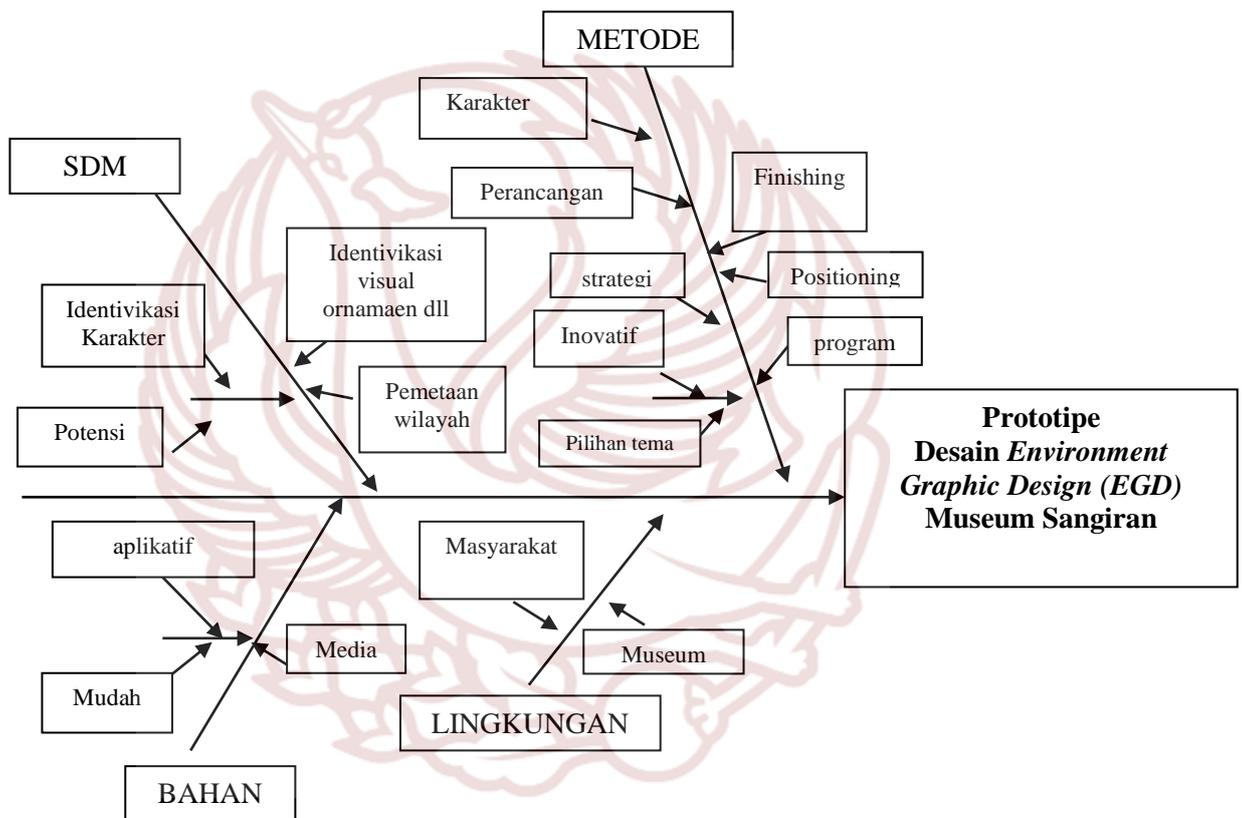


Diagram 2: diagram *fishbone*, Perancangan *prototype Environment Graphic Design* Museum Sangiran

BAB IV

PERANAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PARIWISATA

A. Pariwisata

1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata sebagai suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata hanya untuk menikmati perjalanan tersebut untuk bertamasya dan rekreasi. Agar dapat menjadi target tujuan dan menarik bagi kegiatan pariwisata maka sebuah destinasi memerlukan komponen pariwisata yang menurut Endar Sugiantoro dan Sri Sulastiningrum dalam bukunya Pengantar Akomodasi dan Restoran (2005), meliputi :

1. Objek dan daya tarik wisata dapat berupa alam, budaya atau tata hidup dan sebagainya yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi atau yang menjadi sasaran bagi wisatawan.
2. Sarana dan fasilitas
 - a. Akomodasi
 - b. Restoran
 - c. Biro perjalanan
 - d. Transportasi atau Jasa angkutan
 - e. Tempat penukaran uang (*Money Changer*)
 - f. Atraksi Wisata
 - g. Cinderamata
 - h. Prasarana Pariwisata

Penjabaran dalam arti yang luas, pariwisata dapat didefinisikan sebagai perjalanan darat satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan, maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan lingkungan hidup dalam dimensi sosial budaya, alam, dan ilmu (Yoeti, 1987:109). Secara *etimologis*, "Pariwisata" yang berasal dari bahasa Sanskerta terdiri dari dua suku kata yaitu masing-masing kata "pari" dan "wisata". Pari, berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap. Wisata, berarti perjalanan, atau dapat juga diartikan bepergian. Atas dasar itu, maka kata "pariwisata" seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain (Yoeti, 1987: 103).

Pengertian pariwisata menurut UU No.9 th. 1990 tentang Kepariwisata Bab I, menjelaskan :

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.
- c. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
- d. Kepariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, dari satu tempat ke tempat lain untuk menikmati perjalanan dan memenuhi keinginan yang beraneka ragam. Sumber daya yang melekat pada sebuah kota yang dapat dikemas menjadi daya tarik

wisata adalah balaikota, kawasan jalan, monumen kota, kuliner, kampus atau lembaga pendidikan, pusat perbelanjaan, alun-alun, museum dan pasar malam. Hampir setiap kota memiliki Balaikota yang sengaja dibangun untuk di gunakan sebagai pusat pemerintahan kota. Bangunan ini biasanya dibangun dengan arsitektur yang sangat indahny dan memiliki karakteristik tertentu sesuai ciri khas sebuah kota.

Kawasan Jalan tertentu yang biasanya memiliki mitologi tertentu seperti horor, nostalgia, historis, heroik, dan sebagainya yang biasanya melekat dan menjadi ciri khas tersendiri bagi setiap kota. Monumen Kota, yang memiliki pesan edukasi historis atau sosial atau religius yang biasanya juga dimiliki oleh kota-kota di Indonesia. Kuliner juga menjadi daya tarik tersendiri yang dapat dikemas oleh setiap kota di Indonesia untuk menjadi daya tarik wisata yang menarik.

Lembaga pendidikan atau kampus yang memang dirancang dan citrakan sebagai aset kota yang dapat dijadikan daya tarik wisata edukasi, dan ciri ini juga dimiliki hampir sebagian besar kota-kota di Indonesia. Pusat perbelanjaan (*mall*) atau pasar tradisional juga menjadi ciri khas bagi setiap kota dan akan menjadi daya tarik yang amat penting untuk dikemas menjadi daya tarik wisata kota. Alun-alun dan taman kota adalah ruang terbuka yang biasanya menjadi daya tarik wisata kota dan juga melekat pada identitas sebuah kota.

Museum juga dimiliki sebagian besar kota yang biasanya dikelola sebagai bagian dari wujud pelestarian terhadap benda-benda purbakala warisan sebuah kota yang mungkin bernilai mitos, atau warisan budaya. Pasar malam juga menjadi ciri khas sebuah kota dan pasar malam merupakan denyut jantung perekonomian sebuah kota, dan jika dapat dikelola secara profesional akan dapat menjadi daya tarik wisata kota.

Kegiatan ekonomi dalam sebuah destinasi wisata memerlukan komunikasi pemasaran sebagai sarana peningkatan kualitas ekonomi. Kegiatan komunikasi pemasaran dalam tata kelola destinasi wisata diantaranya adalah

1. Jaringan Pemasaran
2. *Event*, Konferensi dan Festival
3. Program Kerjasama
4. Korespondensi Langsung
5. Penjualan
6. Pameran
7. Periklanan
8. Tur Pengenalan dan Edukasi
9. Publikasi

Berbagai faktor penarik yang dimiliki oleh destinasi wisata akan menyebabkan wisatawan akan memilih daerah tujuan wisata tertentu untuk memenuhi keinginan dan kebutuhannya. Medlik dan Jackson dalam Pitana (2005: 62) menyebutkan ada empat aspek yang harus diperhatikan dalam penawaran pariwisata. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aspek daya tarik destinasi.
2. Aspek transportasi atau sering disebut aksesibilitas.
3. Aspek fasilitas utama dan pendukung.

Aspek kelembagaan seperti atribut sumberdaya manusia, sistem, dan kelembagaannya berupa lembaga pariwisata yang akan mendukung sebuah destinasi layak untuk dikunjungi, aspek kelembagaan tersebut dapat berupa dukungan lembaga keamanan, lembaga pariwisata sebagai pengelola destinasi, dan lembaga pendukung lainnya yang dapat menciptakan kenyamanan wisatawan.

2. Jenis Pariwisata

Pariwisata memiliki beberapa macam jenis pariwisata apabila ditinjau dari beberapa sumber, di antaranya seperti :

Menurut UU No. 9 Th. 1990 Pasal 16, jenis wisata menurut pengusaha dan daya tarik wisata dikelompokkan menjadi :

- a. Wisata alam, memanfaatkan sumber daya alam dan tata lingkungannya untuk dijadikan sasaran wisata.
- b. Wisata budaya, memanfaatkan seni dan budaya bangsa untuk dijadikan sebagai sasaran wisata.
- c. Wisata buatan/minat khusus, memanfaatkan sumber daya alam dan potensi seni budaya bangsa untuk menimbulkan daya tarik dan minat khusus sebagai sasaran wisata.

Menurut bukunya Pengantar Ilmu Pariwisata (1990), Oka A Yoeti membagi jenis pariwisata berdasarkan Letak geografis, yaitu :

- a. Pariwisata Lokal (*local tourism*), yaitu pariwisata setempat yang mempunyai ruang lingkup relatif sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja.
- b. Pariwisata regional (*regional tourism*), yaitu kegiatan pariwisata yang lingkungannya lebih besar dari *local tourism* tetapi lebih kecil dari *national tourism*.
- c. Pariwisata Nasional (*national tourism*), yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang dalam wilayah suatu Negara.
- d. Pariwisata Regional-International (*regional-international tourism*), yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang di wilayah International yang terbatas, tetapi melewati batas dua atau tiga Negara.

- e. Pariwisata International (*international tourism*), yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang di seluruh negara dunia, termasuk di dalamnya *regional-international tourism* dan *national tourism*.

Menurut buku Manajemen Kepariwisata oleh Salah Wahab diterjemahkan Frans Gromang (2003:6), jenis pariwisata berdasar maksud dan tujuannya yaitu:

- a. Pariwisata Rekreasi, dimana tujuannya adalah untuk memulihkan kondisi fisik dan mental setiap peserta wisata dan memberikan kesempatan rileks dari kebosanan dan kelelahan kerja selama di tempat rekreasi.
- b. Pariwisata Budaya, dimana tujuannya adalah untuk memperkaya informasi dan pengetahuan tentang budaya dan untuk memuaskan kebutuhan hiburan.
- c. Pariwisata Pulih Sehat, dimana tujuannya adalah untuk memuaskan kebutuhan perawatan medis di daerah atau tempat lain dengan fasilitas penyembuhan, misalnya sumber air panas.
- d. Pariwisata Olahraga, dimana tujuannya adalah untuk memuaskan hobi orang-orang seperti memancing, menyelam, bermain ski, dll.
- e. Pariwisata Temu Wicara, dimana tujuannya adalah untuk pertemuan ilmiah, konvensi maupun pertemuan politik.

Menurut Gamal Suwantoro dalam bukunya Dasar-Dasar Pariwisata (1997:14), jenis wisata menurut segi jumlah wisatawan dapat dibagi menjadi:

- a. *Individual Tour* (wisata perorangan), yaitu perjalanan wisata yang dilakukannya oleh satu orang atau sepasang suami istri.
- b. *Family Group Tour* (wisata keluarga), yaitu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan kekeluarga yang masih memiliki hubungan kekerabatan satu dengan yang lain.

- c. *Group Tour* (wisata rombongan), yaitu perjalanan wisata yang dilakukan secara bersama-sama dengan dipimpin oleh seorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan anggotanya. Biasanya paling sedikit berjumlah 10 orang.

1. Tinjauan Ilmu Desain Komunikasi Visual

Terciptanya sebuah karya yang memukau bukan hanya dari faktor ide semata, namun juga mempertimbangkan bagaimana visualisasi tersebut dibuat. Rentetan proses dalam sebuah penciptaan karya harus dilewati terlebih dahulu yang bisa ditinjau dari ilmu Desain Komunikasi Visual. Dengan kata lain, DKV merupakan metode, cara, atau strategi mengkomunikasikan ide-ide melalui sebuah karya yang di dalamnya memiliki target tertentu, seperti menyampaikan pesan atau menaikkan citra/pesona dari sebuah produk, tokoh, atau materi lain. (Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, 2014:29).

a. Unsur-Unsur Visual

Sebelum membuat sebuah karya tentu harus mengetahui beberapa unsur dasar dalam membuat sebuah desain. Desain grafis sebagai seni sangat dekat dengan sebuah keindahan (estetika). Keindahan mengandung sebuah objektivisme yang membedakan kualitas rasa seni setiap orang. Buku teks sebagai salah satu media visual yang hanya bisa dilihat dan tidak lepas dari unsur estetika. Unsur-unsur tersebut diadopsi kedalam sebuah buku teks untuk mewujudkan buku teks yang menarik dan indah. Menurut Pujianto yang tercantum dalam buku I Komang Sudarman (2015 : 10), unsur-unsur desain grafis yaitu :

1. Titik

Unsur titik sering ditemui dalam sebuah sajian buku, khususnya dalam akhir suatu kalimat. Titik merupakan suatu yang menandai sebuah tempat. Titik tidak

memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil daerah atau ruang dan merupakan pangkal dan ujung sepotong garis. Titik dalam sebuah buku mempunyai peran tersendiri.

2. Garis

Garis merupakan kumpulan titik yang membentuk suatu pola. Garis mempunyai panjang dan tidak memiliki lebar. Garis merupakan sisi atau batas dari suatu benda, warna, bidang maupun ruang yang digunakan untuk memisahkan elemen grafis lainnya di dalam sebuah halaman.

3. Bidang

Bidang adalah suatu garis yang mempunyai ukuran lebar dan panjang yang mempunyai permukaan. Kumpulan dari garis yang ditampilkan secara berulang-ulang bisa membentuk ketampakan sebuah bidang. Dalam desain, bidang sering ditampilkan untuk mengisi ruang.

4. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh gelap terang pada arsiran atau karenanya adanya tekstur. Bentuk juga bisa berupa dua dimensi atau tiga dimensi.

5. Ruang

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman hingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indera penglihatan. Elemen ini misalnya dalam grafik koran disediakan ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar pembaca tidak lelah dengan teks yang terlalu panjang. Selain itu, dapat memberikan kesan desain yang lapang dan rapi yang biasa disebut *white space* atau ruang kosong.

6. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata maupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu, kesan buku maupun kesan licin.

7. Warna

Warna merupakan faktor dominan dalam tampilan sebuah desain grafis. Orang akan tertarik pada desain grafis kali pertama pada warna yang dapat mencerminkan suasana hati bagi yang melihatnya. Warna dapat ditampilkan pada latar maupun teks. Jenis warna yang ditampilkan tentu mempunyai maksud dan tujuan dalam komunikasinya.

b. Prinsip Komposisi

Adi Kusrianto (2009 : 34) memaparkan bahwa untuk menghasilkan sebuah karya yang bagus, perlu diperhatikan masalah komposisi. Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan mengikuti kaidah dan prinsip-prinsip komposisi yang meliputi kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus (pusat perhatian) serta proporsi. Berikut prinsip-prinsip komposisi menurut Adi Kusrianto (2009 : 35) :

1. Kesatuan (*unity*)

Merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan adanya kesatuan itulah, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Secara elementer,

ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan seperti menentukan dominasi agar diperoleh pengaruh yang tepat, dominasi pada ukuran, dominasi pada warna, pada tata letak, menjadikan ukuran sebagai daya tarik, menentukan arah dan menyatukan bentuk.

2. Keseimbangan (*balance*)

Merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Irama dibagi menjadi dua yakni keseimbangan simetris dan asimetris, serta keseimbangan memusat dan menyebar.

3. Irama

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

4. Kontras

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja, kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan, akan muncul ketidak teraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

5. Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada di sekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.

6. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian tertentu dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain.

C. Proses Perancangan Environment Graphic Design Museum Sangiran

Museum sebagai sebuah lembaga pelestarian memiliki kegiatan penelitian dan pengembangan warisan budaya. *International Council of Museum (ICOM)* dalam konferensi di Vienna Austria pada 2007 mendefinisikan museum sebagai lembaga tetap yang non profit, melayani masyarakat secara terbuka, yang mengumpulkan, memelihara, meneliti, memberikan informasi dan memamerkan warisan budaya manusia berupa peninggalan fisik (*tangible*) maupun non fisik (*intangible*) untuk tujuan ilmu pengetahuan, pendidikan dan rekreasi/pariwisata. Pengertian yang hampir sama tercantum dalam Undang-Undang Cagar Budaya No.11 Tahun 2011 menyebutkan bahwa museum adalah suatu lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya atau yang bukan cagar budaya, dan mengkomunikasikan kepada masyarakat.

Menelusuri informasi ilmiah tentang perjalanan evolusi alam semesta dan manusia beserta makhluk yang ada di bumi semenjak awal pembentukan hingga kondisi saat ini merupakan sebuah pengalaman yang sangat berharga. Pengetahuan tentang nenek moyang manusia beserta kehidupannya dalam bentuk diorama, koleksi fosil baik yang asli maupun replika dan papan informasi yang penuh dengan pengetahuan dalam bentuk infografis maupun diagram. Penelusuran evolusi alam semesta di museum dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan dan penuh dengan makna.

Museum Manusia Purba Sangiran yang kemudian sering disebut dengan Museum Sangiran merupakan sebuah museum situs purbakala yang terkenal di dunia arkeologi karena hampir 50% temuan *Homo Erectus* berasal dari Sangiran, bahkan

UNESCO telah menjadikan Museum Sangiran sebagai warisan dunia semenjak 5 Desember 1996. Museum dikelola oleh Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) Sangiran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan. Museum Sangiran terletak di Situs Sangiran yang menurut *Masterplan* Situs Sangiran tentang Rencana Induk Pelestarian Kawasan Situs Sangiran memiliki potensi dalam hal Ilmu pengetahuan, pendidikan dan pariwisata. Situs Sangiran terbagi menjadi beberapa klaster yaitu Klaster Krikilan, Klater Dayu, Klaster Bukuran dan Museum Manyarejo, serta Klaster Ngebung.

Dari data awal yang disampaikan Sulistyanto¹⁶ diperoleh data bahwa Situs Sangiran terdiri dari 22 desa dengan jumlah penduduk 82.427 jiwa dengan tingkat kepadatan penduduk rata-rata 4.587 orang per km². Keberadaan Museum Sangiran merupakan sebuah potensi secara ekonomi karena dapat mendatangkan wisatawan dari berbagai daerah. Mendikbud Anies Baswedan pada kunjungan ke Museum Sangiran pada tanggal 26 Februari 2015 menyampaikan bahwa pada tahun 2016 ditargetkan jumlah pengunjung ke Museum Sangiran adalah satu juta pengunjung. Sebelumnya jumlah pengunjung adalah 315.000 orang per tahun dan hanya 15% saja yang tercatat sebagai wisatawan mancanegara¹⁷. Mendikbud optimis dengan target peningkatan jumlah pengunjung karena potensi wisata dan ilmu pengetahuan dari Museum Sangiran sangat besar. Sebagai sebuah kawasan situs purbakala, Museum Sangiran mempunyai kewajiban untuk ikut serta dalam peningkatan kualitas dan kompetensi warga sekitar. Daya tarik museum diharapkan akan meningkatkan jumlah kunjungan sehingga peran masyarakat dapat lebih ditingkatkan.

Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan merupakan *visitor center* yang memberikan informasi secara lengkap tentang Situs Sangiran. Klaster Krikilan terletak di Desa Krikilan Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen Jawa Tengah, dari arah Kota Solo ke utara sekitar 17 km. Di klaster ini sajian pameran dibagi menjadi tiga segmen ruang pamer, yaitu ruang pamer Kekayaan Sangiran, ruang pamer Langkah-langkah Kemanusiaan, dan ruang diorama Masa Keemasan *Homo Erectus*. Museum ini mulai dibangun bertahap semenjak tahun 2008 dan selesai tahun 2011 diatas areal seluas 16.675 m². Sebagai sebuah museum, Museum Sangiran sangat menarik bagi para peneliti karena koleksi fosil yang dimiliki sangat beragam

¹⁶Sulistyanto, Bambang. 2009. Warisan Dunia Situs Sangiran, Persepsi Menurut Penduduk Sangiran. Wacana, Vol 11 No. 1.

¹⁷www.soloblitz.co.id/2015/02/27/mendikbud-target-1-juta-wisatawan-untuk-sangiran. Diakses 15 April 2015

dan jumlah yang terus bertambah. Namun bagi pengunjung yang bersifat rekreasi, Museum Sangiran belum tertata dengan baik. Banyak *display* dan papan informasi belum tertata dengan baik, tidak ada kesatuan antar klaster dan antar ruang. Diperlukan grafis lingkungan untuk menata identitas dan sarana informasi sebuah lingkungan agar informasi dan tanda-tanda petunjuk yang disediakan memberikan dampak rasa nyaman dan keamanan pada pengunjung.

Tanda-tanda petunjuk berupa *sign system* dan *wayfinding* merupakan bagian dari grafis lingkungan. *Environment Graphic Design (EGD)* atau dikenal dengan grafis lingkungan merupakan segala bentuk grafis yang berda di sebuah lingkungan, termasuk diantaranya adalah penunjuk arah, papan informasi dan ornamen grafis termasuk diantaranya tulisan/nama pada bangunan dengan bentuk dua maupun tiga dimensi. EGD dalam sebuah kawasan khususnya museum sangat diperlukan karena informasi yang disampaikan secara menarik akan meningkatkan minat pengunjung. EGD yang merupakan sistem informasi akan memberikan daya tarik dan meningkatkan kualitas pengetahuan yang disampaikan oleh museum. Museum Sangiran yang memiliki kawasan yang sangat luas dan memiliki koleksi benda dan informasi sangat banyak memerlukan pembagian ruang dan pengelompokan informasi yang sistematis supaya pengunjung tidak cepat lelah dan bosan.

Museum Sangiran sebagai daya tarik utama sumber ilmu pengetahuan dan pariwisata situs purbakala di Kabupaten Sragen khususnya di kawasan Sangiran perlu menguatkan identitasnya. Semakin banyak pengunjung yang tertarik dan berkunjung ke situs purbakala Museum Sangiran maka akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar museum.

Tujuan dari karya desain komunikasi visual ini adalah untuk memecahkan masalah dalam merancang *Environment Graphic Design (EGD)* di lingkungan Museum Sangiran Klaster Krikilan dengan menguatkan *image* potensi lingkungan sebagai situs purbakala melalui media komunikasi visual. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya. Penguatan *image* potensi lingkungan sebagai situs purbakala menjadi acuan utama dalam perancangan ini diharapkan akan menunjukkan keunikan dan kekuatan dari Museum Sangiran. Adapun tujuan khususnya adalah :

6. Identifikasi potensi wisata di Museum Sangiran.

7. Identifikasi visual kawasan Museum Sangiran, ornamen, warna, bentuk dan karakter.
8. Pemetaan wilayah, meliputi pembagian klaster dan ruang pameran.
9. Merumuskan potensi wisata dan identitas visual kawasan Museum Sangiran.
10. *Prototype* (perancangan desain/prototip) *Environment Graphic Design* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya

Museum Sangiran

Sejarah singkat Situs Sangiran dimulai tahun 1893, ketika untuk pertama kalinya situs ini didatangi peneliti Eugene Dubois. Pada tahun 1932 L.J.C. van Es melakukan pemetaan secara geologis di Sangiran dan sekitarnya. Peta inilah yang kemudian digunakan oleh G.H.R. Von Koenigswald pada tahun 1934 untuk melakukan survei eksploratif dengan temuan beberapa artefak prasejarah¹⁸. Fosil-fosil hominid mulai ditemukan pada tahun 1936 dan hingga tahun 1941 Koenigswald telah menemukan sejumlah fosil *Homo erectus*. Temuan tinggalan masa lalu berupa fosil fauna, artefak, dan fosil *Homo erectus* mengalami peningkatan baik dari jumlah maupun kualitas sehingga perlu dibentuk Unit Kerja di bawah Kantor Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Jawa Tengah yang bertugas mengamankan situs dan temuan arkeologis di Sangiran. Unit Kerja ini dibentuk pada tahun 1982. Eksplorasi terhadap Situs Sangiran semakin intensif dilakukan sehingga potensi Sangiran sebagai situs prasejarah yang penting bagi pengetahuan, khususnya mengenai pemahaman evolusi manusia dan lingkungan semakin diperhitungkan dunia. Museum Situs Prasejarah Sangiran atau yang lebih dikenal dengan Museum Sangiran diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Fuad Hasan pada tanggal 1 Agustus 1988, pada awalnya berupa bangunan sederhana berbentuk joglo.

Pada tanggal 5 Desember 1996, Situs Sangiran ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO, dengan nomor penetapan C.593. Dengan status ini pengelolaan Situs Sangiran menjadi prioritas sehingga perlu disusun *Master Plan* dan DED Pengembangan Situs Sangiran. Sejalan dengan hal tersebut, pada tahun 2007 Pemerintah membentuk Unit Pelaksana Teknis yang bertugas mengelola Situs

Sangiran dan situs-situs sejenis lainnya di Indonesia. UPT tersebut diberi nama Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

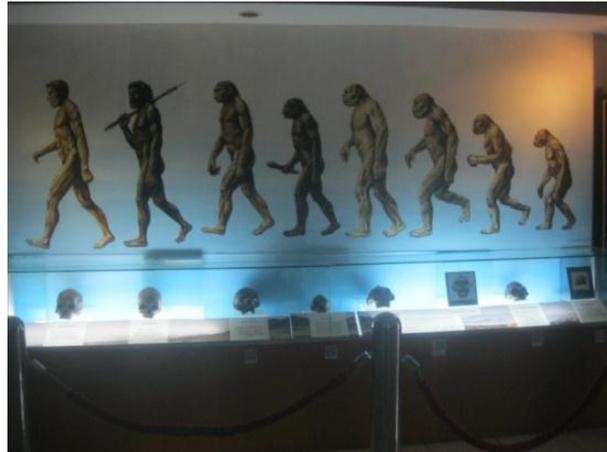
Situs Sangiran telah menjadi museum bertaraf internasional¹⁹ karena mampu memberikan pemahaman tentang evolusi manusia, budaya dan lingkungan selama 2 juta tahun secara lengkap. Pengelolaan museum yang moderen diperlukan untuk menjawab tantangan sebagai pusat kajian evolusi manusia bertaraf internasional. Menurut Wijanarko²⁰, Museum Sangiran telah melakukan pengembangan dan pengelolaan museum secara fisik berupa penataan ulang ruang pamer, pengaturan cahaya dalam ruangan, penataan display, diorama, vitrin, alat-alat peraga dan pengaturan koleksi yang dipamerkan.

Sangiran merupakan daerah perbukitan yang hingga sekarang merupakan tanah yang tidak begitu subur, namun di dalam tanahnya tersimpan situs purbakala yang sangat penting bagi riset artefak-artefak fosil baik manusia purba, flora dan fauna yang umurnya telah mencapai ratusan ribu hingga jutaan tahun silam. Secara geografis letak daerah Sangiran di sebelah utara kota Solo yang mengarah jalur kota Purwodadi. Beragam jenis fosil di daerah Sangiran hingga sekarang banyak ditemukan para arkeolog maupun masyarakat setempat yang kebanyakan tidak sengaja untuk mencari fosil-fosil tersebut (Pranoto, wawancara 4 Juli 2015). Bagi masyarakat setempat yang bertempat tinggal di sekitar daerah Sangiran, supaya mentaati peraturan pemerintah tentang Undang-undang perlindungan terhadap situs purbakala Sangiran.

Jenis-jenis fosil Sangiran dimaksud hingga sekarang tersimpan dan dipelihara cukup baik pada Lima Museum yang terdapat di lingkungan wilayah sekitar Sangiran, yaitu: (1) museum Sangiran, (2) museum Klaster Dayu, (3) museum Klaster Bukuran, (4) museum Klaster Manyarejo dan (5) museum Klaster Ngebung.

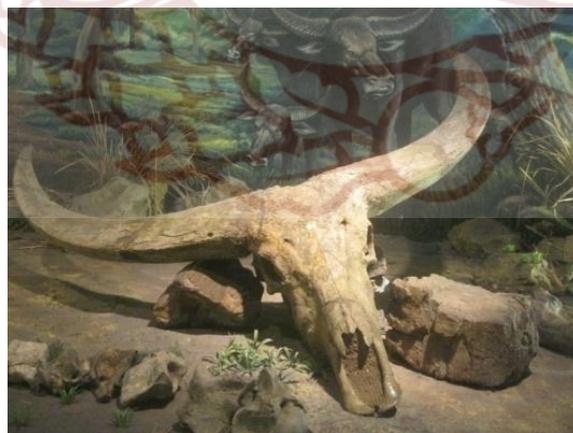
¹⁹ Wijanarko, Febri. Koleksi Fosil Temuan Terbaru Sebagai Daya Tarik Dan Sarana Edukasi Di Museum Manusia Purba Sangiran. Jurnal Sangiran. No 2 Tahun 2013. Hal.129

²⁰ *Ibid.* Hal.137



Gambar 1. Evolusi Manusia Purba
Sumber : Dok. Pribadi 2016

Secara garis besar situs purbakala Sangiran yang sekarang terdapat di Lima museum di wilayah Sangiran tersebut berupa fosil-fosil yang diantaranya: (1) lapisan tanah, (2) fosil-fosil manusia Purba, (3) fosil-fosil fauna dan (4) fosil-fosil flora. Situs lapisan tanah, terdapat: lapisan tanah berusia 1,8 juta tahun, merupakan lapisan lahar vulkanik paling tua di Sangiran hasil aktivitas erupsi gunung Lawu purba, lapisan tanah yang terendapkan sekitar 350.0000 tahun lalu, lapisan tanah di bawah Anjungan Notopura Dayu yang terbentuk 250.0000 tahun lalu, lapisan tanah di bawah Anjungan Kabuh Dayu yang terbentuk 750.0000 tahun lalu dan lapisan tanah di bawah Anjungan Grenzbank Dayu yang terbentuk 900.000 tahun lalu.



Gambar 2. Fosil Kepala dan Tanduk Kerbau Purba
Sumber : Dok. Pribadi 2016

Aspek Environmental Graphic Design (EGD)

Museum mempunyai arti penting di tengah masyarakat, baik untuk masyarakat sekitar maupun umum. Bagi masyarakat sekitar museum dapat meningkatkan ekonomi

disekitar lokasi. Dampak lain dari keberadaan museum menurut Sari²¹ adalah (1) Aspek pendidikan, peningkatan pengetahuan masyarakat tentang purbakala, (2) Aspek ekonomi, interaksi dengan pengunjung dapat memunculkan motif ekonomi, (3) Aspek rekreasi, museum menjadi obyek hiburan bagi masyarakat, (4) Aspek penelitian, peneliti mengembangkan ilmu pengetahuan dari data yang diperoleh di museum, (5) Aspek infrastruktur, pembangunan dan peningkatan kualitas jalan menjadi wujud nyata pembangunan infrastruktur.

Dalam mengunjungi museum, masyarakat memiliki motivasi yang berbeda-beda. Museum Sangiran tujuan utama adalah *refreshing* atau sekedar wisata, tujuan kedua adalah untuk menambah ilmu dan wawasan, dan hanya sedikit yang berkunjung dengan motivasi untuk mengenal dan mempelajari koleksi museum²². Hasil survey yang dilakukan Duwiningsih.²³ menunjukkan bahwa pengunjung menginginkan peningkatan pelayanan museum dengan memberikan saran masukan, diantara saran dan masukan tersebut adalah memperbanyak *guide*, menambah media informasi, menyediakan booklet dan penambahan beberapa fasilitas pendukung lainnya. Kegiatan pariwisata yang menjadi tujuan utama kunjungan ke museum dapat menjadi saran untuk meningkatkan pendapatan baik untuk pemerintah daerah maupun masyarakat sekitar, untuk itu perlu ditingkatkan lagi kualitas pelayanan dan tingkat kepuasan pengunjung. Kebutuhan pengunjung terhadap informasi yang terstruktur dan mudah diakses menjadi salah satu indikator tingkat kepuasan pengunjung di museum. Sehingga kebutuhan akan *EGD* yang belum sepenuhnya terancang dengan baik menjadi salah satu kebutuhan Museum Sangiran.

Sebuah museum adalah tempat yang membutuhkan *EGD*, karena didalamnya terdapat suatu objek dimana tidak hanya informasi yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana, melainkan suasana seperti apa objek tersebut bisa bertahan, dan memberikan kesan pada pengunjung bagaimana objek tersebut dapat hidup pada zamannya. *Exhibition Design* lebih kepada penataan ruang atau penataan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kesatuan, dan dapat menjadikan interaksi antara pengunjung dan kurator atau pun antara pengunjung dan pengunjung lainnya.

²¹Sari, Metta Adityas Permata. Arti Museum Sangiran Bagi Masyarakat. Jurnal Sangiran. No 3 Tahun 2014. Hal.148-151

²²Duwiningsih. Peningkatan Kunjungan Wisatawan Museum Manusia Purba Sangiran (Kajian Survey Pengunjung). Jurnal Sangiran. No 2 Tahun 2013. Hal.155

²³*Ibid*, Hal.156

Wayfinding Systems memiliki arti sebagai pencari jalan untuk sampai ke tempat yang diinginkan, ujuan dari *wayfinding* itu sendiri adalah untuk membantu pengunjung mencari jalannya. *Wayfinding* ditempatkan kepada setiap sudut jalan, pengunjung menjadi mudah untuk menemukan tempat yang dituju tanpa harus banyak bertanya dan tidak perlu mengingat jalan. Di sebuah museum, konten menjadi hal utama tujuan kunjungan sehingga informasi dan pengetahuan tentang konten museum menjadi prioritas bagi pengunjung untuk diketahui. Terdapat dua metode dalam pencarian jalan oleh pengunjung, yaitu *spatial wayfinding* dan *linear wayfinding*²⁴. *Spatial wayfinding* adalah dimana pengunjung mempunyai pilihan sendiri dalam menentukan rute perjalanannya tanpa harus mengikuti arahan petunjuk. *Linear wayfinding* adalah pola petunjuk yang mengarahkan pengunjung sesuai rute berdasarkan petunjuk sebelumnya secara berurutan. Perencanaan *wayfinding* yang komprehensif tidak hanya membantu pengunjung menemukan jalan, tapi juga membangun percaya diri dan kepercayaan serta membantu membangun pendekatan yang positif dari pengunjung ke museum²⁵.

Signage design dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengakomodasi berbagai macam jenis pengunjung, pengunjung yang tergantung dengan tanda sebagai petunjuk termasuk orang penyandang *difable*. Merancang *signage* diperlukan semua prinsip desain yaitu termasuk kontras, warna, tipografi, ukuran, material, penempatan, jarak pandang dan teknologi. *The Association of Registered Graphic Designers of Ontario* menetapkan petunjuk dalam merancang *signage* sebagai berikut:

- f. Tingkat keterbacaan memiliki rasio kontras minimal 70% antara *foreground* dengan *background*.
- g. Huruf dan *background* harus *matte* atau tidak memantulkan cahaya.
- h. Penggunaan huruf *braille* dan huruf *tactile* untuk bagian/ruang penting.
- i. Pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca dan jelas, disarankan dengan sans serif.
- j. Jenis huruf yang dipilih memiliki rasio lebar dan garis optimal, lebar huruf "O" *uppercase* antara 55% hingga 120% dari tinggi huruf "I" *uppercase*, dan lebar garis huruf hanya 15% dari tinggi huruf "I" *uppercase*.

²⁴The Association of Registered Graphic Designers of Ontario. *Access Ability: A Practical Handbook On Accessible Graphic Design*. 2010. RGD Ontario. Hal.20

²⁵ *Ibid.* Hal.21

Information Graphic Design memiliki andil yang besar dalam penyampaian informasi kepada pengunjung. Mereka dapat memberikan suplemen konten tulisan supaya menjadikannya lebih bermutu dan membangun informasi, data, atau bahkan pengetahuan kepada pengunjung. Elemen grafis pada *Information Graphic* memiliki informasi yang kompleks yang diperlukan untuk disampaikan secara singkat padat, namun tidak membingungkan para audiens. Tujuan utama dari *Information Graphic* adalah untuk membantu para audiens untuk memberikan pilihan yang terbaik dalam mencari informasi tentang suatu objek.

Merancang *EGD* melalui beberapa tahapan dan proses, Gibson membagi tahapan merancang *EGD* dalam tiga kelompok besar²⁶, yaitu: perencanaan, desain dan implementasi.

- d. Perencanaan, dimulai dari riset dan analisa kemudian membuat strategi dilanjutkan dengan penyusunan program
- e. Desain, membuat skema desain dan pengembangan desain hingga merancang konstruksi.
- f. Implementasi, melakukan persiapan pemasangan dengan melakukan konsultasi bahan baku dan tehnik pemasangan.

Pembagian tipe *signage* berdasarkan letaknya adalah eksterior dan interior. Sedangkan berdasarkan konten informasinya dapat dibagi menjadi *identification*, *directional*, *orientation* dan *regulatory*.

Metode Penelitian

Penelitian karya seni ini akan merancang *Environment Graphic Design* sebagai identitas visual Museum Sangiran dan keseluruhan rangkaian *signage*, *identification sign*, *information sign*, *direction sign* dan aplikasinya, sehingga penelitian yang dilakukan dengan penelitian kualitatif dengan pendekatan *visual brainstorming*. Menggunakan model perancangan milik Surianto Rustan²⁷ dan Gibson²⁸. Prosedur perancangan yang digunakan meliputi riset, mengidentifikasi data-data yang didapatkan, kemudian di analisis dan disimpulkan, lalu dibuatkan sintesis dan dilanjutkan pada konsep perancangan. Pada konsep perancangan dijabarkan menjadi konsep media dan konsep kreatif. Konsep media meliputi tujuan, strategi,

²⁶Gibson, David. *The Wayfinding Handbook, Information Design for Public Places*. 2009. Princenton Architectural Press. New York. Hal.34

²⁷ Rustan, Surianto. *Mendesain Logo*. 2009. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. Hal.36

²⁸ Gibson. 2009. Hal.34

program, dan budgeting, sedangkan pada konsep kreatif meliputi tujuan, strategi, konsep verbal dan konsep visual. Tahapan berikutnya adalah konsep tata desain meliputi tujuan, strategi, dan program tata desain. Kemudian didapatkan desain final, lalu di evaluasi, dan terakhir adalah implementasi media. Peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dalam mengumpulkan fakta di lapangan dan pencarian pustaka untuk melengkapi data-data yang belum ada. Selanjutnya menggunakan metode deskriptif untuk menganalisa data lapangan yang telah didapatkan dan dijadikan dasar pada perancangan yang akan dibuat. Ulasan yang menyangkut analisis dalam penelitian ini, lebih menekankan pada model interaksi analisis data kualitatif menggunakan pendekatan *visual brainstorming*. Interaksi analisis dilakukan untuk menganalisis data kualitatif hasil pengumpulan data empiris untuk mendapatkan hasil yang akurat dari pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi dan kemudian mengembangkan ide dan konsep lewat visual.²⁹

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah metode wawancara, observasi dan kepustakaan. Wawancara akan dilakukan kepada pengelola Museum Sangiran. Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian yang dimaksud. Pengamatan yang dilakukan antara lain meliputi fasilitas dan pelayanan yang ada di Museum Sangiran. Metode kepustakaan dilakukan dengan mencari dan membaca informasi baik yang ada sumber referensi yang sudah ada mengenai data yang berhubungan dengan obyek penelitian.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah SWOT (*Strengths, Opportunities, Weakness, Threats*) dengan menonjolkan *USP (Unit Selling Point* atau *Consumer Benefit*). *USP* digunakan untuk menonjolkan kelebihan dari suatu produk agar kelebihan tersebut dapat digunakan untuk menarik pengunjung Museum Sangiran. Metode SWOT digunakan untuk mengetahui apa kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang terdapat pada Museum Sangiran sebagai objek wisata dan edukasi berupa museum sehingga dapat membentuk suatu perancangan komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan tujuan dan pesan yang

²⁹ Rustan. 2009. Hal.37

diinginkan dengan tepat sasaran dalam perancangan *Environment Graphic Design* sebuah museum situs purbakala ini.

Proses Desain

Perancangan *Environment Graphic Design* Museum Sangiran memiliki beberapa tahapan, seperti dibawah ini :

a. Penggunaan Warna Dasar

Pemilihan warna dasar tersebut akan diterapkan dalam bentuk logo Museum Sangiran. Warna dasar yang digunakan sebagai warna dari *branding* Museum Sangiran menggunakan pilihan warna yang merupakan visualisasi dari keadaan alam di Museum Sangiran berada. Pilihan warna yang akan digunakan adalah kombinasi warna biru, hijau dan kuning. Proses perancangan logo Museum Sangiran disusun dalam beberapa alternatif dari aspek pewarnaan, sebelum dipilih logo utama. Rancangan logo alternatif seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5. Rancangan Alternatif Logo Museum Sangiran
Sumber : Dok. Pribadi 2016

Warna biru sebagai simbol warna kehidupan dan keharmonisan. Penggunaan warna hijau dipilih karena warna hijau memiliki psikologi yang berhubungan dengan alam. Selain itu, warna hijau juga merupakan warna yang cukup dominan dengan

lokasi yang masih alami di Museum Sangiran. Warna hijau muda sebagai warna kombinasi biru dan kuning juga memiliki psikologi yang ceria, sehingga jika digabung menghasilkan dampak visual untuk memunculkan suasana elegan yang sesuai dengan karakter sebuah museum.



Gambar 6. Rancangan Terpilih Logo Museum Sangiran
Sumber : Dok. Pribadi 2016

b. Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam proses perancangan *Environment Graphic Design* adalah jenis font *Candara*. Jenis font ini tidak memiliki kaki pada ujung hurufnya. Kesan yang ingin ditampilkan dari penggunaan font *Candara* juga sebagai simbolisme akan kesan formal namun tidak kaku sesuai dengan karakter Museum Sangiran.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 7. Tipe Font *Candara* sebagai Tipografi EGD Museum Sangiran
Sumber : Dok. Pribadi 2016

Penerapan untuk *Environment Graphic Design* Museum Sangiran

EGD Museum Sangiran akan diaplikasikan ke dalam beberapa bentuk, seperti papan penunjuk arah, papan informasi lokasi dan papan keterangan lainnya. Beberapa contoh penerapan *Environment Graphic Design*, seperti dalam gambar dibawah ini.



Gambar 8. Rancangan EGD Papan Penunjuk Lokasi Museum Sangiran
 Sumber : Dok. Pribadi 2016

Kesimpulan

Sebuah *visual branding* yang baik diharapkan dapat menampilkan citra atau *image* yang ingin disampaikan oleh khususnya Museum Sangiran sesuai dengan visi dan misi lembaga yang bersangkutan. Selain itu, *visual branding* yang baik juga dapat berfungsi untuk memberikan *diferensiasi* antara Museum Sangiran dengan museum yang lainnya. Perancangan *Environment Graphic Design* untuk museum ini dimaksudkan untuk menciptakan sebuah *visual brand identity* yang baru, yang dapat mewakili citra (*brand*) Museum Sangiran dengan tepat melalui perancangan ini, diharapkan melalui penerapan *visual brand identity* berupa *EGD* ini menjadi penunjang media informasi serta meningkatkan *awareness* kepada pengunjung sehingga menjadi obyek wisata dan edukasi yang menarik wisatawan untuk berkunjung kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sulistyanto, 2009. *Warisan Dunia Situs Sangiran, Persepsi Menurut Penduduk Sangiran*. Wacana, Vol 11 No. 1.
- Duwiningsih. *Peningkatan Kunjungan Wisatawan Museum Manusia Purba Sangiran (Kajian Survey Pengunjung)*. Jurnal Sangiran. No 2 Tahun 2013. Hal.155
- Febri Wijanarko. *Koleksi Fosil Temuan Terbaru Sebagai Daya Tarik Dan Sarana Edukasi Di Museum Manusia Purba Sangiran*. Jurnal Sangiran. No 2 Tahun 2013. Hal.129
- Gibson, David. *The Wayfinding Handbook, Information Design for Public Places*. 2009. Princenton Architectural Press. New York. Hal.34
- RGD Ontario. *Access Ability: A Practical Handbook On Accessible Graphic Design*. 2010. The Association of Registered Graphic Designers of Ontario.
- Surianto Rustan. *Mendesain Logo*. 2009. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. Hal.36
- Sari, Metta Adityas Permata. *Arti Museum Sangiran Bagi Masyarakat*. Jurnal Sangiran. No 3 Tahun 2014. Hal.148-151.

