

MERANCANG IDENTITAS VISUAL DAN TATA PAMER PAMERAN *HYBRID* “KEMBALI MERANGKAI ANGAN” DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH

DESIGN A VISUAL IDENTITY AND HYBRID EXHIBITION “KEMBALI MERANGKAI ANGAN” AT TAMAN MINI INDONESIA INDAH

R.A. Diah Resita I. Kuntjoro-Jakti, S.Sn, M.Sn.¹⁾, Arif P. Susilo Ahmad, S.Sn., M.Sn.²⁾

¹⁾New Media/School of Design, BINUS University

²⁾New Media/School of Design, BINUS University

Diterima 10 Maret 2022 / Disetujui 30 Maret 2022

ABSTRACT

One of the non-formal institutions, the museum, has lost its function as a result of the Covid-19 pandemic. Most museums around the world are even closed, according to ICOM, an official non-profit organization that deals with the international field of museums and is affiliated with UNESCO. The 20 museums in the Taman Mini Indonesia Indah area, on the other hand, do not want that to happen. He began to design interesting programs that could invite visitors from outside Jakarta, Bogor, Bekasi, and the surrounding areas, with a strong determination to continue to carry out positive activities and by maximizing the internet network. Virtual visitors can visit the museum from all over Indonesia, as well as from other countries. On October 12, 2021, this hybrid activity will culminate in the Indonesian Museum Day. The exhibition “Kembali Merangkai Angan” is the focus of the activities of the 20 museums in the Taman Mini Indonesia Indah area. Every day, the number of people who come to see the hybrid exhibition grows. Through the Youtube page, Instagram, and the daily zoom webinars held by the 20 museums, online visitors can reach approximately 1,500 people. The organizers hope that the exhibition outside the museum building will provide a unique experience for visitors who visit in person or virtually. The museum's mission of remaining present in the community and conveying the task of education, care, and sensibility to visitors can be accomplished through this hybrid exhibition activity.

Keywords: *pandemic, museum, hybrid, visual identity dan exhibition.*

ABSTRAK

Masa pandemi Covid 19 menyebabkan salah satu institusi non formal yaitu museum seakan kehilangan fungsinya. ICOM sebagai lembaga resmi nirlaba yang secara internasional mengurus bidang museum berafiliasi dengan UNESCO menulis bahwa sebagian besar museum di seluruh dunia bahkan tutup. Namun ke-20 museum di wilayah Taman Mini Indonesia Indah tidak menginginkan hal tersebut terjadi. Dengan bertekad kuat tetap melakukan kegiatan positif dan dengan memaksimalkan jaringan internet mulai merancang program-program menarik yang dapat mengajak pengunjung diluar wilayah Jakarta, Bogor, Bekasi dan sekitarnya. Pengunjung virtual dapat hadir ke museum dari berbagai penjuru Indonesia bahkan datang dari luar negeri Indonesia. Kegiatan *hybrid* ini mencapai puncaknya di hari Museum Indonesia pada tanggal 12 Oktober 2021. Ke-20 museum di wilayah Taman Mini Indonesia Indah memusatkan kegiatannya dalam pameran “Kembali Merangkai Angan”. Jumlah pengunjung yang hadir pada kegiatan pameran *hybrid* secara virtual meningkat setiap harinya. Pengunjung daring bisa mencapai kurang lebih 1,500 orang melalui laman Youtube, Instagram dan melalui zoom webinar yang diadakan ke-20 museum setiap harinya. Penyelenggara berharap dalam tata pameran yang berada diluar gedung museum ini dapat memberikan rasa yang berbeda kepada pengunjung yang hadir ke lokasi maupun yang datang secara virtual. Dengan kegiatan pameran *hybrid* ini, maka misi museum untuk tetap hadir di masyarakat dan menyampaikan tugas edukasi, perawatan, sensibilitas kepada pengunjung dapat tersampaikan dengan menyenangkan dan terhibur.

Kata Kunci: *pandemi, museum, hybrid, identitas visual dan tata pameran.*

*email: resitaki@binus.ac.id

PENDAHULUAN

Berdasarkan catatan ICOM (The International Council of Museum) bulan Juli 2021 yang lalu disampaikan bahwa sektor museum masih bergulat dengan dampak jangka panjang dari situasi pandemi Covid-19. Namun beberapa museum tetap berusaha membuka kembali dengan pembatasan jarak sosial. ICOM menyampaikan bahwa hampir 90% institusi museum di seluruh dunia terpaksa ditutup untuk melindungi kesejahteraan karyawan mereka (Noehrer, Gilmore, Jay & Yehudi 2021, h.2). Situasi ini juga dihadapi dengan institusi museum di Indonesia.

Fungsi Museum sebagai institusi non formal salah satunya sebagai wadah pembelajaran selain rekreasi seakan terhenti aktivitasnya selama masa pandemi. Sehingga, agar situasi suram ini tidak berkelanjutan, maka museum yang berada khususnya di wilayah Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta yang berjumlah dua puluh buah museum, bersama-sama bangkit dan menciptakan sebuah pameran secara *hybrid*, yaitu pameran berjalan dalam situasi luring dengan pembatasan jumlah pengunjung serta kegiatannya disiarkan secara daring melalui laman Youtube, Instagram dan kegiatan webinar melalui aplikasi Zoom. Pameran bersama ini bertajuk “Kembali Merangkai Angan” diadakan tanggal 18-20 Oktober 2021.

Melalui pameran ini, diharapkan dua puluh museum TMII menyatu berkarya mewujudkan angan setelah lama tidak hadir secara langsung. Museum Fauna Indonesia Komodo dan Museum Serangga hadir dalam tema Fauna mewakili keaneka ragam hayati fauna Indonesia. Museum Sejarah yang diwakili oleh Museum Keprajuritan Indonesia, Museum Penerangan, Museum Prangko Indonesia, Museum Pemadam Kebakaran, Bayt Al Quran dan Museum Istiqlal, dan Museum Olahraga Nasional bercerita tentang perjalanan sejarah bangsa Indonesia.

Keragaman ratusan budaya bangsa Indonesia yang menjadi kekuatan jati diri dan identitas

bangsa ditampilkan dalam tema etnografi yang diwakili beberapa koleksi milik Museum Indonesia, Museum Chengho, Museum Haka, Museum Batik Indonesia, Museum Pusaka, Museum Asmat dan Museum Timor Timur. Tingginya peradaban suatu bangsa dapat dilihat dari kecanggihan peralatan dan inovasi teknologi yang menjadi koleksi museum yang bertema *Science* yakni Museum Listrik dan Energi Baru, Museum Migas, Museum Transportasi, Museum Damkar, Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Adanya penyelenggaraan pameran ini, maka dibutuhkan rancangan identitas komunikasi visual dan tata pameran yang dapat mendukung berjalannya pameran di bulan Oktober 2021. Melalui perancangan identitas dan tata pameran yang nyaman dapat menciptakan suasana pameran mengenai dua puluh museum yang masing-masing menampilkan keunikan dari setiap koleksinya. Koleksi museum merupakan primadona dari acara pameran bersama ini. Harapan dengan diadakannya pameran bersama ini, dapat mengembalikan asa permuseuman dan pariwisata dalam situasi pandemi. Sehingga museum dapat kembali bergeliat dan menjalankan misi edukasinya yaitu memberikan informasi yang luas kepada masyarakat khususnya generasi muda Indonesia. Kebutuhan tata pameran ini juga diutamakan dalam rangka usaha museum menampilkan sesuatu yang berbeda, sehingga saat melakukan virtual tur kali ini berada diluar dari gedung museumnya.

*Korespondensi Penulis:
E-mail: resitakj@binus.ac.id

METODE PENELITIAN

Seperti yang disebutkan oleh Nugroho et al. (2019, h. 26) bahwa proses desain adalah sebuah rangkaian pekerjaan yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan (yang tidak selalu harus berurutan) yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Metode berpikir yang secara dinamis mendorong ragam pendekatan dan tindakan yang didasari keinginan untuk menciptakan inovasi sebagai solusi adalah

sebuah pola pikir desain atau *design thinking*. Secara umum terdapat lima tahapan dalam sebuah proses desain yang dapat dipahami, dilalui serta harus dikelola dengan baik dalam setiap pekerjaan desain. Proses ini harus dapat dimengerti tidak hanya oleh desainer sebagai pelaku penyedia jasa desain namun juga oleh klien sebagai pembeli jasa desain. Klien pada posisi ini adalah penyelenggara Pameran Museum “Kembali Merangkai Angan”. Tahapannya secara ringkasnya adalah sebagai berikut.

Lima Tahap Proses Desain

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian yaitu tim desainer memahami fondasi dari kegiatan desain yang akan dilakukan. Pada kasus ini, desainer mendapatkan brief langsung melalui rapat dan pihak klien menyampaikan maksud dan tujuan dari Pameran “Kembali Merangkai Angan” serta kebutuhan perancangan tata pamernya. Berikutnya tahap kedua, tahap penelitian yaitu berkegiatan mengumpulkan dan menganalisa informasi terkait fakta tentang permasalahan yang akan dipecahkan. Pada tahap kedua ini, desainer bersama klien menggali informasi berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan untuk bisa memahami permasalahan tata pamer. Mencari beberapa referensi yang memiliki kemiripan dengan permasalahan desain yang dihadapi serta membuat diagram visual atau infografis mengenai tujuan, sasaran, pernyataan masalah dan *lifestyle* atau gaya hidup dari sasaran yang dapat membantu desainer memvisualisasikan dan mengatur informasi secara lebih kontekstual dan tepat sasaran.

Tahap ketiga yaitu penggagasan atau *ideation*. Pada tahap ketiga ini, desainer melakukan kegiatan eksplorasi mencari berbagai kemungkinan kebaruan dengan mengutamakan imajinasi. *Brainstorming* merupakan salah satu cara untuk memperkaya gagasan-gagasan melalui banyak diskusi, simulasi, sketsa untuk memperjelas gagasan serta semakin mengerucutkan kemungkinan berbagai ide sehingga lebih tajam. Tahapan ini

desainer mengajak klien untuk lebih memahami proses desain. Pada tahap ideasi ini, pihak desainer memberikan saran untuk merancang identitas pameran sebagai benang merah dari keseluruhan pameran ini dan disetujui oleh klien.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahapan keempat ini, konsep mulai dikembangkan secara konkret. Pertimbangan yang utama adalah pemilihan berkualitas pada tampilan bentuk, warna, tekstur, material dan teknik perwujudannya. Pada masa ini juga, masuk ke produksi purwarupa atau *prototyping* mengingat pada pameran ini banyak materi cetak yang diolah dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Setelah hasil pengembangan dipresentasikan kepada klien, maka masuk ke tahapan implementasi yaitu menyiapkan karya desain akhir untuk siap produksi. Tahap terakhir ini sangat membutuhkan ketelitian yang tinggi dari semua desainer yang terlibat untuk sangat hati-hati dalam menyiapkan materi cetaknya agar terhindar dari kesalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar Belakang Pameran

Berdasarkan kajian ICOM bahwa dampak pandemi terhadap institusi museum dalam jangka panjang akan merubah perilaku pengunjung saat mendatangi museum, beberapa museum diluar dari wilayah Indonesia khususnya di wilayah Amerika dan Eropa mulai membenahi diri semasa pandemi dengan memperkuat perangkat digitalnya.

Dengan perangkat digital tersebut, yang museum menjadikan internet sebagai salah satu kekuatannya. Untuk mendukung hal itu maka, dibutuhkan kegiatan inisiatif dengan melakukan pemetaan *digital crowd-source*, yaitu mengumpulkan data informasi, opini atau pekerjaan dari sekelompok orang umumnya bersumber dari internet. Melalui pemetaan ini diharapkan dapat mencari solusi demi bergeliatnya kembali institusi museum.

Begitu pula pihak museum di wilayah TMII tidak ingin berkelanjutan dalam suasana suram dan berkeinginan untuk bangkit serta kembali mengambil posisi sebagai bagian dari media pembelajaran non formal yang menyenangkan, sehingga museum diharapkan dapat terus diminati generasi muda khususnya Generasi Milenial dan Generasi Z.

Adaptasi dengan situasi pembiasaan baru dipercaya oleh pihak museum dapat dilakukan dan optimis bisa memberikan pelayanan yang terbaik bagi masyarakat. Maka berbagai riset dari pihak museum pun dilakukan seperti, kegiatan apa yang harus dilakukan bila masa pandemi berkepanjangan, apakah yang dibutuhkan masyarakat di masa pandemi ini? Bagaimana mengobati rindu masyarakat ke museum dimasa pandemi? Bagaimana melihat museum dimasa depan?

Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh museum-museum di wilayah TMII adalah kegiatan edukasi museum tetap berjalan dengan pendekatan baru yang kita kenal dengan istilah pembiasaan baru. Perilaku pengunjung yang hadir ke museum juga berubah dengan mengikuti protokol kesehatan yaitu menggunakan masker, menjaga jarak sosial yang aman sekitar 1-2 meter, serta mengurangi aktivitas sentuh. Adanya situasi pembiasaan baru ini menjadi tantangan bagi museum untuk berinovasi dan beradaptasi. Sehingga museum pun mengemas ulang programnya yang awalnya lebih terkonsentrasi pada kegiatan luring maka saat ini museum juga mengadakan kegiatan melalui saluran daring, yang dikenal dengan istilah Pameran Virtual dan Tur Museum Virtual selain webinar dan workshop secara daring. Sehingga pengunjung tidak merasa kehilangan dan bahkan bisa terhibur. Museum memastikan masyarakat dapat tetap berekreasi secara digital dan berpartisipasi mewujudkan kreativitas. Salah satu yang dilakukan oleh Museum Penerangan dan Museum Olahraga yaitu mengajak partisipasi masyarakat dengan membuat konten menarik untuk media sosial

museum seperti Instagram atau pada saluran Youtube.

Kegiatan museum dalam memberikan wawasan mengenai Covid-19 juga diteruskan dalam kegiatan membagikan masker dan *hand sanitizer* untuk masyarakat seperti yang dilakukan Museum Olahraga. Semua kejadian pasti ada hikmahnya. Dengan situasi pandemi terjadi transformasi teknologi juga yang menyebabkan museum menjadi ruang yang tak terbatas. Museum hadir menjadi ruang belajar, berekspresi dan partisipasi yang dapat diakses siapa saja tanpa batas waktu dan tempat. Sehingga inovasi pemanfaatan teknologi digital membuat museum lebih mudah diakses dari sebelumnya. Dengan ketersediaan teknologi digital maka, konten pameran dan edukasi saat ini telah bisa diunduh oleh masyarakat.

Misi pelestarian tetap berjalan

Museum harus tetap sadar akan kewajiban untuk melayani masyarakat dengan meningkatkan kesadaran pengunjung saat hadir dalam sebuah kegiatan di dalam museum serta museum juga rutin mengevaluasi pengalaman pengunjung terhadap kegiatan yang diadakan oleh pihak museum.

Dimasa yang sulit seperti museum dengan koleksi hayati dan fauna, museum tetap harus memperhatikan kesehatan dari koleksinya walaupun terkendala pengurangan anggaran perawatan koleksi. Pelestarian merupakan tanggung jawab bersama, pelestarian dapat melibatkan partisipasi masyarakat seperti yang dilakukan oleh Museum Fauna Indonesia Komodo dan Taman Reptilia. Pada awal pandemi, masyarakat dengan kesadarannya berdonasi dan mengirimkan pakan untuk satwa yang ada di TMII agar tetap hidup. Sementara kegiatan museum dengan pertunjukan virtual atau konten media sosial dapat menjadi bentuk pelestarian, dokumentasi budaya yang mampu merekam dan diputar kembali saat dibutuhkan.

Hal ini dijelaskan oleh Lindi Lou Ingram (2018), museum yang bergerak maju mengajak keterlibatan masyarakat melalui kegiatan kolaboratif dapat memberikan makna yang lebih kuat dan hubungan antara museum dengan pengunjung atau komunitas museum semakin dalam dan dapat menjadi mitra yang saling menguntungkan. Seperti itulah upaya yang dijalankan museum-museum di wilayah TMII saat ini.

Maka untuk memperkuat seluruh kegiatan tersebut dan dalam rangka hari Museum Indonesia, diluncurkanlah acara pameran bersama “Kembali Merangkai Angan” yang dilangsungkan tanggal 18-20 Oktober 2021 yang telah lalu dan membutuhkan rancangan desain komunikasi visual agar memperkuat posisi museum-museum di wilayah TMII yang masih aktif dan akan tiba masanya dibuka kembali untuk masyarakat seluas-luasnya seperti masa sebelum pandemi.

Tahap Pendefinisian



Gambar 1. Tahap pertama, tahap pendefinisian bersama klien

Bersama klien melakukan proses mendefinisikan visi dan misi dan pameran “Kembali Merangkai Angan” ini. Visi dari pameran ini adalah kembali memberikan harapan kepada kedua puluh museum di wilayah TMII ini, bahwa masyarakat masih membutuhkan keilmuan dan informasi yang dimiliki oleh institusi non formal seperti museum. Hanya formatnya tidak saja menunggu datangnya pengunjung ke lokasi museum, namun saat ini justru museum yang

mendekatkan diri kepada pengunjung melalui layanan virtual menggunakan teknologi internet atau digital. Sebagai penyegar tampilan, maka tampilannya kali ini dibawa keluar gedung museum dan masuk dalam arena pameran. Sementara Misi dari museum adalah mengajak masyarakat berperan serta terlibat dalam kegiatan permuseuman agar, jarak antara masyarakat dan museum semakin dekat. Sesuai slogan Museum Indonesia adalah “Museum di Hatiku” maka sepatutnya museum memiliki program yang melibatkan masyarakat dengan penuh suka cita walau dalam situasi pandemi tetap memberikan pelayanan dengan maksimal dan mengoptimalkan pemakaian internet sebagai media baru yang solutif bagi pihak museum dan pengunjung.

Berikutnya tahap kedua yaitu tahap penelitian, proses desainer mengumpulkan data tertulis dari pihak klien, menyamakan visi dan misi dari perancangan serta mulai mengumpulkan data visual untuk kebutuhan pameran. Dari arahan klien, target yang ingin dituju adalah para siswa usia sekolah dari umur 9-18 tahun adalah sasaran utama, sementara sasaran kedua adalah sasaran di atas 18 tahun hingga 65 tahun.

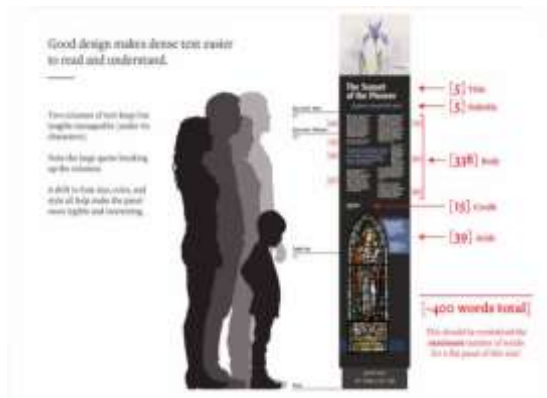
Karakter dari pengunjung primer adalah senang dengan sesuatu yang baru, memiliki tingkat ingin tahu yang tinggi atau eksperimen, berani dan spontan. Dengan memahami karakter pengunjung utama, maka desainer dapat mengumpulkan pemaknaan visual yang nantinya akan diaplikasikan pada rancangan tata pameran.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan Osueke (2014) bahwa warna juga dapat digunakan untuk membedakan rangkaian kegiatan seperti seru dan serius, tua dan muda, serta perempuan dan laki-laki. Atas karakter ini, maka pemilihan warna sesuai pengunjung utama adalah warna yang kuat dan dikombinasikan warna yang tenang agar memiliki tingkat kontras yang cukup baik. Kembali menyesuaikan karakter pengunjung utama

serta visi dan misi dari acara, maka jenis huruf terbagi menjadi 2 yaitu jenis huruf yang memiliki karakter ingin mencapai asa sementara huruf untuk teks lebih diutamakan memiliki tingkat keterbacaan tinggi baik saat ditempatkan menjadi huruf judul maupun sebagai huruf keterangan gambar.

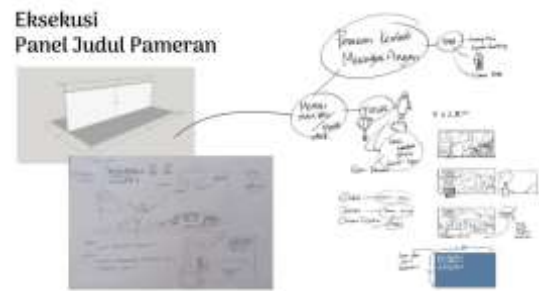
Kekuatan warna diutamakan dalam merancang identitas pameran sebagai penanda bahwa Pameran “Kembali Merangkai Angan” menunjukkan karakter pembawa harapan, penuh semangat, berani dan spontan serta seakan membawa imajinasi terhadap Taman Mini Indonesia Indah untuk kembali hadir di tengah masyarakat. Nilai tersebut juga akan hadir pada ilustrasi utama yang menjadi primadona tampilan awal dari pameran.

Selain itu desainer juga mempelajari teori-teori mengenai tata pameran. Misalnya berapakah tinggi yang ideal dalam menempatkan gambar dan teks pada tinggi manusia pada umumnya.



Gambar 2. Tahap kedua, tahap penelitian mengumpulkan berbagai data dan teori

Setelah mengumpulkan beberapa teori maka tahap berikutnya adalah tahap peng gagasan atau *ideation*. Tahapan ini adalah dengan melakukan turunan alternatif ide dan didiskusikan apakah dari beberapa ide ada yang bisa ditajamkan menjadi ide yang lebih matang dan komprehensif.



Gambar 3. Bentuk proses ilustrasi yang ingin ditampilkan sesuai tema acara yang ingin membawa harapan museum TMII



Gambar 4. Ideasi dari ilustrasi memiliki 3 buah alternatif dan referensinya masing-masing

Contoh pada gambar 3 dan gambar 4 adalah bagaimana proses peng gagasan bekerja untuk ilustrasi pada panel utama yang akan menyambut tamu di muka pintu acara dan juga menjadi panel dengan judul pameran.

Diskusi semakin mengerucut dengan ide tambahan memberikan sesuatu yang berbeda yaitu mengkombinasikan suatu obyek 3D atau tiga dimensi namun menyatu dengan latar belakang ilustrasi panel yang dapat menggambarkan suasana Museum dan TMII dari sudut berbeda.



Gambar 5. Ideasi dan Finalisasi obyek balon udara sebagai pelengkap dekorasi panel
Maka gagasan tersebut di finalisasi dengan mengambil tema ada balon udara sedang terbang dan pengunjung seolah sedang melihat suasana TMII dari ketinggian. Pengunjung dapat berpose dalam keranjang balon udara 3D dan bergaya seakan sedang terbang di udara sambil melihat pemandangan.

Ideasi juga berkembang untuk rancangan identitas dari Pameran “Kembali Merangkai Angan”.



Gambar 6. Ideasi dari identitas pameran “Kembali Merangkai Angan” yang ingin mencerminkan harapan, kreativitas, semangat dan spontanitas sesuai visi misi serta sasaran utama pengunjung usia 9-18 tahun

Jurnal xxxxxxxx
Vol.x (No. x) : no. hlm - no hlm. Th. xxxx
p-ISSN: xxxx-xxxx
e-ISSN: xxxx-xxxx

Selanjutnya adalah tahap keempat yaitu tahap *prototyping* kegiatan desainer dengan kepekaan mewujudkan produk sekaligus memiliki kepekaan evaluasi untuk melihat kembali objectivitas akhirnya sesuai harapan atau tidak.

Pada tahap ini adalah tahap penentuan untuk identitas visual pameran akhirnya menjadi satu karya identitas final.



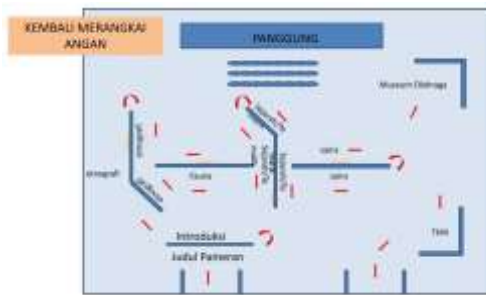
Gambar 7. Final identitas dari Pameran “Kembali Merangkai Angan”



Gambar 8. Pemilihan jenis huruf juga diperhatikan agar selaras dengan visi misi acara selain memperhatikan kenyamanan jenis huruf dengan tingkat keterbacaan tinggi

Pendukung dari identitas adalah jenis huruf yang tepat agar selaras dengan jiwa identitas pameran. Identitas Pameran secara abstraksi memperlihatkan jiwa yang lebih bermain dan tidak harus kaku agar tidak berjarak dengan sasaran utama. Hal ini yang nantinya juga akan terlihat dalam penampilan tata pamernya yang melepaskan kesan museum yang selama ini selalu berkesan zaman dahulu dan gelap. Namun lebih memperlihatkan kontras sesuatu di masa lalu tetap terlihat nyaman di masa kini.

Identitas ini juga membantu zonasi dari 4 macam museum yang terbagi dalam 20 museum di wilayah TMII sesuai arahan penyelenggara.



Gambar 9. Zonasi dari Pameran “Kembali Merangkai Angan” terbagi menjadi 4 zona

Empat zona tersebut adalah zona Flora dan Fauna, Zona Etnografi, Zona Sejarah dan Zona Sains. Sehingga warna identitasnya juga beragam mewakili keempat zona tersebut. Identitas Flora Fauna diwakili dengan identitas berwarna hija. Zona etnografi diwakili dengan warna fuschia sementara zona sejarah dengan identitas warna jingga dan terakhir zona sains menggunakan warna identitas biru. Sehingga pengunjung yang hadir bisa merasakan sedang berada di zona tertentu dengan dominasi warna tertentu.

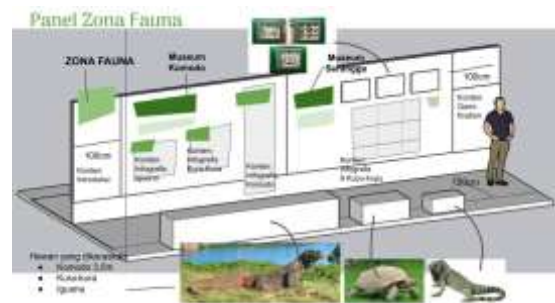


Gambar 10. Pada pemilihan warna disesuaikan dengan teori psikologi karakter pengunjung utama yang berusia 9-18 tahun serta membantu menunjang zonasi pameran

Berikut ini adalah 4 tahapan Proses Desain Tata Pamer Pameran “Kembali Merangkai Angan” paad zona Fauna dan Hayati:



Gambar 11. Konsep ide awal panel tata pamer Zona Fauna dan Hayati masih berupa sketsa kasar



Gambar 12. Skesta kasar kemudian dilanjutkan dengan menggambar ukuran format 3 Dimensi dengan perbandingan ukuran

Pada tahap ini, wujud gambar 3 dimensi dilengkapi dengan keterangan-keterangan yang akan masuk menjadi bagian tata pamer, pada tahap ini desainer bekerjasama dengan editor untuk bisa memasukkan teks dalam format terbatas. David Dean dalam buku Museum Exhibition: Theory and Practice menyampaikan bahwa dalam sebuah format teks pada label benda maksimal terdiri dari 75 kat dalam ukuran huruf antara 12-24 point agar tingkat keterbacaannya baik.



Gambar 13. Gambar 3 dimensi tadi dieksekusi menjadi rancangan yang komprehensif dalam format desain vektor

Dalam tahap kelima ini, bersama Klein memeriksa naskah selain visual, memastikan bahwa dokumen memang sudah layak naik cetak karena telah diperiksa bersama.

Dokumentasi
Pemasangan



Gambar 14. Material cetak selesai dan siap dipasang pada panel



Gambar 15. Tampilan akhir dari panel Fauna

SIMPULAN

Semangat positif dari penyelenggara pameran “Kembali Merangkai Angan” dalam mewujudkan pameran bersama ke-20 museum di kawasan Taman Mini Indonesia Indah telah berhasil memberikan jiwa baru dalam masa pandemi. Identitas visual dan tata pameran diharapkan memberikan nuansa baru diluar dari kebiasaan. Jumlah pengunjung pameran virtual menjadi pemantik untuk menyakinkan para pengelola museum, bahwa museum tetap berada di hati masyarakat. Masyarakat tetap membutuhkan edukasi yang menyenangkan dan hadir secara daring serta museum berkesempatan membuat jarak dan waktu menjadi dekat dan memberikan kesempatan saling mengisi secara positif.

Respon pengunjung yang hadir memberikan testimoni bahwa tampilan museum yang berbeda sehingga menyenangkan sehingga berharap dapat kembali lagi. Sehingga hasil evaluasi ini diharapkan menumbuhkan kepercayaan diri museum bahwa dengan penataan tata pameran yang tepat dan selalu memikirkan karakter dari pengunjung, maka harapan dari museum dapat terwujud untuk tetap memberikan manfaat kepada masyarakat

seluas-luasnya. Berkat teknologi dan program hybrid keduanya menjadi satu kesatuan dalam penyelenggaraan kegiatan museum yang lebih baik lagi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Noehrer, L, Gillmore, A, Jay, C, Yehudi, Y 2021, ‘*The impact of COVID-19 on digital data practices in museums and art galleries in the UK and the US*’, Humanities and Social Sciences Communications, vol. 8, no. 236, dilihat 7 Maret 2022, <https://www.nature.com/articles/s41599-021-00921-8.pdf?proof=t%29>.

Nugroho, A, Suryono, A.N, Ahmad, A.P.S, Djajasasmita, A.H., Sarumpaet, D.C, Rizal, E.S, Wibowo, H.B, Ariesta, I, Ardian, N.F, Djojowijoto, Q.D, Kuntjoro-Jakti, R.A.D.R, Hariadi, R.M.R, Indrastudianto, R, Wulandari, S, & Pasaribu, Y.M 2019, *Buku Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*, 1st edn, Badan Ekonomi Kreatif, Jakarta

Ingram, Lindi Lou 2018, *The Planning and Management of Museum Cultural Demonstrations*, California, dilihat 7 Maret 2022 <https://scholarworks.calstate.edu/downloads/mw22v725h>

Osueke, KK, Jurt, Sevinc 2014 ‘The Effect of Color on the Moods of College Students’, Research Article, dilihat 10 Maret 2022 <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244014525423Ou>