



ANALISIS ENVIRONMENT GRAPHIC DESIGN MUSEUM RADYA PUSTAKA UNTUK ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR

¹Diva Andini Haniifah, ²Aldrian Agusta

¹Institut Teknologi Nasional Bandung, Jl.PH.H Mustofa No.23, Cibeunying Kaler, Bandung

²Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: ian@itenas.ac.id¹

ABSTRAK

Provinsi Jawa Tengah hingga saat ini masih kental dengan adat dan tradisinya, salah satunya terdapat Kota Solo yang diberi julukan "*The Spirit of Java*" yang berarti jiwanya Jawa karena terdapat banyak peninggalan bersejarah di kota tersebut. Museum Radya Pustaka Surakarta merupakan museum tertua di Kota Solo yang didirikan oleh rakyat Indonesia. Saat ini anak-anak masih banyak yang belum mengetahui tentang nilai sejarah kebudayaan di Indonesia, mengingat pengetahuan mengenai sejarah sangat penting untuk diketahui oleh generasi muda dalam membina dan membentuk karakter serta jati diri anak terutama melalui sejarah lokal yang telah dikumpulkandalam satu tempat yaitu di dalam museum. Maka dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk mengunjungi museum. Analisis ini menggunakan metode kualitatif yang akan berfokus pada pemahaman dan pengalaman pengguna. Karena masih banyaknya kekurangan dalam pemandu navigasi pengunjung serta identitas dari koleksi yang ada, hasil yang akan diperoleh dari analisis ini adalah penulis menjadi tahu apa saja kekurangan dan akan berfokus pada *wayshowing* dan *wayfinding* EGD untuk mengurangi kebingungan pengunjung saat mengunjungi museum.

Kata Kunci: *Environmental Graphic Design, Kualitatif, Museum, Edukasi, Navigasi*

ABTRACT

Central Java Province is still thick with its customs and traditions, one of which is the city of Solo which is nicknamed "*The Spirit of Java*". Solo is nicknamed "*The Spirit of Java*" which means the soul of Java because there are many historical relics in the city. means the soul of Java because there are many historical relics in the city. Radya Pustaka Surakarta Museum is the oldest museum in Solo City which was founded by the people of Indonesia. Currently, there are still many children who do not know about the historical value of culture in Indonesia, considering that historical knowledge is very important to be known by the younger generation. knowledge of history is very important to be known by the younger generation in fostering and shaping the character and identity of children, especially through the in fostering and shaping the character and identity of children, especially through local history that has been collected in one place, namely in the museum. So we need media that can attract children to visit the museum. This analysis uses a qualitative method that will focus on understanding and user experience. Because there are still many shortcomings in visitor navigation guides as well as the identity of the existing collections, the results that will be obtained from this analysis are obtained from this analysis is that the author becomes aware of what are the shortcomings and will focus on *wayshowing* and *wayfinding* in the EGD to reduce visitor confusion when visiting the museum.

Keywords: *Environment Graphic Design, Qualitative, Museum, Education, Navigation*

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak suku bangsa dan budaya yang berbeda, hal ini membuat budaya nasional yang dimiliki oleh Indonesia sangat beragam. Salah satu budaya Indonesia adalah kesenian seperti seni rupa, seni tari, seni musik, seni sastra, dan seni pertunjukan. Setiap suku di Indonesia memiliki budaya keseniannya masing-masing yang sangat beragam. Kesenian ini selain dapat memperkaya budaya Indonesia juga sudah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.

Kota Surakarta atau lebih dikenal sebagai Kota Solo merupakan wilayah otonom yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Kota ini memiliki slogan pariwisata untuk menarik wisatawan berkunjung ke kota ini, yakni *"The Spirit of Java"* yang mengangkat citra Surakarta sebagai pusat kebudayaan Jawa. Slogan ini merupakan slogan hasil sayembara pada tanggal 4 Oktober sampai 14 November 2005 yang diadakan oleh Pemkot Surakarta. Kota yang kaya akan budaya sehingga ditetapkan menjadi salah satu pusat kebudayaan Jawa Tengah. Kehadiran dua nama yaitu "Solo" dan "Surakarta" dapat menambah keunikan tersendiri bagi kota ini. Solo diambil dari nama tempat bermukimnya pimpinan kuli Pelabuhan, yaitu Ki Soroh Bau (dalam Bahasa Jawa yang memiliki arti kepala tukang tenaga) yang dipermudah pengucapannya menjadi Ki Sala pada tahun 1500-1600. Sementara Surakarta diambil dari nama dinasti kerajaan Mataram Jawa yang berpindah dari Kraton Kartasura pada tahun 1745. Pemberian nama keraton baru dengan membalikan kata Karta-Sura menjadi Sura-Karta yang sampai sekarang sudah menjadi cerita umum bagi masyarakat Kota Solo.

Kota Surakarta memiliki banyak peninggalan sejarah yang dikumpulkan di museum-museum yang ada di kota ini, salah satunya adalah Museum Radya Pustaka Surakarta. Museum ini adalah museum tertua yang didirikan bangsa Indonesia di Surakarta pada masa sebelum kemerdekaan (Asmara, 2019). Museum Radya Pustaka didirikan pada tanggal 28 Oktober 1890 oleh KRA Sosrodiningrat IV. Beliau merupakan pepatih dalem Keraton Kasunanan Surakarta pada masa pemerintahan Raja Paku Buwono IX dan juga pada masa pemerintahan raja selanjutnya yaitu Raja Paku Buwono X. Pada awalnya museum ini bukanlah bernama Museum Radya Pustaka namun Paheman Radya Pustaka yang berlokasi di Panti Wibowo yang berada dalam Kompleks Kepatihan Surakarta hingga pada masa pemerintahan Kerajaan Raja Paku Buwono X yaitu pada tanggal 1 Januari 1913, museum ini dipindahkan ke Loji Kadipolo di Kompleks Sriwedari yang menjadi lokasi sampai saat ini.

Museum Radya Pustaka sering dikunjungi oleh masyarakat kota Solo terlebih pelajar untuk melihat koleksi-koleksi sejarah di Jawa Tengah khususnya Solo. Namun keterbatasan petunjuk arah tidak jarang membuat pengunjung kebingungan saat melihat koleksi yang banyak dari mereka tidak tercantum namanya serta ruangan-ruangan yang juga tidak memiliki identitas kecuali toilet.

Melihat masalah yang ada pada latar belakang museum ini, penulis akan mengangkat topik tentang analisis *Environment Graphic Design* (EGD) yang akan berfokus pada *signage wayfinding* dan *wayshowing* museum ini. Beberapa hal akan ditingkatkan seperti penunjuk arah lalu larangan apa saja yang terdapat di museum tersebut akan dibuat semenarik mungkin mengikuti tema museum tersebut, penempatan *signage* yang mudah dilihat oleh pengunjung juga akan dipertimbangkan.

1.1 Identifikasi Masalah

Kurangnya informasi yang ada pada koleksi museum ini, tidak memiliki petunjuk arah yang mudah ditemukan sehingga membuat pengunjung kebingungan terhadap ruangan apa yang mereka sedang masuki.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Menghasilkan *Environment Graphic Design* yang fungsional dan dapat menarik perhatian pengunjung untuk membaca terlebih untuk anak-anak sekolah dasar

1.2.2 Manfaat

Meningkatkan rasa ingin tau pengunjung dan pengunjung tidak akan kebingungan ketika mencari suatu ruangan di dalam museum tersebut.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Peserta

Analisis ini mengkaji bagaimana pengalaman pengunjung saat mengunjungi museum yang tidak memiliki EGD menarik dan bagaimana menurut mereka jika itu dikunjungi oleh anak-anak sekolah dasar. Museum yang diutamakan dalam analisis ini adalah Museum Radya Pustaka di Surakarta karena saat penulis melakukan observasi ke museum tersebut masih banyak yang perlu diperbaharui dari EGD nya terutama pada *wayfinding* dan *wayshowing* yang cocok untuk anak sekolah dasar namun tidak bersifat terlalu kekanakan dan dapat cocok juga untuk pengunjung dewasa.

2.2 Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pengumpulan data secara kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara tentang pengalaman pengunjung selama berada di museum.

2.3 Pengukuran data

Penyempurnaan data ini dicapai setelah melakukan wawancara dengan 6 orang yang senang berkunjung ke berbagai museum. Pertanyaan yang diberikan saat wawancara diambil dari tujuan analisis penulis dan penulis ingin mengetahui bagaimana pengalaman mereka selama berkunjung ke museum, lalu penulis juga mengambil beberapa pertanyaan dari studi literatur yang relevan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Studi Literatur

Untuk analisis Museum Radya Pustaka Surakarta ini penulis mendapatkan beberapa literatur yang berhubungan dengan topik EGD yang akan penulis analisis dari Ganoti R, Laskari (2023) yang berjudul *The Important of Environment Graphic Design in Urban Space*, Atamaz E (2019) yang berjudul *Environmental Graphic Design for Building Information Systems*.

3.1.1 *Wayfinding* dan *Wayshowing*

Wayfinding dan *wayshowing* sama halnya dengan memasak yang berhubungan dengan makan atau menulis berhubungan dengan membaca, apa yang dilakukan perancang bukanlah untuk memecahkan masalah dalam menemukan jalan namun memfasilitasi audiens untuk memecahkan masalah itu sendiri. *Wayfinding* merupakan jenis *signage* yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai sebuah lokasi atau arah tertentu. Petunjuk arah ini menjadi sangat penting untuk pengunjung yang baru pertama kali datang ke suatu tempat. Petunjuk arah ini berguna untuk membantu pengunjung yang kesulitan menemukan lokasi atau arah dalam suatu tempat. Jika diartikan, *wayfinding* berarti menemukan jalan dan *wayshowing* berarti menunjukkan jalan. Jadi keduanya saling bersangkutan.

3.2 Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang yang senang berkunjung ke museum. Saat berkunjung ke museum rata-rata dari mereka merasa bosan dan jenuh saat berada di dalam museum yang memiliki petunjuk arah dan identitas koleksi yang minim dan seringkali dibuat bingung saat mereka ingin mengetahui nama-nama dari setiap koleksi yang ada. Keterlibatan tour guide pun sangat dibutuhkan jika informasi pada koleksi tidak lengkap dan beberapa dari mereka beranggapan jika adanya keterbatasan informasi pada koleksi membuat nilai dari pengetahuan menjadi kurang bermanfaat. Menurut mereka keberadaan EGD di tempat umum khususnya museum disebut sangat penting karena menceritakan sebuah pesan dalam ruangan yang dapat dimengerti oleh pengunjung, jika suatu tempat tidak memiliki EGD didalamnya pengunjung dapat menjadi kebingungan dan terkadang tidak aware. Dengan adanya EGD dapat meningkatkan kemungkinan pengunjung untuk datang kembali ke tempat tersebut. Melihat sikap anak sekolah dasar yang masih aktif eksplor lingkungan sekitar, menurut mereka EGD yang dapat menarik perhatian anak sekolah dasar adalah simbol-simbol yang penuh warna, memiliki animasi yang menarik dan sesuatu yang dapat menarik pengalaman pengunjung saat berada di museum.

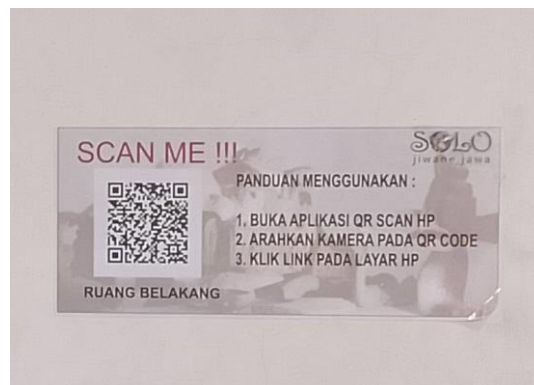
3.3 Observasi



Gambar 3.1 Tampak Depan Museum Radya Pustaka



Gambar 3.2 Salah satu koleksi Museum Radya Pustaka



Gambar 3.3 Scan Barcode Untuk Akses Ruang Belakang Museum



Gambar 3.4 Salah satu ruangan yang dilarang masuk



Gambar 3.5 Signage Toilet



Gambar 3.6 Larangan diduduki



Gambar 3.7 Tempat Naskah Kuno yang Tidak Boleh Dimasuki Pengunjung Kecuali Peneliti

Tujuan penulis melakukan observasi di lapangan guna untuk memahami lebih dalam kondisi museum dan tata letak yang tersedia disana secara keseluruhan. Museum ini banyak dikunjungi oleh mahasiswa dan juga pelajar yang ingin membuat tugas sejarah ataupun hanya ingin melihat koleksi.

Signage yang terdapat di museum Radya Pustaka ini terbilang masih seadanya dan cukup monoton, penempatan yang kurang optimal di beberapa koleksi, minimnya regulasi, serta kurangnya visual yang ditampilkan pada regulasi *signage* yang ada di museum ini.

3.4 SWOT

3.4.1 Strengths

- Museum tertua di Indonesia
- Menyajikan koleksi dari berbagai masa
- Lokasi yang strategis

3.4.2 Weakness

- *Signage* yang tersedia masih dalam bentuk seadanya

- Belum menerapkan warna-warna yang perlu digunakan pada regulasi
- Tidak memiliki *identification signage* yang lengkap di berbagai koleksinya
- Belum tersedianya arah jalan yang dapat menuntun pengunjung dari pintu masuk hingga pintu keluar

3.4.3 Opportunities

- Peningkatan kualitas regulasi di dalam museum
- Pengunjung tidak lagi kebingungan saat berada di dalam museum
- Peningkatan ulasan positif di sosial media dari pengunjung

3.4.4 Threats

- Kenaikan harga tiket masuk ke museum
- Perubahan peningkatan kunjungan pengunjung
- Regulasi ketat terkait hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan di dalam museum

3.5 SWOT Matrix

Tabel 1 SWOT Matrix

Faktor Internal Faktor Eksternal	Strengths (S) -Museum tertua di Indonesia -Menyajikan koleksi dari berbagai masa -Lokasi yang strategis	Weakness (W) -Belum tersedianya arah jalan yang menuntun pengunjung dari masuk hingga keluar - <i>Signage</i> yang tersedia masih dalam bentuk seadanya -Belum menerapkan warna-warna dalam regulasi -Tidak memiliki <i>identification signage</i> yang lengkap di berbagai koleksinya
Opportunities (O) -Peningkatan kualitas regulasi didalam museum -Pengunjung tidak lagi kebingungan saat berada didalam museum -Peningkatan ulasan positif di sosial media dari pengunjung	SO -Museum dapat memanfaatkan koleksi yang dimiliki sebagai tambahan elemen pada <i>signage</i>	WO -Museum dapat menambahkan warna pada desain regulasi agar pengunjung tidak merasa bosan
Threats (T) -Kenaikan harga tiket masuk ke museum -Perubahan peningkatan pengunjung -Regulasi ketat terkait hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama didalam museum	ST -Menonjolkan koleksi dari berbagai masa yang dimiliki museum agar dapat bersaing dengan museum lain	WT -Memaksimalkan <i>direction signage</i> agar mengurangi kebingungan pengunjung dan pengunjung dapat menikmati kunjungan dengan tenang tanpa memikirkan arah jalan

3.6 Problem Statement

Kurangnya system informasi museum membuat pengunjung kebingungan. Meski banyak ilmu sejarah yang didapat disana namun dengan minimnya informasi membuat pengunjung tidak begitu mendapat ilmu saat melihat koleksi tersebut karena tidak mengetahui nama-nama dari koleksi yang terdapat disana.

3.7 Problem Solution

- 3.7.1 Memanfaatkan sistem *Environment Graphic Design* untuk dapat menyajikan berbagai jenis EGD seperti *identification signage, directional signage, maps directory, dan regulation signage*.
- 3.7.2 Meningkatkan *wayfinding* dan *wayshowing*, perlunya perbaikan *wayfinding* dan *wayshowing signage* untuk membantu pengunjung menavigasi museum secara lebih efektif. Ini termasuk

tanda-tanda arah yang jelas dan tampilan informatif yang memandu pengunjung melalui koleksi dan fasilitas museum.

- 3.7.3 Desain menarik dan tematik, *signage* yang dirancang perlu menarik secara visual dan selaras dengan tema museum. Ini melibatkan pembuatan tanda-tanda yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik terutama untuk pengunjung anak-anak dan anak muda, untuk mempertahankan minat mereka dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.
- 3.7.4 Penempatan strategis, papan nama akan ditempatkan di lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung. Penempatan strategis ini memastikan bahwa pengunjung dapat dengan mudah dan cepat dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa kebingungan.
- 3.7.5 Informasi lengkap, papan nama akan dibuat agar memberikan informasi komprehensif tentang koleksi museum, termasuk nama dan deskripsi pameran. Ini membahas masalah pengunjung saat ini yang tidak dapat mengidentifikasi atau memahami koleksi karena kurangnya informasi.
- 3.7.6 Elemen interaktif untuk anak-anak, untuk menarik dan melibatkan anak-anak sekolah dasar, papan nama dapat menggabungkan elemen interaktif seperti simbol warna-warni, animasi, atau tampilan digital. Pendekatan ini dapat membuat pengalaman museum lebih menyenangkan dan mendidik bagi pengunjung muda.

3.8 Target Audiens

Demografis: Laki-laki dan perempuan berusia sekitar 8-12 tahun yang berstatus pelajar sekolah dasar

Geografis: Masyarakat/pelajar yang berdomisili di Kota Solo, Yogyakarta dan sekitarnya

Psikografis: Tertarik dengan sejarah budaya, tertarik dengan sastra bahasa Jawa, menyukai kunjungan ke museum

3.9 Insight Target

Needs: petunjuk arah dan informasi identitas yang jelas

Fear: Pengunjung kesulitan dalam memahami sejarah dari koleksi yang ada jika tanpa bantuan tour guide dan kebingungan untuk menuju ke beberapa ruangan karena kurangnya identitas koleksi dan petunjuk arah yang tersedia di museum

Wants: menyediakan papan informasi disertai pictogram untuk memudahkan pengunjung dalam memahami maksud dari informasi yang disediakan.

Dreams: Mendapatkan rasa nyaman dan mendapatkan informasi pengetahuan yang cukup sehingga dapat memudahkan aktivitas pengunjung selama berada di museum

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagian besar pengunjung dewasa merasa bosan jika sebuah museum tidak memiliki *Environment Graphic Design* (EGD) yang lengkap terlebih jika pengunjung tersebut adalah anak-anak yang masih aktif bermain. Hal tersebut membuat penulis berkeinginan untuk menganalisis EGD apa saja yang akan dibutuhkan oleh museum tersebut untuk menarik pengunjung,

Museum Radya Pustaka ini membutuhkan *wayfinding* dan *wayshowing signage* yang bertujuan untuk agar pengunjung tidak kebingungan terhadap koleksi apa saja yang ada didalam museum tersebut dan juga arah jalan yang akan mereka butuhkan, data tersebut diperoleh setelah penulis melakukan observasi.

Cara menyelaraskan *signage* yang akan dibuat dengan tema museum tersebut:

- a. Relevansi budaya dan sejarah, papan nama dapat dibuat selaras dengan tema budaya dan sejarah museum. Bagi Museum Radya Pustaka, ini berarti menggabungkan unsur-unsur yang mencerminkan kekayaan sejarah dan warisan budaya Kota Solo yang dikenal sebagai "Roh Jawa" karena terdapat banyak peninggalan sejarahnya
- b. Focus Pendidikan, karena ini bertujuan untuk mendidik anak-anak tentang nilai sejarah budaya Indonesia, papan nama harus dirancang untuk mendukung misi Pendidikan ini. Ini melibatkan penggunaan tema yang informatif dan menarik bagi pengunjung muda, membantu mereka memahami dan menghargai konteks sejarah pameran.
- c. Desain interaktif dan ramah anak-anak, tema yang dibuat harus ramah anak, dengan menggabungkan elemen interaktif yang dapat menarik perhatian anak-anak sekolah dasar. Ini

- dapat mencakup grafik warna-warni, Bahasa sederhana dan tampilan interaktif yang membuat pembelajaran tentang sejarah yang menyenangkan dan dapat diakses oleh audiens muda.
- d. Konsistensi dengan estetika museum, papan nama yang dibuat harus konsisten dengan estetika dan tema museum secara keseluruhan. Ini berarti menggunakan elemen desain yang melengkapi arsitektur museum dan gaya pameran, memastikan pengalaman pengunjung yang kohesif. Dengan menyelaraskan papan nama dengan tema-tema ini, museum dapat meningkatkan dampak pendidikannya, meningkatkan navigasi pengunjung, dan menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan mengesankan bagi semua pengunjung, termasuk anak-anak.

REFERENSI

- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>
- Ganoti, R., & Laskari, I. (2023). *The importance of Environmental Graphic Design in urban spaces*. *E3S Web Conf.*, 436, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/e3sconf/202343612013>
- Susanto, A., Riyanto, B., & Ardianto, D. (2024). *PERANCANGAN INFOGRAFIS SEJARAH MUSEUM RADYA PUSTAKA SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR*. 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i01.9665>
- Atamaz, E. (2019). *Environmental graphic design for building information systems*.
- Agusta, A. (2024). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DI KAWASAN WISATA CURUG CIKONDANG CIANJUR*. <https://e proceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2972/2396>
- Wu, J. (2024). *Research on the Combination of UI and Graphic Design in Museums in the Digital Age*. 7, 5.
- Hasanah, M., Septyandi, C. B., & Suryana, M. (2022). *Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi Di Kawasan Kampung Seni Dan Budaya Jelekong Kabupaten Bandung*. 6.
- Purwanto, A. (2021). Kota Surakarta: ‘The Spirit of Java’, Batik, dan Budaya Kraton. Kompas.id. Online at <Kota Surakarta: ‘The Spirit of Java’, Batik, dan Budaya Kraton - Kompas.id>
- Admin Budaya. (2023). Budaya Nasional Indonesia: Mengenal Keberagaman dan Kekayaan Warisan Budaya. Situs budaya. Online at <Budaya Nasional Indonesia: Mengenal Keberagaman dan Kekayaan Warisan Budaya - Situs Budaya>

Identitas Author

Nama	Peranan	Afiliasi	Email & WA
Diva Andini Haniifah	Author 1	Institut Teknologi Nasional Bandung	diva.andini@mhs.itenas.ac.id +6289684623870
Aldrian Agusta	Author 2	Institut Teknologi Nasional Bandung	ian@itenas.ac.id +6281294037952