

Perancangan Desain Grafis Lingkungan Museum Maritim Surabaya North Quay di Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya

Reno Bahelwan Miazaki, Denny Indrayana Setyadi
 Program Studi Desain Produk Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: reno.miazaki@gmail.com

Abstrak—Terminal Gapura Surya Nusantara atau yang biasa dikenal dengan Surabaya North Quay adalah bagian dari Pelabuhan Tanjung Perak yang dikelola oleh PT. Pelabuhan Indonesia III (Pelindo III) yang berfokus kepada daerah maritim dan juga mengembangkan kawasan wisata. Guna terus mengembangkan diri di sektor wisata, strategi utama yang dilakukan antara lain Food and Beverage, Community, Festive, dan Education. Namun, strategi edukasi ini masih belum ada fasilitas yang dapat memadai. Oleh karena itu, Pihak Pelindo Property Indonesia berencana untuk membangun sebuah Museum maritim di Surabaya North Quay sebagai sarana edukasi. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan rancangan Desain Grafis Lingkungan yang dapat mendukung penyampaian informasi dalam Museum Maritim Surabaya North Quay pada Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya.

Dalam perancangan museum, perancangan desain grafis yang dapat menunjang penyampaian konten informasi didalamnya. Penelitian dilakukan dengan observasi pada kondisi arsitektur bangunan dan juga keadaan dari Pelabuhan Tanjung Perak itu sendiri, serta interview kepada pihak Pelindo III dan Pelindo Property Indonesia. Metode studi experimental dilakukan berdasarkan hasil dari observasi dan interview yang nantinya di depth interviewkan dan digunakan dalam proses pembuatan konsep desain. Konsep desain yang dihasilkan berupa konten informasi yang divisualisasikan dalam bentuk eksibisi dengan acuan identitas dan lingkungan pelabuhan yang telah di sederhanakan sehingga mampu menunjang penyampaian konten informasi.

Luaran dari perancangan ini meliputi sistem area berupa pembagian zona, dan alur sirkulasi, desain eksibisi berupa desain eksibisi, desain mural dan desain *gate*, desain informasi berupa *wall graphic* dan konten informasi, serta desain penanda berupa panel informasi, panel objek dan *directional sign*.

Kata Kunci—*Desain Grafis Lingkungan, Museum Maritim, Pelabuhan Tanjung Perak, Surabaya North Quay.*

I. PENDAHULUAN

SURABAYA adalah salah satu kawasan pengembangan poros maritim nasional yang menjadi pintu pembuka jalur perdagangan ke Indonesia bagian timur melalui Pelabuhan Tanjung Perak yang dikelola oleh PT. Pelabuhan Indonesia III (Pelindo III). Pengelolaan Pengembangan Pelabuhan Tanjung Perak juga mengembangkan kawasan wisata MICE (*Meeting, Incentive, Convention, Event*) yang diawali dengan pembangunan Surabaya North Quay di Terminal bernama Gapura Surya Nusantara dikenal dengan sebutan Surabaya North Quay.

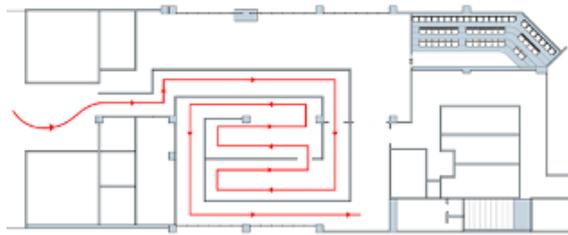
Sejak berdirinya Surabaya North Quay pada 2 Oktober 2014, jumlah pengunjung terus mengalami penurunan. Oleh karena itu pihak Pelindo Property Indonesia melakukan revitalisasi terhadap Surabaya North Quay. Menurut Bapak

Mahde Kumar Manager Operasi dan Pengembangan Bisnis Pelindo Property Indonesia, terdapat 4 strategi utama revitalisasi Surabaya North Quay. Strategi utama dalam pembagunan wisata Surabaya North Quay yangi masih belum terfasilitasi adalah edukasi. Pihak Pelindo Property Indonesia berencana untuk membangun sebuah Museum maritim di Surabaya North Quay. Museum adalah adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi[1]. Standar elemen pembentuk ruang meliputi tata letak dan organisasi ruang, lantai, dinding, plafon, furnitur, sistem penghawaan, sistem pencahayaan, sistem akstik, sistem keamanan, sistem proteksi kebakaran, sistem plambing, sistem sirkulasi vertical, sistem mekanikal, regulasi pembangunan msuem[2][3]. Museum yang akan dibuat adalah Museum Maritim yang disajikan dalam bentuk sebuah Galeri Pelabuhan. Galeri pelabuhan ini bertujuan untuk membangun persepsi positif pengunjung tentang transportasi laut yang saat ini sudah mulai kurang diminati oleh masyarakat.

Kebutuhan sarana yang menunjang infrastruktur dan servis kepada pengunjung perlu diperhatikan Dalam pembangunan Museum. Kebutuhan ini nantinya akan disesuaikan dengan suasana yang akan diciptakan dan konten yang ingin disampaikan atas kesepakatan pengelola dan tim pengembang melalui Desain Grafis Lingkungan. *Environment Graphic Design* atau dalam bahasa Indonesia disebut grafis lingkungan, merupakan salah satu lingkup desain grafis yang terdapat pada suatu lingkungan atau environment. *Environment Graphic Design* atau EGD ini meliputi sebuah tanda-tanda penunjuk arah, hiasan grafis berbentuk ornamen pada sebuah bangunan, papan pertanda atau papan pengumuman, dan berbagai macam jenis desain lainnya yang berhubungan dengan lingkungan sekitar[4]. Dengan mengatur objek dan informasi dalam pengaturan komunikatif akan membantu pengunjung dalam mempelajari tentang objek, dan dengan memperluas kerangka alur cerita yang dapat dipahami secara kontinu ke seluruh pameran[5] Aspek penting lain yang harus diperhatikan adalah keselarasan konten dengan pemilihan grafis yang cocok, alur sirkulasi yang nyaman, serta dapat menghadirkan pengalaman baru kepada pengunjung.



Gambar 1. Pembagian zona ruang museum.



Gambar 2. Alur sirkulasi pengunjung surabaya northquay port gallery.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai acuan mendesain. Pengumpulan data tersebut diperoleh melalui *interview*, observasi, studi eksisting dan literatur.

1. Studi Eksisting

studi eksisting dilakukan dengan membandingkan dan menjadikan sebagai acuan dalam mendesain. studi eksisting yang dipilih adalah Singapore Maritime Gallery dan GulfQuest Maritime Museum. Output dari studi ini adalah model eksibisi yang ingin dibuat.

2. Studi Literatur

Studi Literatur dipakai adalah buku perancangan pelabuhan oleh Bambang Triadmojo sebagai dasar pelabuhan, buku *Signage and Wayfinding Design* oleh Chris Calori, dan Company Profile Pelindo III Regional Jatim. Output dari studi ini adalah konten informasi dan acuan dalam perancangan.

3. Observasi

Observasi adalah metode pengamatan terhadap objek tertentu. Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi apa saja yang terdapat dan dibutuhkan oleh pengunjung Surabaya North Quay dengan lebih detail. Output dari observasi ini adalah analisa ruang, pembagian zona, dan acuan desain eksibisi.

4. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi seputar objek yang akan dirancang, wawancara ini dilakukan kepada pihak Pelindo III Regional Jatim untuk mendapat informasi seputar Pekabupaten Tanjung Perak dan PT. Pelindo Property Indonesia untuk mendapat informasi seputar Surabaya NorthQuay sebagai tempat dibangunnya museum maritim ini.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan setelah mendapat data yang kemudian dianalisis dan digunakan sebagai acuan mendesain.

1. Studi Eksperimental

Studi eksperimen merancangan Enviromental Graphic Design berupa gaya desain mulai dari eksibisi desain,

konten informasi, desain penanda, dan gaya visual yang berdasarkan pada hasil studi literatur konten, interview dengan stakeholder dan mengobservasi objek yang berhubungan dengan perancangan. Output dari studi ini adalah alternatif desain eksibisi, konten informasi, dan gaya visual.

2. Depth Interview

Depth Interview dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai hasil studi eksperimental kepada para ahli. Penulis melakukan *Depth Interview* kepada Bapak Mahde Kumar selaku *Operation and Business Development Manager* Pelindo Property Indonesia. Output dari studi ini adalah *feedback* hasil studi eksperimental.

III. HASIL DAN DISKUSI

A. Konsep Dasar

Konsep dasar yang diangkat dalam pengembangan Museum Maritim Surabaya NorthQuay menggunakan 3 *keyword* utama yaitu Edukatif, Partisipatif, dan Adaptif. Edukatif berarti pengembangan yang dilakukan harus berisi informasi yang berisi seputar pengetahuan yang dapat memberikan edukasi kepada pengunjung. Partisipatif berarti penyampaian konten mengajak pengunjung dapat merasakan pengalaman mendekati bentuk aslinya. Adaptif berarti pengembangan ini harus dapat dikembangkan secara berkala, baik dari segi konten maupun barang barangnya.

Ketiga *keyword* tersebut ditarik menjadi sebuah *big idea* yaitu "Menjelajahi Poros Maritim Indonesia Timur". Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui *big idea* tersebut adalah ingin mengajak para pengunjung museum untuk meneliti dan mengamati pusat dari transportasi laut di Indonesia, khususnya bagian timur sehingga pengunjung dapat mengetahui bahwa transportasi laut merupakan salah satu pilihan transportasi yang juga memiliki banyak keunggulan. Serta dapat membangun persepsi positif pengunjung tentang transportasi laut yang saat ini sudah mulai kurang diminati oleh masyarakat.

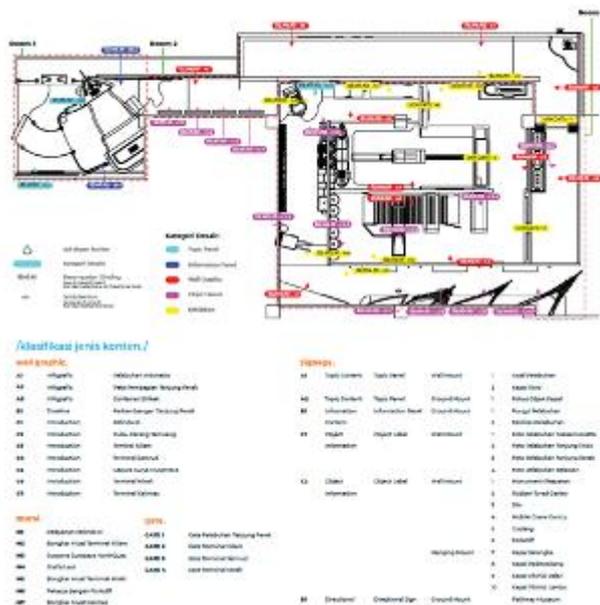
B. Pembagian Zona, Sirkulasi, dan Penempatan Konten

Zona dibagi sesuai dengan analisa ruang yang telah dipilih, kemudian area eksibisinya dibagi lagi menjadi beberapa bagian lagi berdasarkan konten yang akan disajikan. Konten yang disajikan melalui konten umum ke khusus, yaitu Zona Tentang Pelabuhan, Zona Pelabuhan Indonesia, dan Zona Terminal Tanjung Perak.

Alur pada museum ini adalah alur yang diarahkan (*directed*), yaitu alur yang bersifat kaku dan mengarahkan pengunjung dalam satu arah sesuai perencanaan. Alur ditetapkan dengan menyesuaikan konten yang disajikan secara deduktif. Sehingga pengunjung lebih mudah memahami konten lebih mudah meskipun pengunjung masih belum paham sama sekali tentang pelabuhan. Penempatan konten ini dirancang untuk mengatur dan mengarahkan urutan konten yang nantinya akan ditampilkan.



Gambar 6. Warna ambient



Gambar 7. Penempatan konten informasi.

C. Typography

Tipografi pada perancangan ini menggunakan jenis typeface yang mendukung keterbacaan yang baik untuk Typografi yang akan digunakan adalah typeface dengan jenis Sans-Serif. Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern.

D. Warna

Pada perancangan desain grafis lingkungan, warna dapat digunakan untuk menggambarkan identitas suatu tempat sekaligus membentuk emosi para penggunanya. Oleh karena itu, penulis menetapkan 2 kategori warna yang diperlukan di perancangan museum ini.

1. Warna Identitas

Sesuai dengan branding dari Surabaya northquay sendiri, Surabaya Nortquay PortGallery yang merupakan bagian dari Gapura Surya Nusantara mengadopsi warna warna dari branding itu sendiri.

MONTERRAT

Thin Light Regular Medium Semibold Bold ExtraBold Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3. Typeface headline.

OpenSans

Light Regular Semibold Bold ExtraBold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+=[{};:'"\|/.,

Gambar 4. Typeface bodytext



c 82 c 72 c 54 c 78 c 0 c 2
m 57 m 14 m 0 m 10 m 64 m 15
y 0 y 4 y 97 y 47 y 95 y 94
k 0 k 0 k 0 k 0 k 0 k 0

Gambar 5. Warna identitas.

Warna Ambient

Warna ambient adalah warna-warna dalam ruang yang digunakan untuk membentuk emosi pengunjung [6]. Warna ambient dapat dicapai melalui penggunaan car dinding, material, serta komposisi cahaya. Pemilihan warna ambient dilakukan dengan mem-pertimbangkan kenyamanan dan emosi pengunjung yang ingin dicapai. Berikut ini adalah warna-warna ambient yang digunakan:

3. Penempatan Konten dalam Ruang

Penempatan konten dalam ruang ini diurutkan berdasarkan pembagian ruang dan alur sirkulasi pengunjung.

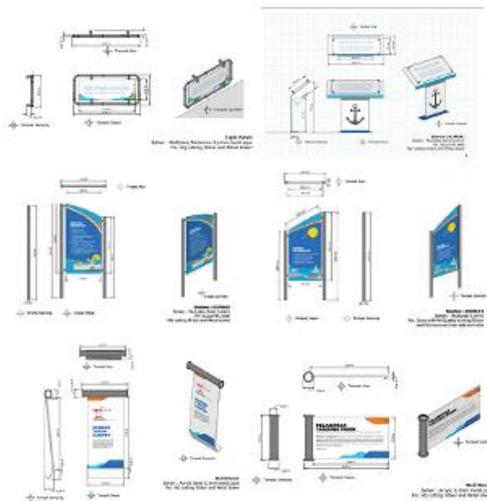
Museum merupakan ruang public dimana pengunjung terdiri dari usia dari berbagai usia dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu area koleksi harus memperhatikan ergonomi penataan koleksi dan memperkirakan jarak nyaman pengunjung satu dengan yang lain[7]. Hal tersebut menyebabkan tinggi mata pengunjung bervariasi. Ukuran rata-rata tinggi pandang orang dewasa adalah 1100 mm hingga 1675 mm. sedangkan bagi anak umur 5 tahun atau dibawahnya memiliki tinggi pandang rata-rata 700 hingga 1075 mm.

F. Desain Informasi dan Desain Penanda

Desain Informasi yang dibuat terdiri dari Konten Informasi yang beberapa konten diletakkan pada information panel dan object panel dan Wall Graphic yang diletakkan pada dinding dengan tambahan foto dan ilustrasi mural. Penyajian konten informasi dilakukan dengan melakukan pendekatan intelektual agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan konsep dasar[8]. Selain itu



Gambar 8. Tinggi peletakan konten informasi



Gambar 9. Sketsa desain penanda *information panel* dan *object panel*

dibuat *directional sign* ini berfungsi sebagai acuan pengunjung dalam mengikuti urutan rute rute yang akan dilewati dari awal masuk menuju konten konten eksibisi selanjutnya. *Directional sign* ini diletakkan diatas lantai dan terdapat garis penghubung antara sign satu dengan sign lainnya.

Desain penanda yang dibuat untuk menunjang penyampaian informasi adalah sebagai berikut:

3. Topic Panel

Topic Panel merupakan panel museum yang berfungsi untuk menjelaskan topik tertentu. Umumnya menjelaskan informasi yang singkat.

4. Information Panel

Information Panel merupakan panel museum yang berfungsi untuk memberikan penjelasan tentang 1 topik penuh. Jumlah informasi yang dimuat pada topic panel ini lebih banyak daripada informasi pada signage yang lain.

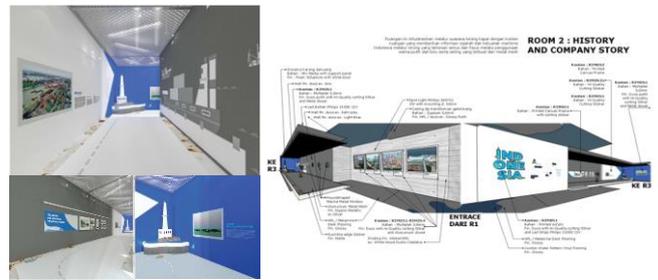
5. Object Label

Object label merupakan label singkat yang menyertai benda-benda koleksi. Fungsi object label adalah memberikan keterangan nama benda yang ada.

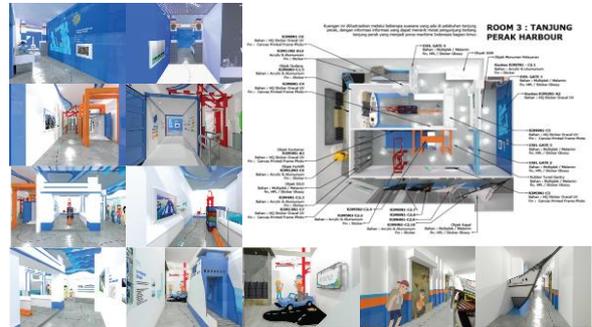
6. Direction Sign

Directional sign menghadirkan sistem sirkulasi dari program wayfinding itu sendiri karena hal tersebut menyediakan kebutuhan user untuk terus berjalan dari awal mulai memasuki lokasi tersebut.

Wall graphic merupakan media penyajian konten informasi yang bersifat infografis. Pada wall graphic ini dibagi menjadi 3 kategori, yaitu: Infographic, Timeline, dan Introduction.



Gambar 6. Desain eksibisi ruang 2.



Gambar 7. Desain eksibisi ruang 3.

1. Warna Identitas

Wall graphic bagian infografis adalah konten yang berisikan tentang beberapa fakta fakta fakta yang dikemas lebih singkat agar dapat menjelaskan kontennya dengan lebih mudah. Konten yang disajikan adalah Fakta tentang Pelabuhan di Indonesia.

2. Warna Identitas

Wall graphic bagian timeline adalah konten informasi yang berisikan tentang linimasa Pelabuhan Tanjung Perak. Konten yang disajikan adalah perjalanan terbentuknya pelabuhan Tanjung perak hingga terbentuknya pelindo 3.

3. Warna Identitas

Wall graphic introduction merupakan konten infografis yang berisikan pengenalan tentang beberapa konten di pelabuhan. Mulai dari pengenalan Pelindo III, Pengenalan Pulau Karang Jombang, dan dilanjutkan dengan 4 Terminal lainnya.

G. Desain Eksibisi

Suasana dan tampilan museum dibentuk untuk mendukung penyampaian konten kemaritiman kepada pengunjung. Sesuai dengan konsep “Memulai Perjalanan Laut dari Surabaya”, pengunjung diajak untuk mengenal kegiatan kemaritiman khususnya Transportasi Laut Surabaya Indonesia. Oleh karena itu suasana pada museum dibentuk dengan mengacu pada suasana pelabuhan sesungguhnya.

1) Ruang 1

Pembentukan suasana pada zona 1 mengacu pada suasana pelabuhan awal dengan menggunakan jembatan tradisional dan dermaga sederhana di tepi laut dan kapal yang berlabuh untuk memberikan kesan bahwa beroperasinya transportasi laut berawal dari dermaga pelabuhan.

2) Ruang 2

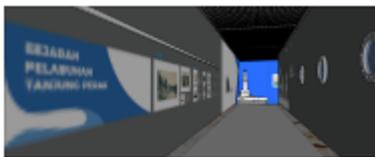
Pembentukan suasana pada zona 2 mengacu pada suasana lorong/koridor pada kapal. Suasana ini digunakan karena informasi di zona ini tergolong banyak dan membutuhkan area *display* yang lebih luas. Serta tidak



Gambar 10. Peletakan desain *directional sign*.



Gambar 11. Wall graphic Infografis



Gambar 12. Wall graphic Timeline

memecah focus pengunjung dalam menyerap informasi. Selain itu juga di akhir zona diberikan suasana pinggir pulau karang jamuang sebagai pusat komando pemandu kapal masuk ke tiap tiap terminal Tanjung Perak.

3) Ruang 3

Pembentukan suasana pada zona 2 mengacu pada suasana disetiap terminal yang ada di Tanjung Perak. Berawal dari gerbang utama ketika masuk ke Tanjung Perak. Di lanjutkan dengan tiap tiap terminal, mulai dari Terminal Nilam, Terminal Jamrud, Terminal Mirah, dan Terminal Kalimas. Pembangunan suasana di setiap terminalnya disesuaikan dengan keadaan di setiap terminal. Hanya saja bentuk dari beberapa objeknya di sederhanakan agar mempermudah pengenalannya kepada pengunjung.

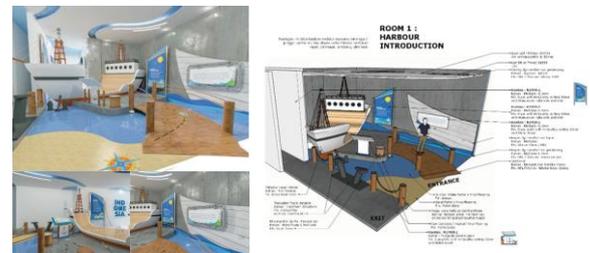
IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Untuk membangun persepsi kepada pengunjung dilakukan beberapa strategi, antara lain :

1. Pembangunan suasana melalui booth sesuai dengan tema ruangan yang dapat memberikan gambaran kondisi yang mengacu keadaan sebenarnya. Diantaranya: Booth kapal, koridor kapal, pintu masuk terminal, peti kemas, Gudang penyimpanan, dan beragam jenis kapal.
2. Penggunaan gaya desain *flat design style* sebagai sistem



Gambar 13. Wall graphic introduction.



Gambar 5. Desain eksibisi ruang 1.

grafis museum berupaya membangun keseragaman persepsi, korporasi Pelindo III didalam setiap desain lingkungan yang diciptakan dalam suasana museum.

3. Penyampaian informasi dalam media pajang museum menggunakan 3 pendekatan, yaitu pendekatan fotografi, pendekatan ilustrasi mural dinding, dan pembuatan miniature dan dioarama objek-objek pelabuhan.
4. Penempatan spot foto untuk menggambarkan beberapa suasana dermaga tradisional, objek mercusuar, dan suasana disetiap terminal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terkait dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Lake-Hammond and N. Waite, "Exhibition design: Bridging the knowledge gap," *Des. J.*, vol. 13, no. 1, pp. 77-98, Mar. 2010, doi: 10.2752/146069210X12580336766400.
- [2] "Architecture: Form, Space, and Order - Francis D. K. Ching - Google Books." [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yBzVBAAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=ching+form+space+order+4+edition&ots=aZQVPfoXkK&sig=zR-YerEaULOCamnFUxuGKVOyxwI&redir_esc=y#v=onepage&q=ching+form+space+order+4+edition&f=false. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [3] J. De Chiara, "Time-saver standards for building types," 2001.
- [4] C. Calori, *Signage and wayfinding design : a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley, 2007.
- [5] "Museum Exhibition: Theory and Practice - David Dean - Google Books." [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=hjSIAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=dean+Museum+exhibition+theory+and+practice+routledge&hl=en&sa=X&ved=0ahUKewi1_ZTxpJTnAhXMfn0KHYYwiAN0Q6AEILDAA#v=onepage&q=dean+Museum+exhibition+theory+and+practice+routledge&f=false. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [6] M. McGowan and K. Kruse, "Interior graphic standards," 2003.
- [7] "Dimensi Manusia & Ruang Interior - Julius Panero - Google Books." [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=AVjZVuvZsHYC&oi=fnd&pg=PR9&dq=panero+dimensi+manusia+%26+ruang+interior+erlangga&ots=pk451a6xD0&sig=jVYfSycCBHVdaaP>

2mIk2j1WDT7g&redir_esc=y#v=onepage&q=panero dimensi manusia %26 ruang interior erlangga&f=false. [Accessed: 21-Jan-2020].

- [8] D. S. T.-P. D. P. N. Dirjend and undefined 1999, "Buku pedoman Pendirian Museum."