

Desain Eksibisi Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH

Hasabi Tiyas Handoyo¹ dan Denny Indrayana Setyadi²

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: denny@prodes.its.ac.id

Abstrak—Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH adalah museum yang menampilkan eksibisi permanen tentang bagaimana masyarakat Indonesia mempertahankan kesehatannya baik secara kedokteran maupun non-kedokteran (perdukunan). Museum ini tadinya merupakan tempat penelitian yang diresmikan menjadi museum untuk umum pada tahun 2004. Sehingga terjadi perluasan pada pengunjung yang datang, namun pesan yang ingin disampaikan oleh museum tidak tersampaikan dengan baik, sehingga hanya kesan seram yang diingat oleh pengunjung. Untuk itu dibutuhkan sebuah desain eksibisi yang mempertimbangkan latar belakang pengunjung, agar museum dapat mengkomunikasikan pesannya dengan baik. Dalam perancangan ini dilakukan observasi dan wawancara mendalam kepada pihak Museum Kesehatan dan praktisi dibidang desain eksibisi untuk mengetahui tentang kebutuhan eksibisi pada Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH. perancang juga menggunakan persona dan visitor journey map untuk mendapatkan insight dari pengunjung. Hasil dari perancangan ini adalah Environmental Graphic Design berupa Exhibition Design yang akan memberikan pengalaman kepada pengunjung dengan memberikan konten yang terintegrasi agar informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada pengunjung yang datang.

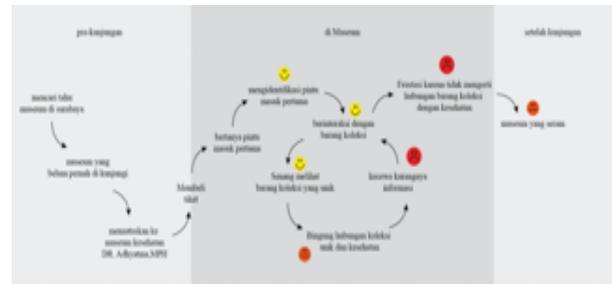
Kata kunci—Eksibisi Desain, EGD, Grafis Lingkungan, Museum, Pengalaman Museum, Persona, Visitor Journey Map, XGD.

I. PENDAHULUAN

PADA tahun 2018 diadakan Musyawarah Museum se-Indonesia (MMI) dalam musyawarah yang dihadiri tokoh penting, mulai dari pendiri dan pemerhati museum hingga para pecinta museum. Setidaknya, ada paradigma baru yang ingin dibangun untuk kemajuan museum di Indonesia. Bahkan disepakati bahwa museum dijadikan sebagai alat penggalang persahabatan bangsa-bangsa serta membantu perkembangan kebudayaan dunia. Ini menjadi gebrakan baru bahwa museum Indonesia dapat berkandah di dunia Internasional. Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Fitra Arda menyebutkan, pengembangan komunikasi menjadi salah satu bagian penting untuk mengembangkan keberadaan museum, sehingga museum tak lagi dipandang sebagai tempat menyimpan benda-benda atau koleksi kuno semata. Museum harus bergerak maju dan membuka diri, karena museum ialah sebagai ruang publik sekaligus lembaga yang melindungi, mengembangkan pemanfaatan koleksi dan mengkomunikasikannya ke masyarakat. Ini penting untuk diperhatikan bagi pengelola museum ke depan.

Pada dasarnya museum berperan untuk menjembatani masa lalu dan masa depan. Peran museum sebagai museum tradisional adalah sebagai ruang dimana artefak atau objek

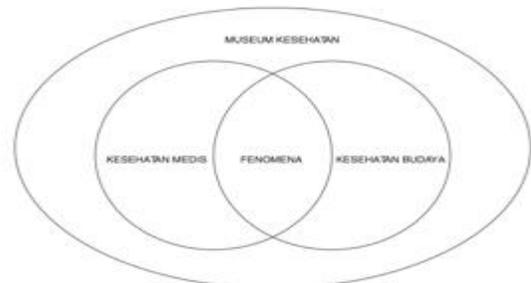
dikumpulkan dan ditampilkan. Hal ini serupa dengan apa yang



Gambar 1. Contoh Visitor Journey Map dari Persona Explorer.



Gambar 2. Zone of Security.



Gambar 3. Major Component dari Narasi Museum.

dilakukan oleh museum kesehatan DR. Adhyatma, MPH. reputasi dari museum sangat tergantung pada artefak atau objek vital yang ada di museum. Koleksi memberikan identitas sebuah museum, namun ada elemen modern lain yang dapat diperhatikan salah satunya adalah cara berkomunikasi. Komunikasi dalam museum dilakukan melalui desain eksibisinya, yang juga berkontribusi besar dalam menarik pengunjung dengan mengadopsi pendekatan yang menarik. Para profesional dari museum modern mampu mengolah koleksinya menjadi warisan budaya yang selanjutnya disampaikan kepada masyarakat sebagai identitas budaya mereka.

Demikianlah maka museum modern beralih fungsi menjadi ikon budaya dengan misi khusus membekali masyarakat dengan identitas, mensejahterakan mereka melalui stabilitas budaya. Museum mampu mengemban misi ini berkat koleksinya yang otentik dan permanen, sehingga dapat



Gambar 8. Ukuran Display.



Gambar 9. Analisa Perbandingan Ukuran dan Penguji.



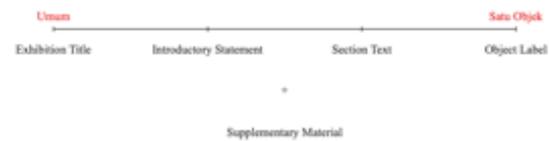
Gambar 10. Analisa Ruang Lorong.

diinterpretasikan menjadi narasi budaya maupun sejarah bangsa, yang kemudian disajikan sebagai nilai simbolik. Dengan demikian makan berbeda dengan museum tradisional yang hanya berfungsi membuka koleksinya kepada publik, maka museum modern memberi makna baru dalam membangun hubungan dengan publiknya [1]. Konsep museum modern akan ditawarkan pada perancangan ini.

Sebelumnya museum ini mempunyai fungsi sebagai tempat penelitian sehingga hanya peneliti yang datang ke tempat ini, pada tahun 2004 museum ini dibuka untuk umum yang menyebabkan perluasan dari latar belakang pengunjung yang datang. Menurut pihak museum, selama ini Museum ini hanya melakukan renovasi berupa pengecatan ulang dan penataan kembali beberapa barang koleksinya saja belum melakukan pertimbangan mendalam bagaimana membangun pengalaman untuk pengunjung bagaimana museum ini menyampaikan pesannya terhadap pengunjung yang datang. Penyampaian informasi (*interpretive material*) museum juga tidak mempunyai hirarki pesan yang jelas, mengakibatkan kurangnya informasi yang tersampaikan kepada pengunjung, dan tidak adanya garis besar secara desain membuat eksibisi terlihat seadanya.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah rancangan eksibisi yang dapat membantu Museum Dr. Adhyatma, MPH. menyampaikan pesan dan memberikan pengalaman yang baik untuk pengunjung yang datang. Diharapkan dengan mengakomodasi berbagai latar belakang pengunjung yang datang pesan dari museum dapat tersampaikan.

Dalam merancang museum ini Perancang hanya akan membahas mengenai eksibisi desain yang berhubungan dengan Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH. Perancangan



Gambar 4. Pembagian Interpretative Material.



Gambar 5. Modular Grid dengan Gutter.



Gambar 6. Garamond #3.



Gambar 7. GT America Compressed.

dilakukan tanpa merubah struktur bangunan, dan tidak merubah kurasi yang sudah dilakukan oleh museum.

II. METODE DAN ANALISIS PERANCANGAN

A. Observasi

Observasi situs museum akan sangat berguna untuk mendapat pemahaman yang jelas dari bentuk dan konten museum terkini. Metode ini bersifat lebih terstruktur atau sistematis. Hasil observasi ini kemudian dicatat dan direkam sebagai bentuk dokumentasi perancangan ini. Tujuan dari observasi adalah memahami situs atau lokasi dan lingkungan ruang, dan memahami konten dari pameran di museum (benda dan obyek).

Hasil yang didapat dari observasi yang dilakukan adalah;

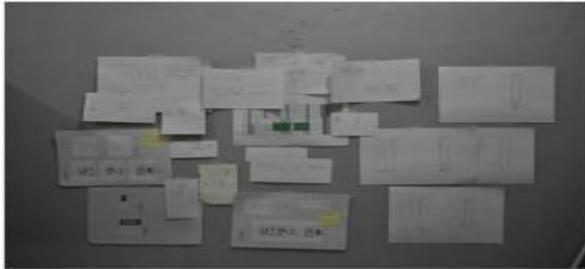
1. Ukuran Gedung
2. Alur eksibisi, memakai *'beads and string'* dimana tidak ada jalan pintas dari awal hingga akhir eksibisi.
3. Keadaan terkini museum dan koleksinya.

B. Depth Interview

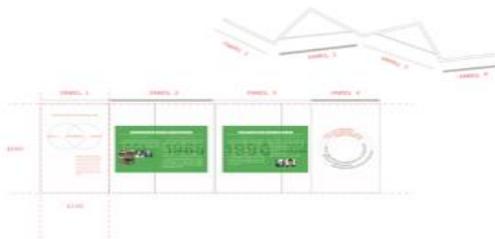
Depth Interview dilakukan kepada pihak *stake holder* dalam perancangan ini Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH. hasil yang didapatkan dari depth interview yang dilakukan, museum ini mempunyai pesan untuk menyampaikan "bagaimanana masyarakat Indonesia mempertahankan apa yang disebut dengan sehat", museum ini penataan display juga agar terlihat rapih dan belum memikirkan kebutuhan dari latar belakang pengunjung yang datang.



Gambar 11. Pecobaan Ukuran 1:1.



Gambar 12. Pre-elementary Design.



Gambar 13. Draft Produksi Exhibition Title.

Dwimas Maheswara, Junior Arsitek dari Arte Achitect & Associates, dan mendapatkan insight untuk memikirkan bahasa ruang yang akan diberikan informasi sehingga informasi, display dan benda pajang dapat saling berintegrasi dan tidak saling tumpang tindih dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.

C. *Persona*

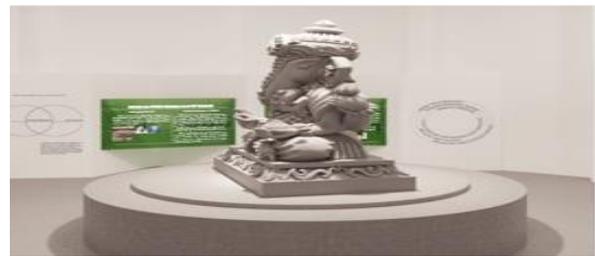
Untuk memetakan luasnya latar belakang pengunjung yang datang maka dibuatlah *Persona* untuk membuat representasi dari target pengunjung Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH. *persona* yang digunakan dibagi berdasarkan motivasi pengunjung mengunjungi Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH.

1) *Explorer*

Datang ke museum karena tertarik dengan koleksi yang ada di museum, berharap menemukan sesuatu yang baru dari museum yang mereka kunjungi. Pengunjung dari kategori ini akan mengikuti alur museum dari awal karena datang bukan untuk melihat sesuatu yang spesifik. Selain hal yang baru, mereka juga ingin mengetahui apa yang mereka temukan. *'Explorer'* akan merasa kurang puas apabila museum bersifat stagnan atau tidak memberikan informasi tentang hal yang mereka ingin tahu.

2) *Facilitator*

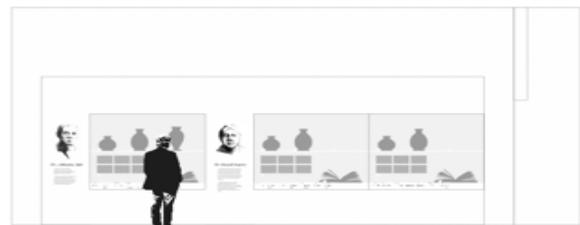
Kejelasan informasi menjadi poin yang utama diperhatikan oleh *facilitators*, mereka cenderung peduli dengan pengalaman



Gambar 14. Render Exhibition Title.



Gambar 15. Desain Menteri Kesehatan.



Gambar 16. Desain Bagian Tokoh Museum.

dari orang yang mereka bawa ke museum ini, mereka ingin memberikan pengalaman yang baik, dan bisa menjelaskan apa yang orang yang mereka bawa tanyakan, di Museum DR. Adhyatma, MPH mereka merasa kekurangan informasi dan sulit menjelaskan beberapa barang koleksi yang sulit untuk dijelaskan, merasa bingung dengan apa yang dihadapi menjadikan sulit menjawab pertanyaan dari orang yang mereka bawa. Pertanyaan yang sulit terjawab adalah 'mengapa barang koleksi ini ada di museum ini?' untuk mendapatkan jawaban tersebut *facilitators* harus membaca laporan yang digantung di lemari pajang, menurut mereka membaca satu laporan unth dan menyimpulkannya merupakan sebuah hal yang sia-sia karena mereka hanya perlu sebagian informasi. Mereka berharap dapat membawa informasi yang tepat setelah kunjungannya dari museum.

3) *Professional*

Mereka yang berasal dari kelompok ini umumnya datang dengan harapan mendapatkan informasi yang sulit atau belum mereka tahu sebelumnya, atau mencari data yang mereka sudah tahu sebelumnya akan didapatkan di museum ini. Kemudahan dalam mencari informasi menjadi poin utama yang mereka perhatikan.

4) *Experience Seeker*

Pengunjung yang biasanya paling cepat di museum ini memperhatikan hanya apa yang ingin mereka lihat. Di Museum DR. Adhyatma, MPH pengunjung dari kelompok ini biasanya ingin melihat jelangkung dan santet karena itu merupakan informasi yang mereka dapatkan sebelum memutuskan



Gambar 20. Desain Denah & Introductory Statement Medis.



Gambar 21. Render Ruang Perkembangan Medis.



Gambar 22. Render Ruang Fenomena.



Gambar 17. Grafis Bagian Fenomena.



Gambar 18. Render Ruang Budaya.



Gambar 19. Render Display Batik.

berkunjung ke museum ini dan mereka anggap sebagai pameran utama dari museum ini. Setelah melakukan interview ada beberapa bagian yang menurut mereka menarik tapi terlewat, mereka menganggap museum kurang menyoroti barang pajang yang menarik sehingga barang koleksi tersebut menjadi samar tertutup barang koleksi lainnya. Beberapa barang koleksi dianggap menarik karena tidak sesuai dengan Namanya 'museum kesehatan'. Mereka juga senang jika ada sesuatu yang bisa dibawa pulang dari museum, sebagai penanda jika mereka pernah berkunjung ke museum tersebut.

D. Visitor Journey Map

Visitor Journey Map (Gambar 1) dilakukan untuk mendapatkan insight mengenai problem dan solusi yang dapat dilakukan untuk membantu dalam perancangan Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH, sehingga desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dari pengunjung.

Dari *Visitor Journey Map* yang sudah dilakukan, perancang mendapatkan beberapa insight tentang kunjungan museum dari beberapa pandangan pengunjung yang berbeda. Insight tersebut diolah oleh perancang dan mendapatkan untuk meningkatkan pengalaman berkunjung ke museum DR. Adhyatma, MPH membutuhkan;

1) Narasi

Sebuah narasi yang jelas, apa yang ingin disampaikan museum ini, agar pengunjung merasa terbantu dalam menerima informasi yang ingin disampaikan.

2) Organisasi Barang

Organisasi barang yang jelas juga berperan penting, barang bisa dikelompokkan menurut waktu atau tempat dan diikat dalam informasi agar pengunjung dapat mudah mencernanya.

3) Penjelasan Barang Koleksi

Penjelasan "kenapa barang koleksi ini ada di museum kesehatan?" menjadi penting karena pengunjung tidak mengetahui apa hubungan benda tersebut dengan kesehatan.

4) Laporan

Penjelasan yang ada berupa laporan hanya membantu pengunjung dari kategori *Professional* dan teknis pemberian informasinya tidak nyaman.

5) Visual

Pengunjung menginginkan Visual yang lebih menarik dan dapat membimbing mereka dalam mengunjungi museum DR. Adhyatma, MPH.

E. Literature Review

1) Jenis Museum

Menurut Craig M. Berger (2005) jenis museum untuk keperluan *EGD* dapat dibagi menjadi 3 [2]:

a. Collection-based

Museum dimana koleksi merupakan poin utama dari museum.

b. Visitor centers and historic sites

Museum yang terletak di sebuah situs sejarah.

c. Experience-based

Museum yang menyajikan pengalaman sebagai poin utama, dimana interaksi dengan pengunjung sangat diandalkan.



Gambar 23. Render Conclusion Room.

Tabel 1.
Pembagian keterbukaan ruang museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH.

Ruang	Zone of Security
Perihal Museum	Bound
Perkembangan Medis	Bound
Alat Medis	Unbound
Flora dan Fauna	Unbound
Fenomena	Bound
Penyembuhan Tradisional	Bound
Genetika	Unbound
Conclusion	Bound

2) Environmental Graphic Design dan Experiential Graphic Design

Komunikasi dalam museum dibangun melalui *Environmental Graphic Design*. Dengan berkembangnya kebutuhan, lingkungan yang dibangun semakin kompleks. Kebutuhan masyarakat akan informasi untuk lebih memahami, menavigasi, dan menggunakan lingkungan sekitar juga tumbuh. Bersamaan dengan itu, perkembangan teknologi yang membantu dalam bidang grafis membantu berkembangnya tipografi, symbol, dan signs [3]. Dengan demikian kebutuhan akan EGD yang tersistematis, terencana dan terpadu secara visual muncul. *Environmental Graphic Design* meliputi; *wayfinding, placemaking, exhibition design, public spaces, research* dan *master planning*.

Experiential Graphic Design tidak merubah pengertian yang sudah kita tahu selama setengah abad ini tentang *EGD*. Ini akan tetap menjadi praktik untuk mengkomunikasikan informasi dan cerita tentang *brands*, orang, dan tempat dengan cara yang sangat visual dan langsung, namun akan lebih mencakup disiplin ilmu lainnya. *XGD* akan mengambil alih fungsi penyampaian cerita dan mengembangkannya lalu menghubungkannya dengan ambien. Dan kedepannya desain akan lebih banyak tentang membuat pengalaman yang terintegrasi. Dengan perkembangan ini, dalam merancang *EGD* sebaiknya pengalaman dari audiens diperhatikan dengan mengintegrasikan aspek desain yang ada.

3) Pengunjung Museum

Menurut John H. Folk (2013) Pembagian pengunjung yang digunakan dalam perancangan ini dengan melihat dari motivasinya ke museum yang dibagi menjadi [4];

a. Explorers

Pengunjung yang dimotivasi rasa ingin tahunya oleh konten museum. Mereka mengharapkan untuk menemukan sesuatu yang dapat menarik perhatian mereka dan memenuhi rasa ingin tahu mereka.

b. Facilitators

Pengunjung yang dimotivasi oleh rasa sosialnya. kunjungan mereka fokus dalam memberikan pengalaman dan pembelajaran dari orang yang mereka bawa ke museum.

c. Professionals/Hobbyists

Pengunjung yang mempunyai hubungan dekat antara konten museum dan pekerjaan atau hobi mereka. Kunjungan mereka biasanya dimotivasi oleh keinginan untuk memenuhi suatu tujuan yang berkaitan dengan konten museum.

d. Experience Seeker

Pengunjung yang menganggap museum adalah destinasi yang penting. Kepuasan mereka didasari oleh “pernah kesana dan pernah melakukannya”.

4) Binding Theory

Binding Theory untuk menentukan keterbukaan suatu ruang terhadap pengunjung, agar display dan informasi yang diberikan dapat saling berintegrasi untuk memberikan sebuah bahasa ruang untuk pengunjung.

Menurut Kali Tzortzi (2011), menjeleaskan teori yang dikembangkan oleh Stenglin tentang pengalaman ruang museum melalui konsep *binding*. *Binding theory* didasari premis yang menjadikan rasa aman kita terhadap suatu ruang sebagai faktor kunci yang nantinya akan digunakan untuk menentukan banyaknya informasi, seberapa diarahkannya pengunjung dan bentuk dari display case itu sendiri (Gambar 2) [5].

III. KONSEP PERANCANGAN

A. Pra Desain

1) Analisa Museum

Dianalisa dari keadaan terkini museum ini merupakan *collection-based museum* dimana koleksi merupakan poin utama dari museum. Rancangan yang akan dibuat untuk museum ini akan mempertimbangkan koleksi sebagai poin utama untuk ditonjolkan kepada pengunjung yang datang, narasi juga akan dibangun melalui pertimbangan koleksi yang ada. Sedangkan untuk jenis eksibisi dalam museum ini adalah eksibisi permanen dimana eksibisi ada dan tidak diganti untuk waktu yang lama.

2) Alur Gedung

Karena museum ini mempunyai alur “beads and string” dimana setiap ruang harus dilewati tanpa adanya jalan pintas. Dalam bentuk alur ini narasi yang disampaikan secara linear.

3) Pesan

Tujuan dari Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH adalah **menyampaikan fakta tentang bagaimana masyarakat Indonesia mempertahankan kesehatannya baik secara medis dan kebudayaan**. Dengan menampilkan barang koleksi yang mempunyai nilai sejarah tentang perkembangan kesehatan di Indonesia diharapkan dengan melihat apa yang sudah dilewati dan usaha apa saja yang sudah dilakukan, pengunjung dapat memperluas pandangan tentang bagaimana kita akan berkembang dalam dunia kesehatan, ada beberapa poin penting;

a. Bagaimana kesehatan di Indonesia

- b. Bagaimana perkembangan dunia medis di Indonesia
- c. Bagaimana masyarakat terdahulu mempertahankan kesehatannya

4) Analisa Pengunjung

Dari Visitor Journey Map yang sudah dilakukan, perancang mendapatkan beberapa insight tentang kunjungan museum dari beberapa pandangan pengunjung yang berbeda. Insight tersebut diolah oleh perancang dan mendapatkan untuk meningkatkan pengalaman berkunjung ke museum DR. Adhyatma, MPH membutuhkan;

a. Narasi

Sebuah narasi yang jelas, apa yang ingin disampaikan museum ini, agar pengunjung merasa terbantu dalam menerima informasi yang ingin disampaikan.

b. Organisasi Barang

Organisasi barang yang jelas juga berperan penting, barang bisa dikelompokkan menurut waktu atau tempat dan diikat dalam informasi agar pengunjung dapat mudah mencernanya.

c. Penjelasan Barang Koleksi

Penjelasan “kenapa barang koleksi ini ada di museum kesehatan?” menjadi penting karena pengunjung tidak mengetahui apa hubungan benda tersebut dengan kesehatan.

d. Laporan

Penjelasan yang ada berupa laporan hanya membantu pengunjung dari kategori Professional dan teknis pemberian informasinya tidak nyaman.

e. Visual

Pengunjung menginginkan Visual yang lebih menarik dan dapat membimbing mereka dalam mengunjungi museum DR. Adhyatma, MPH

B. Proses Desain

1) Konsep Desain

Dari hasil Analisa dan pembahasan sebelumnya, didapatkan konsep untuk ‘Perancangan Eksibisi Desain Museum Kesehatan DR. Adhyatma, MPH’ adalah museum modern. Museum modern diimplementasikan melalui cara berkomunikasinya yang mempertimbangkan pengunjung yang datang untuk memaksimalkan pengalaman pengunjung dan menyampaikan pesannya. Mengambil dari jenis museum ini sendiri sebagai *collection-based* museum, peran barang koleksi harus dimaksimalkan dalam membangun pengalaman untuk pengunjung, visual yang akan dirancang akan menjadi *support* bagi barang koleksi untuk berinteraksi kepada pengunjung. *support* yang diberikan berupa hirarki pesan untuk mempermudah pengunjung mencerna informasi yang akan dia terima, dan secara visual barang koleksi bisa saling berintegrasi satu sama lain untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

2) Pengembangan Narasi

Untuk membuat alur dan pembagian ruang agar membuat suatu penyampaian narasi secara linear, ada dua poin penting yang harus dipertimbangkan integrasi dan konektivitas. Dengan mempertimbangan koleksi museum yang ada penulis membuat koneksi baru untuk museum yang dapat dilihat pada Gambar 3.

3) Keterbukaan Ruang

Untuk menentukan kebutuhan ruang akan *interpretive material* dan *Display* perlu ditentukan keterbukaan ruang untuk pengunjung dengan memikirkan informasi dan barang koleksi yang ada diruangan tersebut (Tabel 1).

4) Display

Unity atau kesatuan merupakan hal yang harus diperhatikan sekaligus dapat memberikan ruang kepada koleksi dari museum untuk lebih terlihat. Kesatuan ini dapat diperoleh dengan merancang almari dan meja pajang dengan ukuran dan bentuk dasar yang sama. Ukuran dari display akan dipertimbangkan dengan teori antropometri (Gambar 4). Ada beberapa kriteria yang akan dipenuhi untuk display Museum Kesehatan:

a. Mengakomodir kebutuhan *interpretive material*.

b. Merespon barang koleksi dan interaksi dengan pengunjung (Gambar 5).

c. Menyesuaikan dengan keterbukaan ruang yang sudah ditentukan sebelumnya (Gambar 6).

5) Interpretive Material

Interpretive material digunakan agar informasi yang disampaikan tidak tumpang tindih memberikan hirarki pesan yang jelas di museum. Kebutuhan akan *Interpretive material* menyesuaikan keterbukaan ruang yang telah ditentukan sebelumnya.

Agar tidak saling tumpang tindih dibutuhkan kejelasan peran dari masing-masing material, menjelaskan informasi dari sebuah kelompok sampai satu objek, memberikan informasi umum dan ‘harus terbaca’ sampai informasi yang harus ada usaha lebih untuk membacanya (Gambar 7).

Setelah mengetahui hirarki dari tiap *interpretive material* kita dapat menentukan kebutuhan akan *interpretive material* dari tiap ruang yang ada di museum yang ditentukan berdasarkan keterbukaan ruang dan narasi dari museum.

a. Grafis

Dalam perancangan ini grafis dibutuhkan untuk membantu barang koleksi menyampaikan pesan museum agar dapat mengakomodasi pengunjung yang bervariasi. Grafis yang dipakai harus dapat mengorganisasi konten dengan jelas dan memberikan keindahan di saat yang bersamaan. Gaya visual yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah gaya modernisme, sebuah gaya yang kuat dalam memanfaatkan layout, tipografi dan ruang kosong (*negative space*) dapat memberikan keindahan tanpa hiasan berlebih dan rumit.

b. Grid

Gaya modernism terkenal dengan ketatnya penggunaan sistem grid yang terstruktur dengan penekanan pada ruang kosong. Grid dapat membantu perancang sebagai struktur dalam mengatur dan menyelaraskan konten yang akan di desain. Grid yang dipakai oleh perancang adalah *modular grid* dengan *gutter* (Gambar 8). Kolom baris dan gutter akan disesuaikan sesuai media dimana layout akan dipakai. Yang harus diperhatikan adalah setiap layout harus terlihat senada, agar terlihat kesatuan desain yang baik dan memudahkan pengunjung dalam mencerna.

c. Typefaces

Sebagai sebuah pameran permanen, perancangan ini membutuhkan font yang dapat bertahan dalam waktu yang lama. Untuk memilih font yang dapat memenuhi kriteria tersebut perancang memilih font yang sudah ada sejak lama dan masih populer sampai sekarang. 2 font dipilih untuk digunakan untuk keseluruhan pameran untuk menciptakan konsistensi (Gambar 9 dan Gambar 10). Berkaitan dengan kebutuhan grafis yang digunakan dalam perancangan, tipografi yang digunakan dalam perancangan tidak diperuntukan untuk mengekspresikan sesuatu melainkan membantu mengorganisir dan memberikan informasi tentang barang pajang.

d. Warna

Fungsi warna dalam perancangan ini adalah sebagai signifier. Untuk itu dibutuhkan penggunaan warna yang efektif. Palet warna yang digunakan juga dibatasi untuk kejelasan dan kemudahan dalam memahami pesan atau informasi.

e. Eksplorasi

Pada tahap ini akan dilakukan sketch me-layout font, dan mencobanya pada bidang 1:1 untuk melihat apakah ukuran font yang digunakan terlalu kecil, atau terlalu besar (Gambar 11). Karena, keterbacaan paragraf bisa diatasi dengan mengadaptasi ukuran yang ada di buku atau *guideline* yang ada. namun, tetap harus dilihat ukuran sebenarnya untuk melihat kesesuaian hasil grafis yang diinginkan. Hasil dari percobaan tipografi ini didapat font dan ukuran yang akan digunakan dalam perancangan ini.

6) Pre-elementary Design

Setelah melalui tahap eksplorasi, didapatkan desain dan sistem yang sudah tersortir dan akan dikembangkan menjadi desain final (Gambar 12).

IV. HASIL DESAIN

A. Final Design

Secara umum pameran ini ingin menyampaikan bagaimana masyarakat Indonesia mencari dan mempertahankan apa yang disebut dengan sehat. Dalam menyampaikan narasinya akan dibagi menjadi 4 ruang utama. Ruang pertama menjelaskan tentang museum dan eksibisinya, ruang kedua menceritakan bagaimana Dunia medis masuk dan berkembang di Indonesia, dan yang dua ruang lainnya menceritakan tentang bagaimana masyarakat terdahulu mencari dan mempertahankan kesehatannya. Grafis

diperlukan untuk mendukung beragam koleksi yang ada untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, mengakomodasi berbagai jenis artefak dan informasi dari berbagai perspektif. Grafis yang digunakan mengambil gaya modernisme

1) Perihal Museum

Desain yang dengan bentuk seperti lipatan akuordion untuk dapat menyatu dengan bentuk bulat bangunan yang ada (Gambar 13). Informasi yang diberikan oleh *exhibition title* berupa keterangan secara singkat tentang museum ini (Gambar 14). Panel 1 menjelaskan tentang pameran museum, panel 2 dan 3 menjelaskan tentang sejarah singkat museum dimulai dari sejarah bangunan yang dulunya berfungsi sebagai rumah sakit kelamin dan sejarah awal diinisiasinya museum ini. Pada panel 4 dituliskan visi dari museum ini beserta artinya.

Desain yang dibuat hanya menggunakan tipografi, data yang diberikan adalah nama Kabinet pemerintahan & nama Menteri Kesehatan (Gambar 15) yang diikat melalui sebuah timeline waktu, untuk mempermudah membaca diberikan garis pemisah apabila terjadi perubahan Kabinet dan Menteri, desain yang dibuat cenderung netral untuk memberikan kesan yang sepadan dari satu Menteri dan yang lainnya (Gambar 17).

Untuk tokoh dibuat dengan menambahkan ilustrasi dari tokoh yang ditampilkan dengan gaya ilustrasi charcoal hitam putih (Gambar 16). Headline menggunakan font Garamond #3 italic dengan *swosh* untuk memberikan kesan personal ke tokoh yang disampaikan.

2) Medis

Perancang membagi perkembangan medis menjadi 3 (pra kemerdekaan, Orde lama dan Orde baru) yang paling membendakan adalah rentang waktu, perancang akan memberikan keterangan waktu dan nama dari salah satu bagian tersebut di bagian atas lemari, dengan font yang sangat besar untuk membantu memahami barang tersebut dari tahun berapa sampai berapa, diberikan juga informasi berupa kejadian penting dengan highlight tahun berwarna merah (Gambar 18).

3) Fenomena

Sebagai sebuah jembatan menuju budaya disini ditampilkan beberapa kesehatan budaya yang masih populer hingga sekarang bisa karena teruji secara medis, ataupun karena masih dipercaya masyarakat (Gambar 19). Dibuat sebuah tembok grafis yang besar agar menarik perhatian pengunjung (Gambar 20).

4) Budaya

Beberapa jenis lemari koleksi di bagian budaya membutuhkan lemari pajang khusus seperti jelangkung, nini thowo, dan santet. Barang koleksi tersebut terasa menakutkan untuk pengunjung, desain lemari pajang yang dibuat dengan bezel yang tebal, dan terasa dalam untuk menunjukkan bahwa barang koleksi tersebut telah aman disimpan (Gambar 21).

Untuk memajang batik dibuatkan sebuah pajang khusus agar keindahan dari kain batik dapat terlihat oleh pengunjung (Gambar 22).

5) Conclusion Room

Untuk merangkum pengalaman yang telah dilalui di pameran ini, Di ruangan ini diletakkan sebuah papan besar untuk

pengunjung menuliskan ide mereka tentang bagaimana perkembangan kesehatan Indonesia di masa depan. Alat tulis yang digunakan bermacam macam, media yang digunakan adalah sticky notes (Gambar 23).

V. KESIMPULAN

Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH merupakan museum permanen yang berbasis koleksi (*collection-based*) sehingga pengalaman di museum ini harus dibangun melalui koleksinya. Museum ini mempunyai alur *beads and string*, dengan alur eksibisi tersebut narasi yang dibangun untuk eksibisi adalah narasi linear. Dari *visitor journey map* dari tiap *persona* yang dibuat diketahui bahwa masalah terbesar yang mereka hadapi adalah memahami konteks dari barang pajang yang ada, mereka sulit mengerti alasan barang koleksi tersebut ada di museum, informasi yang tersedia tidak diakses oleh pengunjung, sehingga dengan minnimnya informasi yang tersisa hanyalah pengalaman seram.

Intrepretive Material pada perancangan ini dibuat dengan hirarki pesan yang jelas dari umum ke khusus untuk menghadirkan kejelasan informasi dan menghindari tumpang

tindih peran dan dapat mengurangi *visual clutter* yang tidak diperlukan. Gaya modernisme juga dipakai di rancangan ini agar dapat mengorganisasi konten informasi dan memberikan keindahan tanpa perlu banyak dekorasi. Dengan begitu pengunjung dapat merasa terpandu dan mengerti informasi apa yang harus mereka dapatkan di museum ini dan mengerti pesan apa yang ingin disampaikan oleh museum ini yaitu “Bagaimana Masyarakat Indonesia Mempertahankan Kesehatannya”

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Magetsari, “Museum Di Era Pascamodern,” *Semin. Towar. Indones. Postmod. Museums*, 2011.
- [2] C. M. Berger, “Book review_wayfinding: designing and implementing graphic navigational systems,” *Inf. Des. J.*, vol. 38, no. 12, p. undefined-undefined, 2013, [Online]. Available: <https://www.mendeley.com/catalogue/1779d6ec-e3ed-3db1-88e1-c615ac6fb4ef/>.
- [3] C. Calori and D. Vanden-Eynden, *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2015.
- [4] J. H. Falk, *Understanding Museum Visitors' Motivations and learning*. Copenhagen: Danish agency for culture, 2013.
- [5] K. Tzortzi, “Space : interconnecting museology and architecture,” *J. Sp. Syntax*, vol. 2, no. 1, pp. 26–53, 2011, [Online]. Available: <http://www.journalofspacesyntax.org/>.