

## **VISUALISASI ERGONOMI PAPAN INFORMASI KOLEKSI ARTEFAK PADA MUSEUM BERTEMA SEJARAH TRANSPORTASI**

Putri Anggraeni Widyastuti  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul  
Jalan Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Jakarta 11510  
putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

*The information boards of museum artefact collections are part of the graphic design environment that has the function of load information artifacts collection. No exception museum-themed history of transportation on the island of Java that contains information transportation history of Indonesia. There is a difference in ergonomics and visualization in both museums themed transportation history that has information board collection of artifacts For that further research is needed with the hope of providing input about visualization and ergonomics for information boards collection of artifacts in museums with transportation history theme in order to contain data collection of the artefacts are communicative and informal, with qualitative research methods by selecting. With the aim of this study is to provide a feasible foundation for the design process of efficient infomative board modeling both in terms of communication and information from existing artifact collections for similar themed museums.*

**Keywords:** *signage, collection of artefacts, history-themed transportation museum*

### **Abstrak**

Papan informasi koleksi artefak museum adalah bagian dari *environmental graphic design* yang memiliki fungsi memuat informasi koleksi artefak. Tak terkecuali museum bertema sejarah transportasi di pulau Jawa yang memuat informasi sejarah transportasi Indonesia. Terdapat perbedaan ergonomi maupun visualisasi pada kedua museum bertema sejarah transportasi yang memiliki papan informasi koleksi artefak Untuk itu diperlukan penelitian lebih lanjut dengan harapan memberikan masukan berupa analisa visualisasi dan ergonomi bagi papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi agar dapat memuat data koleksi artefak tersebut yang komunikatif dan informatif, melalui metode penelitian kualitatif dengan memilih strategi penelitian *grounded theory*. Dengan tujuan penelitian ini adalah memberikan sebuah landasan yang nantinya berguna bagi proses perancangan pemodelan papan infomatif yang efisien baik dari segi komunikasi dan informasi dari koleksi artefak yang ada bagi museum bertema sejenis.

**Kata kunci:** papan petunjuk, koleksi artefak, museum bertema sejarah transportasi

### **Pendahuluan**

Berawal dari kunjungan penulis ke Museum Transportasi yang berlokasi di kawasan Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta, dimana memiliki koleksi artefak transportasi mulai dari ukuran miniatur hingga ukuran aslinya. Usia museum ini lebih tua dibandingkan “adiknya” yang bertema transportasi juga yakni Museum Angkut di Batu, Malang. Persamaan keduanya adalah koleksi artefak berupa transportasi mulai dari yang digerakan oleh manusia, hewan hingga mesin sekali pun yang telah menemani sejarah peradaban masyarakat di Indonesia. Ketertarikan penulis akan kedua museum ini tertuju pada papan informasi koleksi artefak di kedua museum ini.

Museum Transportasi memiliki tiga kawasan yang digunakan untuk memamerkan koleksi artefaknya didalam dan luar ruangan. Koleksi ini dipamerkan dalam beberapa gedung yang terdapat pada beberapa ruang. Ruang tersebut disebut

modul, yang terdiri atas modul pusat, modul darat, modul laut, dan modul udara. Di tempat ini disajikan benda asli, tiruan, miniatur, foto maupun diorama. Modul pusat menggambarkan keberadaan transportasi masa lampau yang mencakup transportasi darat dan laut dari berbagai daerah di Indonesia. Modul darat menggambarkan keberadaan transportasi darat yang mencakup transportasi jalan raya, jalan baja, sungai, danau, dan penyeberangan. Modul laut menggambarkan keberadaan dan layanan jasa transportasi laut yang telah menggunakan mesin yang mencakup berbagai kapal penumpang, container, dok terapung, dan peralatan penunjangnya. Modul udara menggambarkan keberadaan dan layanan jasa transportasi udara, perkembangannya dan teknologi peralatan transportasi udara.

Beberapa koleksi artefak dengan skala 1:1 memiliki informasi yang terdapat pada papan informasi di museum ini dengan ukuran yang

beragam. Mulai dari ukuran kecil hingga ukuran besar, tergantung dari peruntukan koleksi artefak yang ada dan penempatannya apakah di luar atau di dalam ruangan. Jenisnya pun beragam, mulai papan yang berdiri (untuk melihat informasinya posisi berdiri), papan informasi dengan sekitar 90 cm yang disanggah dengan satu tiang di tengah papan tersebut (untuk melihat informasinya posisi menundukkan kepala ke bawah), papan informasi tanpa sanggahan yang diletakkan di dekat koleksi artefak museum (posisinya bisa sejajar ataupun harus jongkok untuk membaca informasinya). Namun sayangnya beberapa kondisi papan tersebut memprihatinkan mulai dari ketidakterbacaan informasi dikarenakan pudarnya tinta, hingga dikarenakan diakibatkan tetesan hujan sehingga membuat informasi yang terdapat dibalik kaca papan informasi ini tidak dapat terbaca.



Gambar 1  
Museum Transportasi  
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 2  
Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak pada Museum Transportasi, TMII  
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 3  
Museum Angkut  
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Ternyata hal yang senada terjadi pada museum bertema sejarah transportasi lainnya yakni Museum Angkut yang berlokasi di Batu, Malang.

Museum ini diresmikan sekitar tahun 2014 dan merupakan salah satu hiburan di area kawasan wisata Batu, Malang. Museum ini memiliki sekitar 7 zona atau kawasan. Setiap kawasan dibangun dengan arsitektur sesuai dengan tema. Begitu juga dengan koleksi artefak yang beranekaragam pada masing-masing kawasan. Yang membedakannya adalah dua jenis papan informasi koleksi artefak diantaranya papan informasi dengan tiang tinggi 90 cm (untuk melihatnya pengunjung harus menundukkan kepala) dan papan informasi yang diletakkan sebagai latar belakang atau dinding (untuk melihatnya kita hanya perlu berdiri, tapi terkadang tidak semua informasi bisa dilihat dikarenakan adanya koleksi artefak yang berada didepan papan informasi jenis ini).



Gambar 4  
Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak pada Museum Angkut, Batu - Malang  
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Dari segi ergonomi papan informasi saja memiliki potensi untuk diungkap dalam segi penelitian. Namun ergonomi tanpa sebuah visualisasi yang baik pun tidak akan mengundang pengunjung museum untuk tertarik membaca papan informasi yang berisi data koleksi artefak museum tersebut. Untuk itulah diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menganalisa visualisasi papan informasi tersebut pada kedua museum bertema sejarah transportasi.

Agar terwujud penelitian ini, diperlukan pengumpulan data mengenai papan informasi yang terdapat pada kedua museum tersebut. Dari data yang ada kemudian dibuat analisa ergonomi dan pola visualisasi papan informasi tersebut secara keseluruhan dengan mengambil beberapa sampel dengan dianalisa menggunakan pembacaan budaya visual. Hingga nantinya muncul pemikiran analisa seperti apa yang muncul nantinya pada papan informasi kedua museum ini? Untuk itulah diperlukan sebuah penelitian lebih lanjut seperti melakukan beberapa pengukuran media dengan melalui pendekatan fenomenologi dan metodologi penelitian *grounded theory*. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan potensi landasan peran-

cangan papan informasi bagi museum bertema sejenis yang informatif dan komunikasi.

Tujuan jangka panjang dari hasil penelitian ini adalah memberikan masukan berupa analisa visualisasi dan ergonomi papan informasi koleksi artefak museum bertema sejarah transportasi. Diharapkan dengan adanya hasil analisa dapat memberikan standarisasi berupa landasan penelitian yang bisa dijadikan proses perancangan sebuah papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejenis sehingga nantinya informasi mengenai koleksi artefak tersebut dapat sampai kepada para wisatawan atau pengunjung museum tersebut.

Bagi penulis, manfaat penelitian yakni memperluas wawasan sekaligus pengetahuan dalam menganalisa visualisasi dan ergonomi papan informasi pada museum bertema sejarah transportasi. Bagi pihak berkepentingan, harapannya penelitian ini dapat diterima sebagai kontribusi dalam proses pembuatan papan informasi koleksi artefak untuk museum sejenis agar informasi koleksi tersebut dapat tersampaikan bagi pengunjung museum. Sementara bagi akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan bagi para mahasiswa disiplin desain ataupun multidisiplin sekalipun yang berminat mengambil objek penelitian sejenis dan juga dalam hal mendesain papan informasi koleksi artefak museum bertema sejenis.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: Kajian analisa visualisasi dan ergonomi seperti apakah papan informasi koleksi artefak pada museum bertema se-jarah transportasi?

Penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup permasalahan papan informasi koleksi artefak pada museum bertema industri transportasi berupa visualisasi ergonominya, yang berada di pulau Jawa, yakni Museum Transportasi yang berlokasi di kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta, dan Museum Angkut yang berlokasi di Batu, Malang.

Diperlukan beberapa teori atau pendapat yang mendukung penelitian ini, diantaranya teori mengenai visualisasi papan informasi, ergonomi papan informasi tersebut, dan apa yang dimaksud dengan museum bertema sejarah transportasi ini.

Didit Widiatmoko Soewardikoen pada bukunya *Visualiasi Iklan Indonesia Era 1950 –1957* mengatakan bahwa untuk menilai vi-sualiasi produk atau gambar iklan, imaji dapat ditelaah menurut beberapa aspek, antara lain keterkaitan aspek produksi dan aspek imaji, mulai produk yang diiklankan, susunan tata letak dan jenis huruf yang digunakan untuk judul iklan. Telaah asas sosial diperlukan untuk menentukan makna visual iklan dari analisis terhadap ilustrasi, penggambaran figure,

stereotip ras, pakaian, dan pola wawasan, dimana akan menjadi pola visualisasi yang membentuk karakter visual iklan era itu (Soewardikoen, 2015, p. 67). Dalam iklan cetak, komponen-komponen yang digunakan adalah *headline* (judul), *tagline* (slogan), *copy* (teks atau nas) dan *illustration* (ilustrasi atau gambar) dalam membaca iklan yang dimulai dari penangkap mata. Pembacaan mengikuti alur dalam iklan-iklan yang direncanakan akan tersusun menjadi suatu susunan hirarkis. Peletakkan komponen iklan yang bertingkat mendorong pembaca untuk memindai. Hirarki seperti ini mengisyaratkan kepentingan primer, sekunder dan tersier dalam kata-kata dan gambar. Untuk itu diperlukan hirarki yang berarti “tata-tertib, pertingkatan, atau urutan.” Membuat huruf pembuka lebih besar membuat pembaca tertarik dari awal, memikat pembaca untuk menjadi terhayut dan mengarahkannya ke isi pesan. (Soewardikoen, 2015, p. 119).

Ergonomi berkaitan dengan desain dari sistem dimana manusia bekerja. Ergonomi menekankan pada desain peralatan dan ruang kerja. Di Amerika Serikat, istilah ergonomi lebih dikenal sebagai “Human Factors” dan dasar keilmuannya lebih menekankan pada sisi psikologi. Baik ergonomi maupun *human factors* sama-sama mengusung pendekatan “fits the job to the man” yang menyatakan bahwa pekerjaan harus disesuaikan dengan manusia dan bukan sebaliknya (Bridger, 2003). Pendapat ini mendukung dalam menganalisa ergonomi dari papan informasi yang terdapat pada Museum Transportasi dan Museum Angkut ini.

Museum bertema sejarah transportasi bisa dikategorikan sebagai museum tematik. Menurut buku *Museum Tematik di Indonesia*, tujuan dirikan museum setelah Indonesia merdeka adalah untuk kepentingan pelestarian dan pengembangan warisan budaya dalam rangka persatuan dan peradaban bangsa. Tujuan lainnya sebagai sarana pendidikan non-formal. Berbagai koleksi dipamerkan untuk kepentingan bangsa dalam rangka penanaman rasa kebanggaan dan jati diri (Yulianto dkk, 2013 : 7). Pada awalnya, orientasi museum hanya ditekankan pada koleksi sehingga tugas dan fungsi museum masih terbatas pada kegiatan mengumpulkan, merawat, dan memamerkan koleksi. Namun, dewasa ini terjadi perkembangan fungsi museum menjadi tempat presevasi, penelitian dan komunikasi, yang tujuannya untuk menyampaikan edukasi sekaligus rekreasi pada masyarakat (Weil, 1990; Hopper Greenhill, 1994:140). Berdasarkan koleksi yang dimiliki, secara umum museum dapat dibedakan menjadi museum umum dan museum khusus. Museum khusus dapat pula disebut dengan museum tematik karena dalam penyajian informasinya, museum ini diangkat suatu tema tertentu. Meskipun bertema, museum tetap harus untuk menyampaikan

misi edukasi kepada masyarakat dan harus memiliki unsur informasi dan pengetahuan yang disajikan lewat cara yang menyenangkan (Yulianto dkk, 2013: 13). Jadi tidak mengherankan kalau Museum Transportasi dan Museum Angkut ini bisa dikategorikan museum tematik atau khusus. Adapun kedua museum tersebut mengangkat tema sejarah transportasi yang ambil bagian dalam peradaban masyarakat Indonesia.

Pernyataan museum bertema sejarah transportasi dapat dilihat dari pemahaman mengenai transportasi yang ditulis oleh Fidel Miro. Ia mengatakan dalam bukunya *Pengantar Sistem Transportasi*, transportasi diartikan sebagai usaha pemindahan, atau penggerakan orang atau barang dari suatu lokasi asal ke lokasi tujuan, untuk keperluan tertentu dengan mempergunakan alat tertentu pula (Miro, 2012, p. 1-2). Ada pun peranan transportasi dalam peradaban manusia tergambar jelas dari perkembangan kegiatan sosial ekonominya. Di masa sekarang kebutuhan hidup telah semakin beragam dan sumber-sumber objek kebutuhan pun berpencair secara spasial. Manusia zaman sekarang pun cenderung hidup menetap, tidak lagi berpindah-pindah tempat seperti dulu. Dalam keadaan seperti ini, transportasi dan pengembangan teknologinya semakin diperlukan (Miro, 2012, p. 8-9). Di lain pihak, Indonesia memiliki ketiga alam sehingga timbullah tiga macam bentuk transportasi, yaitu: (1) transportasi darat, (2) transportasi air dan (3) transportasi udara (Miro, 2012, p. 32-33). Pernyataan ini membuktikan transportasi berperan dalam sejarah peradaban manusia. Agar tidak melupakan perkembangan transportasi di Indonesia, dibuatlah museum bertema sejarah transportasi yang berisi koleksi artefaknya lengkap dengan informasi pada papan informasinya.

Papan informasi pada museum masuk pada kategori *information graphic design* yang merupakan bagian dari *environmental graphic design*. Untuk menciptakan *environmental graphic design* menurut Aliana Wheeler pada bukunya *Designing Brand Identity*, diperlukan beberapa disiplin ilmu yang berhubungan dengan desain untuk mewujudkan. *Environmental graphic design* juga memusatkan perhatian pada aspek-aspek visual dari sebuah tempat, dengan pengertian bahwa tidak semua tempat memerlukan sebuah sistem grafis lingkungan. Museum tentu termasuk di dalam kategori tempat yang membutuhkan *environmental graphic design*, 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 audiens bagaimana objek tersebut dapat hidup pada jaman. Dalam pembagiannya, *Environmental graphic design* dibagi

menjadi 3, yaitu : *Exhibition Design*, *Wayfinding systems*, dan *Information Graphic Design*. Pada papan informasi koleksi artefak ini terdapat elemen penting lainnya yang mampu menunjang sebuah *Environmental graphic design* dimana dapat memberikan sistem navigasi dan informasi yang baik. Elemen-elemen tersebut dapat dilihat sebagai berikut: (1) Unsur Kedalaman; (2) Skala dan Ukuran; (3) Konteks; (4) *Complexity*; (5) *Typography*; (6) Tingkat ketahanan (material); dan (7)Warna.

## Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, dilakukan di pulau Jawa dengan objek penelitian museum bertema sejarah transportasi yakni Museum Transportasi yang berlokasi di Jakarta dan Museum Angkut yang berada di Batu, Malang, dimana kedua museum ini memiliki papan informasi koleksi artefak. Untuk melakukan penelitian ini, waktu yang diperlukan adalah dari bulan Januari-Oktober 2017.

Seperti yang diketahui, *grounded theory* adalah metodologi penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini. *Grounded theory* termasuk model penelitian yang ingin mencari rumusan teori budaya, berdasarkan data empirik. Yang paling penting dalam *grounded theory* adalah lahirnya sebuah teori atau pendapat yang digunakan sebagai landasan untuk proses penciptaan. Hipotesis ada untuk dikembangkan dimana makna boleh berubah dan berkembang berdasarkan data di lapangan. Dengan demikian akan ditemukan teori yang hakiki, sejalan dengan perkembangan budaya, dan sesuai dengan kondisi setempat. Data yang digunakan tidak terbatas pada wawancara dan pengamatan, melainkan bisa menggunakan bahan dokumen atau referensi yang relevan. Hal ini dilakukan agar ada efisiensi kerja penelitian. Dari data tersebut akan menghasilkan sebuah teori substantif bukan teori formal (Suwardi Endraswara, 2006, 69-70).

## Metode Membaca Budaya Visual

Agus Sachari dalam bukunya *Budaya Visual Indonesia* mengatakan bahwa dalam mengamati perkembangan budaya visual di Indonesia, terdapat dua diskursus besar yaitu pandangan dari sudut transformasi budaya dan pandangan dari aspek perberdayaan nilai budaya. Dengan posisi demikian, nilai-nilai yang menyertai budaya visual ditempatkan sebagai objek yang memiliki makna dan menandai perubahan setiap jaman. Lebih spesifiknya, nilai-nilai yang menyertai budaya visual tersebut kerap dikategorikan sebagai nilai-nilai estetik secara visual. Sudah pasti ciri sejarah bahwa nilai-nilai estetik merupakan bagian yang tidak dipisahkan dari produk budaya yang mengisi setiap jaman. (Agus Sachari, 2007, 17).

Dalam membaca budaya visual, pada hakikatnya terdapat tiga sudut pandang hirarkis yang berbeda. Sudut pandang ini merupakan kriteria objektif yang dapat mengiring analisis kritis pada tatanan berpikir yang lebih proposional. Dengan demikian pengamat dapat memahami sebuah objek visual dapat hadir dalam bentuk yang ‘disederhanakan’, atau mengapa objek visual yang hadir dalam bentuk yang paling monumental dan kompleks. Ketiga sudut pandang tersebut adalah sudut pandang berdasarkan fungsi, nilai-nilai dan pemaknaan.

### Hasil dan Pembahasan

Proses fenomenologi penulis di Museum Angkut dan Museum Transportasi yang memiliki pada papan informasi koleksi artefak, yang akan digunakan sebagai landasan analisa dari segi visualisasi dan ergonomi.

### Museum Transportasi

Pada buku Museum Tematik di Indonesia karya Kresno Yulianto, dkk bahwa Museum Transportasi adalah lembaga permanen milik Kementerian Perhubungan yang bertujuan mengumpulkan, memelihara, meneliti, serta memamerkan bukti sejarah dan perkembangan dan peran transportasi dalam pembangunan nasional, dengan tujuan memberikan informasi dan tambahan pengetahuan kepada masyarakat mengenai sejarah perkembangan teknologi transportasi sekaligus menyediakan tempat rekreasi yang edukatif. Sebelumnya museum ini direncanakan hanya untuk museum Kereta Api. Perencanaan Museum Transportasi dilaksanakan pada tahun 1984, sementara peresmian dilakukan pada tanggal 20 April 1991 oleh Presiden Soeharto kala itu. Museum Transportasi menempati area seluas 6,25 hektare (Kresno Yulianto, 2013,150-153).

Untuk koleksinya sendiri, museum yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta ini memiliki beragam koleksi dan pameran. Pameran diselenggarakan di dalam dan di luar ruang. Pameran di dalam ruang dibagi menjadi beberapa ruang yang seolah-olah merupakan bangunan tersendiri. Ruang tersebut disebut modul yang terdiri atas modul pusat, modul darat, modul laut, dan modul udara. Di tempat ini disajikan benda asli, tiruan, miniatur, foto maupun diorama transportasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 5

Koleksi Artefak Modul Pusat Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 6

Koleksi Artefak Modul Darat Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 7

Koleksi Artefak Modul Laut Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 8

Koleksi Artefak Modul Udara Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 9. Koleksi Artefak Kerta Api Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

### Museum Angkut

Museum selanjutnya adalah museum Angkut, yang merupakan museum transportasi dan tempat wisata modern yang terletak di Kota Batu, Jawa Timur, sekitar 20 km dari kota Malang. Menurut sumber internet kompas.com (<http://travel.kompas.com/read/2015/07/27/191400827/Museum.Angkut.Pertama.di.Asia?page=all>) dikatakan bahwa museum ini terletak di kawasan seluas 3,8 hektar di lereng Gunung Panderman, dan memiliki lebih dari 300 koleksi jenis angkutan tradisional hingga moden. Museum Angkut ini dikelola oleh Jawa Timur Park Group yang sebelumnya juga membangun Batu Street Zoo, Batu Night Spectacular (BNS), Eco Green Park dan Museum Satwa.



Gambar 10

Peta Museum Angkut

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Museum ini didirikan pada 9 Maret 2014 dan terbagi dalam beberapa zona dengan *setting landscape* model bangunan dari benua Asia, Eropa hingga Amerika. Ada pun muse-um Angkut ini terdiri dari beberapa spot, diantaranya: (1) Hall; (2) Zona Pecinan; (3) Zona Batavia; (4) Gansgter Town; (5) Zona Eropa; (6) Istana Buckingham; (7) Laz Vegas; (8) Hollywood; dan (9) Pasar Apung. Semua spot pasti terdapat koleksi artefak museum, tapi tidak semua dari koleksi tersebut terdapat papan informasi. Biasanya koleksi transportasi yang berada di dalam ruanganlah yang memiliki papan informasi, sehingga para pengunjung dapat mengetahui

informasi mengenai transportasi tersebut dan juga menikmati suasana museum. Salah satunya adalah mobil milik presiden pertama Republik Indonesia, Ir. Soekarno yang berada di ruang Hall pada Museum Angkut. Sementara koleksi artefak lain yang berada di luar ruangan Museum Angkut adalah be-beberapa mobil dan transportasilain yang berada di Zona Batavia, Zona Batavia dan Gangster Town.

Baik koleksi artefak yang berada di *outdoor* maupun *indoor* pada Museum Angkut ini digunakan sebagai spot *selfie* para pengunjung. Ditambah lagi dengan adanya *background setting* yang mendukung seperti suasana Eropa maupun Asia, lengkap dengan berisi informasi sejarah pada koleksi artefak. Tak hanya itu saja, Museum Angkut ini menggunakan *background setting* pada beberapa ruangnya sebagai bagian dari papan informasi koleksi artefak.



Gambar 11

Mobil Kepresidenan (kiri) dan Helikopter Kepresidenan beserta papan informasinya (tengah dan kanan)

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 12

Koleksi Artefak Museum Angkut di Zona Pecinan (kiri) dan Gengster Town(kanan)

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 13

Background Setting digunakan sebagai papan informasi koleksi artefak Museum Angkut  
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

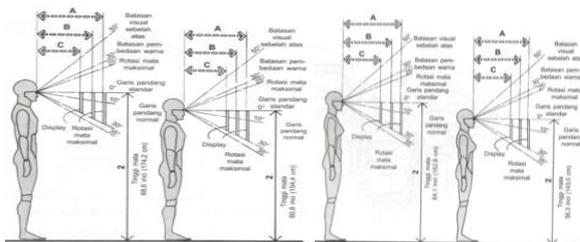
### Hipotesa Kerja

Hipotesa kerja merupakan jawaban sementara peneliti terhadap penelitian. Dari hasil pengamatan fenomenologi terhadap objek penelitian diatas, dapat dibuat kesimpulan bahwa papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi berpotensi untuk dilakukan analisa visual ergonomi dengan menggunakan pembacaan metode budaya visual.

## Visualisasi Ergonomi

Dari segi ergonomi, telah sedikit dijelaskan pada sub bab Pendahuluan, bagaimana ketidaknyamanan pada proses pengamatan papan informasi koleksi artefak di kedua museum tersebut. Apalagi papan informasi tersebut pada kedua museum bertema sejarah ini sebagaimana diletakkan di sebelah koleksi artefak. Hal itu membuat pengunjung terutama orang dewasa harus menundukkan kepalanya untuk membaca informasi yang terdapat pada papan informasi koleksi artefak museum tersebut.

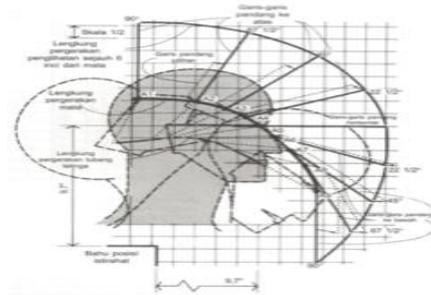
Adapun artefak yang ada pun harus mementingkan ergonomi para pengunjung dari segi sisi pria dan wanita. Seperti halnya untuk tinggi display, secara ideal tinggi sisi atas *display* harus berkaitan dengan mata pengamat. Besarnya variabel dalam pengukuran tinggi mata dan pada situasi tertentu besar *display* yang spesifik mempersulit penentuan tingginya (Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:294). Melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia akan secara otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan. Sebagaimana besar sumber penempatan jarak minimal dari seorang pengamat hingga ke display sebesar antara 33-40,6 cm; jarak optimal antara 45,7-55,9 cm; dan jarak maksimal antara 71,7-73,7 cm. Titik terjauh tempat mata dapat terfokus menunjukkan perubahan yang relatif kecil setelah beberapa tahun. Maka, rentang maksimal sebesar 71,7-73,7 cm lebih dibatasi oleh ukuran karakter dan batasan jangkauan yang berkaitan dengan konter pos kerja atau pengontrol. Jarak baca yang lazim digunakan untuk materi-materi cetakan sekitar 45,8 cm. Tak hanya itu juga, dari segi sudut pandang, garis pandang dari bagian bawah display hingga mata seorang pengamat harus membentuk sudut tidak lebih dari  $30^{\circ}$  terhadap garis pandang horisontal standar. Selain itu juga, rentang kepala mulai dari  $0^{\circ}$  sampai dengan  $30^{\circ}$  pada arah yang lain dapat dilakukan tanpa menimbulkan ketidaknyamanan (Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003 : 293-294).



Gambar 14

Pengunjung Pria (kiri) dan Wanita (kanan) pada saat posisi Berdiri atau Display

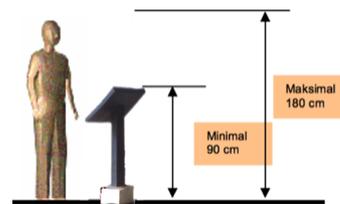
Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003



Gambar 15

Rentan Pergerakan Kepala dan Mata Dalam Bidang Vertikal

Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003



Gambar 16

Standarisasi Tinggi Papan Informasi Koleksi Artefak Museum Bertema Sejarah Transportasi

Sumber: Interior Graphic and Design Standards, 1986 dan Analisa Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Dari hasil ergonomi di atas, dapat disimpulkan pula sebuah papan informasi koleksi artefak museum harus memiliki ergonomi yang dapat disesuaikan dengan ketinggian dari pengunjung serta memikirkan jangkauan penglihatan manusia pada umumnya terhadap papan informasi tersebut. Hingga pada akhirnya diharapkan papan informasi tersebut tidak membuat pengunjung museum merasa jenuh. Seperti halnya tinggi maksimal dari papan informasi koleksi artefak dari dasar lantai hingga keterbacaan adalah minimal 90 cm, dan maksimal 180 cm bahkan bisa lebih terutama untuk papan informasi koleksi artefak berupa *background setting*.

Tidak hanya dari segi ergonomi, bahkan dari visual pun, kedua museum bertema sejarah transportasi ini memiliki perbedaan visualisasi diantara keduanya. Salah satu yang terlihat adalah keterbacaan dari papan informasi koleksi artefak pada kedua museum tersebut. Pada Museum Transportasi, hampir dari semua papan informasi yang ditemui oleh penulis atau peneliti, dari segi keterbacaan amat sangat kurang. Hal itu mungkin tidak adanya peremajaan dari museum itu sendiri. Terbukti dari bacaan yang tidak terlihat, hingga terhalang oleh kaca yang digunakan untuk menutupi papan informasi sehingga informasi sendiri tidak terbaca.



Gambar 17

Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak dengan Penutup Bahan Kaca yang berada di Museum Transportasi

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 18

Kondisi Sebelum dan Sesudah Peremajaan Papan Informasi Kereta Api Kepresidenan RI Pertama

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Jikapun ada peremajaan terhadap beberapa papan informasi koleksi artefak pada Museum Transportasi ini terlihat dari jenis warna dan keterbacaan serta jenis font yang lebih modern. Namun demikian sayangnya peremajaan papan informasi ini tidak didukung dengan penempatannya yang diletakkan di sebelah tempat sampah. Hal itu sudah pasti mengurangi nilai estetika dari papan informasi tersebut.

Dari segi layout sendiri, sebenarnya ada papan informasi koleksi artefak museum ini yang terbilang unik. Sama dengan papan informasi koleksi artefak pada museum Angkut, dimana layout pada papan informasi ini memiliki tema tertentu. Seperti halnya pada papan informasi koleksi Oplet dan Taksi Silver Bird maupun Blue Bird pertama kali. Disini dapat dilihat bahwa kedua papan informasi tersebut memiliki tema yang ber-beda dengan sebelumnya.

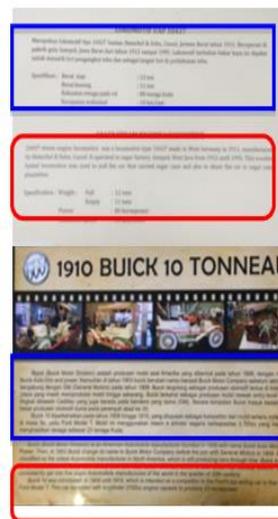


Gambar 19

Kondisi Papan Informasi Oplet dan Taksi pertama kali

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Namun demikian ternyata ada persamaan antara papan informasi koleksi artefak pada kedua museum yakni adanya hirarki pada *bodycopy* yang memuat informasi dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Hal ini senada dengan fungsi dari papan informasi pada museum itu sendiri yang harus memuat kedua bahasa dimana dapat dinikmati oleh tidak hanya pengunjung lokal tapi juga pengunjung mancanegara.



Keterangan:  
Kotak berwarna biru adalah *body copy* berisi keterangan informasi menggunakan bahasa Indonesia  
Kotak berwarna merah adalah *body copy* berisi keterangan informasi menggunakan bahasa Inggris

Gambar 20

Pola Bahasa yang Digunakan di bagian *Bodycopy* pada Papan Informasi Koleksi Artefak Milik Museum Transportasi (atas) dan Museum Angkut (bawah)

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Persamaan lain pada *copy writing* pada papan informasi koleksi artefak kedua museum ini adanya *headline* dan *bodycopy*. Yang membedakannya, pada papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi, terdapat *headline* dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, begitu juga dengan *bodycopy*-nya. Sementara untuk papan informasi koleksi artefak Museum Angkut, memiliki satu buah *headline* dengan bahasa Inggris atau Indonesia, dan terdapat satu *bodycopy* yang mengandung informasi dua bahasa Inggris dan Indonesia.

Jika membicarakan *copy writing*, pasti berkaitan dengan layout. Seperti yang dijelaskan bahwa layout pada papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi memiliki keunikan, yakni terdapat tema. Akan tetapi sayangnya tidak semua dapat diaplikasikan. Malah sebaliknya, layout papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi ini memiliki format tersendiri yang berkesan kaku dan tidak memiliki variasi yang beragam. Begitu juga dengan penggunaan jenis font atau huruf pada papan informasi koleksi artefaknya. Berbeda dengan papan

informasi koleksi artefak yang terdapat pada museum Angkut, dimana layoutnya beragam karena disesuaikan dengan tahun koleksi artefak dibuat itu. Dari sinilah penggunaan *font* atau jenis huruf pun beraneka ragam tergantung dari tahun produksi koleksi artefak tersebut dibuat. Tidak semuanya dapat diaplikasikan dengan tema modern. Setiap koleksi artefak pada Museum Angkut di beberapa zona pun memiliki karakter tersendiri dan budaya yang terkandung didalamnya, dimana sudah pasti berbeda satu dengan yang lainnya. Hal inilah yang menambah nilai tersendiri bagi papan informasi koleksi artefak Museum Angkut, sehingga tidak mengherankan bahwa museum ini memiliki daya tarik yang lebih baik dibandingkan Museum Transportasi yang membosankan.

Dengan menggunakan metode membaca visual, dapat disimpulkan bahwa papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi memiliki fungsi sebagai wadah atau media komunikasi koleksi-koleksi artefak yang terdapat pada museum, dimana ditujukan bagi para pengunjung baik wisatawan lokal maupun wisatawan luar negeri yang menjadi sasaran informasi berisi sejarah beserta spesifikasi koleksi tersebut. Sementara itu dari sudut pandang berdasarkan nilai-nilai, papan informasi museum artefak pada museum bertema sejarah transportasi sudah pasti memiliki nilai lebih dari segi nilai sejarah, yang dapat terlihat dari *copywriting* papan tersebut. Salah satunya papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi yang lebih bervariasi. Meski demikian, papan informasi koleksi artefak pada Museum Transportasi yang bahkan tidak memiliki peremajaan atau kesan jadul sekalipun, tetap memiliki nilai sejarah didalamnya. Sementara itu dari sudut pandang berdasarkan pemaknaan, papan informasi koleksi artefak pada kedua museum bertema sejarah transportasi ini memiliki makna yang sangat berarti yakni sebagai penghubung antara pengunjung dengan koleksi artefak museum bertema sejarah transportasi. Tanpa keberadaan papan informasi ini, pengunjung akan menganggap koleksi artefak sebagai angin lalu atau bahkan tidak ingin tahu. Atau hanya sekedar dianggap sebagai objek foto semata, tanpa mempelajari kandungan sejarah di dalam koleksi tersebut.

Namun demikian sebuah papan informasi yang tidak dikemas dengan sesuatu yang baru atau menarik perhatian serta informatif dan komunikatif bagi para pengunjungnya pun, akan sia-sia juga. Oleh karena itu perlu sekali yang namanya visualisasi yang dapat mengundang pengunjung pada layout papan informasi yang ada. Baik itu layout menggunakan iklan yang berisi hirarki iklan pada umumnya seperti *bodycopy*, *subheadline* dan *headline*. Akan tetapi umumnya pada format

*copywriting* dari papan informasi koleksi artefak bertema museum ini hanya terdiri dari *headline* dan *bodycopy* saja, serta adanya ilustrasi entah itu berupa foto atau pun gambar sekalipun. Untuk *bodycopy*-nya pun terdiri dari dua bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sementara untuk layout sendiri akan lebih baik menggunakan layout yang lebih modern dan mengikuti tema atau karakteristik dari koleksi artefak pada museum bertema transportasi itu. Sehingga ketika pengunjung yang membaca atau menikmati pengetahuan dan informasi mengenai koleksi tersebut dapat merasakan suasana tahun produksi koleksi tersebut. Agar bisa merasakannya pun harus didukung dengan ergonomi papan informasi tersebut yang standarisasi yakni dengan tinggi minimal 90 cm, dan maksimal 180 cm atau lebih untuk papan informasi berupa *background setting*. Sementara untuk jenis *font* sendiri akan lebih baik pun juga disesuaikan dengan *font* pada di era atau tahun produksi koleksi artefak tersebut dibuat. Apakah koleksi artefak tersebut cocok menggunakan jenis huruf san serif atau serif? Besar ukurannya pun disesuaikan dengan jenis media papan informasi tersebut sehingga dapat mudah dibaca.

Penggunaan visualisasi diatas, tak hanya disesuaikan melalui tahun saja tapi juga budaya dimana koleksi artefak tersebut dibuat. Hingga nantinya baik papan informasi menggunakan frame atau pun berupa *background setting* disesuaikan dengan budaya koleksi tersebut. Sebagai contoh, untuk papan informasi mobil Chevrolet Bel Air yang diproduksi oleh pabrikan mobil asal Amerika, General Motor. Terdapat beberapa visualisasi kendaraan lain seperti kapal pesiar serta kuda dan koboi yang selalu identik dengan budaya Amerika itu sendiri. Ilustrasi koboi dan kuda pun memberi kesan atau karakter maskulin, sementara kapal pesiar dengan ukuran besar dimaknai sebagai gaya hidup mewah. Sehingga tidak heran jika mobil ini termasuk mobil untuk kalangan berada atau menengah keatas. Jika mobil Chevrolet Bel Air ini dilihat oleh pengunjung saat ini akan memberikan kesan nostalgia dan klasik.



Gambar 21

Papan Informasi Mobil Chevrolet Bel Air di Museum Angkut

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

## Kesimpulan

Usai mendeskripsikan secara fenomenologi mengenai kunjungan peneliti terhadap objek penelitian papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi, maka terjawablah pertanyaan peneliti: *Kajian analisa visualisasi dan ergonomi seperti apakah papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi?* Untuk menjawabnya, peneliti mengunjungi Museum Transportasi dan museum Angkut yang memiliki koleksi artefak berupa transportasi.

Pengamatan fenomenologi dengan metodologi penelitian *grounded theory* telah menghantarkan keterungkapan sebuah potensial perlu adanya kajian visualisasi ergonomi lebih lanjut terhadap papan informasi koleksi artefak yang ada di Museum Transportasi, Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta, dengan menggunakan metode membaca budaya visual. Tak hanya itu saja terdapat museum sejenis yang memiliki tema sejarah transportasi, yakni Museum Angkut yang berada di Batu, Malang. Di museum ini terdapat koleksi yang lebih variasi dibandingkan dengan Museum Angkut, terutama dari segi koleksi mobil dibandingkan kereta api.

Dengan menggunakan metode membaca budaya visual, maka dapat dilakukan analisis visualisasi ergonomi terhadap papan informasi koleksi artefak pada kedua museum bertema sejarah transportasi. Dari hasil pengamatan ternyata secara ergonomi, papan petunjuk informasi koleksi artefak yang terdapat pada kedua museum tersebut terdapat perbedaan jenis papan informasi. Pada Museum Transportasi, jenis papan informasinya berdiri tegak vertikal dan dengan ukuran serta penempatan yang tidak sesuai dengan ergonomi pengunjung. Tak hanya itu, terdapat jenis papan informasi lainnya yang menggunakan tiang besi berbentuk balok memanjang vertikal yang terdapat sebuah *frame* dimana terdalamnya hanya berisi informasi berupa kata-kata dalam dua bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris tanpa adanya keterangan gambar sekalipun (kalau pun ada itu pun sesekali saja). *Frame* ini ditutupi oleh selembar kaca untuk melindungi informasi tersebut dan diletakkan di sebelah artefak transportasi yang berada di dalam gedung maupun di luar gedung. Persamaan bentuk pada jenis papan informasi koleksi artefak ini sama dengan yang ada di Museum Angkut. Hanya saja yang membedakan adalah isi dari informasi dari koleksi artefak tersebut. Di Museum Angkut ini terbilang modern dibandingkan Museum Transportasi. Ia menyesuaikan kebutuhan pengunjung masa kini yang lebih mementingkan visualisasi sebagai estetika dari sebuah informasi koleksi artefak bertema museum sejarah transportasi, dengan tujuan agar dapat menarik perhatian para

pengunjung. Informasi yang disediakannya pun tidak berbeda jauh dengan Museum Transportasi, yang menggunakan dua bahasa. Yang membedakannya adalah informasi tersebut dikemas dengan penjelasan visualisasi iklan (terdiri dari *art directing* dan *copy writing*, serta *layout* yang mendukung) pada masa pembuatan atau peluncuran produk koleksi artefak transportasi tersebut yang dipajang di museum tersebut. Setiap informasi pun berbeda pada masing-masing artefak pun berbeda, tergantung tema dan negara dibuatnya artefak transportasi tersebut.

Dari hasil penelitian diatas, didapatkan kesimpulan bahwa sebuah papan informasi pada koleksi artefak untuk museum bertema sejarah transportasi ini haruslah memiliki keterbacaan informasi yang menarik dengan menggunakan dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Mengingat museum itu memang dikunjungi oleh semua orang, baik wisatawan lokal maupun manca negara. Sebuah papan informasi koleksi artefak yang informatif dan komunikatif akan memiliki nilai tersendiri dalam menarik para pengunjung untuk mengunjungi museum bertema sejarah transportasi tersebut. Ditambah lagi dengan adanya estetika berupa visualisasi yang terdapat pada ergonomi dari papan informasi tersebut, mendukung penyampaian informasi yang ada pada koleksi artefak bertema museum sejarah transportasi ini sampai kepada para pengunjung. Jadi pengunjung dapat menikmati informasi yang ada dari sebuah artefak koleksi museum melalui papan informasi yang menarik. Sebuah papan informasi koleksi museum bertema sejarah transportasi juga harus memiliki peremajaan agar tidak ketinggalan jaman, dan juga dapat terjadi interaksi yang bagus antara koleksi artefak dan juga pengunjung.

## Daftar Pustaka

- Anselm L. Strauss and Juliet Corbin. (1990). *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Technique*. California: Sage Publications.
- Ardhiati, Yuke. (2012). *Panggung Indonesia": Khor Pesona Karya "Arsitek" Soekarno 1960-an*. Disertasi Doktor dalam Bidang Ilmu Teknik Arsitektur. Depok: Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- Endaswara, Suwardi. (2006). *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Panero, Julius, Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Ramandhita, Dwipa, Denny Indrayana. (2012).  
Perancangan Enviromental Graphic Design  
Museum Nopember Surabaya Area Dalam.  
*Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol. 1. No. 1: 38  
– 42.
- Reznikoff. (1986). *Interior Graphic and Design  
Standards*. London: Queen Anne's Gate
- Sachari, Agus. (2007). *Budaya Visual Indonesia*.  
Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wheeler, Alina. (2009). *Designing Brand Identity*.  
New Jersey: John & Wiley.
- Yulianto, Kresno, dkk. (2013). Museum Tematik di  
Indonesia. Kementerian Pendidikan dan  
Kebudayaan: Direktorat Pelestarian Cagar  
Kebudayaan dan Pemuseuman – Direktorat  
Jendral Kebudayaan