

MUSEUM DESAIN GRAFIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI YOGYAKARTA

Dhifa Azalia Ars Abdin , Agus Heru Purnomo, Maya Andria Nirawati
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
dhifaazalia@student.uns.ac.id

Abstrak

Pada era digital seperti saat ini, teknologi ikut berpengaruh pada perkembangan desain grafis. Kebutuhan akan desain grafis semakin luas karena berkembangnya fungsi desain grafis dari yang sebatas karya seni menjadi media untuk menyebarkan informasi, komunikasi, dan periklanan. Saat ini, mulai banyak universitas-universitas di Indonesia yang memasukkan jurusan desain grafis ke dalam program studinya karena pentingnya jdan banyak minat anak muda saat ini pada jurusan tersebut. Adanya museum desain grafis di Indonesia diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang perkembangan dan sejarah desain grafis untuk memajukan profesi dan ilmu desain grafis serta memberikan apresiasi tinggi kepada desainer-desainer grafis. Yogyakarta memiliki potensi yang besar dalam bidang desain grafis karena memiliki sejarah yang sangat erat dan memiliki perkembangan di bidang seni grafis yang sangat pesat. Pendekatan arsitektur metafora diperlukan sebagai pendekatan arsitektural yang sesuai sebagai cara dalam tahapan proses mencapai suatu desain karena pada pendekatan ini elemen dan karakter ini akan ditampilkan ke dalam wujud bangunan dalam bentuk kode yang ditangkap oleh pengamat obyek dengan mengandalkan obyek lain dan melihat suatu bangunan seperti sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Dalam metode penelitian ini dilakukan pengumpulan data primer dan sekunde, analisis data, sintesis data, dan strategi desain. Dari hasil analisis ditemukan konsep penerapan arsitektur metafora pada penerapan elemen elemen desain grafis seperti titik, garis, tekstur, dan warna pada tampilan eksterior bangunan.

Kata kunci: desain grafis, metafora, elemen, karakter.

1. PENDAHULUAN

Desain grafis menjadi tulang punggung keilmuan terkait dengan kebutuhan kehumasan seperti sosial media etc utamanya pada era digital seperti saat ini. Teknologi ikut berpengaruh pada perkembangan desain grafis. Kebutuhan akan desain grafis semakin luas karena berkembangnya fungsi desain grafis dari yang sebatas karya seni menjadi media untuk menyebarkan informasi, komunikasi, dan periklanan. Desain grafis menjadi penting karena banyak sektor industry dan produk memerlukan desain yang informatif. Desain grafis mulai berkembang di Indonesia pada tahun 1950 yang diawali dengan adanya Jurusan Reklame Dekorasi dan Ilustrasi Grafik (REDIG) di Sekolah Toekang Reklame. Lalu pada tahun 1969 bersamaan dengan berubahnya Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) menjadi Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia (STSRI), Jurusan REDIG terpecah menjadi 3 jurusan, yaitu jurusan reklame, seni dekorasi, dan seni grafis. Banyaknya art director asing yang bekerja di Indonesia pada tahun 1970 karena kebutuhan akan komunikasi grafis, memunculkan banyak studio desain grafis independen yang terlepas dari perusahaan besar atau lembaga pemerintah maupun swasta. Pada masa juga, mulai banyak universitas-universitas di Indonesia yang memasukkan jurusan desain grafis ke dalam program studinya seperti Institut Kesenian Jakarta (IKJ) di tahun 1977, Universitas Trisakti di tahun 1979, dan Universitas Sebelas Maret serta Universitas Udayana di tahun 1981. Hingga saat ini, sudah terdapat sekitar 70 pendidikan tinggi desain grafis di Indonesia yang tersebar di beberapa kota seperti Yogyakarta, Jakarta, Solo, Bandung, Surabaya, Medan, Palembang, Malang, Makassar, Salatiga, Bali, dan beberapa kota lainnya.

Museum melayani kebutuhan publik sebagai tempat pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan serta memamerkan benda-benda dari masa lampau untuk kebutuhan

edukasi dan rekreasi. Pesan-pesan yang dirangkai melalui display dan ruang pameran dalam museum berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat. Walaupun memiliki perkembangan yang pesat, saat ini di Indonesia sendiri belum terdapat museum untuk menyimpan dan memamerkan karya-karya desain grafis. Padahal memiliki sejarah yang kompleks dan patut dipelajari, utamanya untuk masyarakat yang memang tertarik atau memiliki profesi di bidang seni desain grafis. Adanya museum desain grafis di Indonesia diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang perkembangan dan sejarah desain grafis untuk memperluas wawasan, sehingga dapat memajukan profesi dan ilmu desain grafis serta memberikan apresiasi tinggi kepada desainer-desainer grafis.

Kota Yogyakarta menjadi salah satu kota yang memiliki sejarah yang erat dengan dunia desain grafis karena di kota ini berdiri Perguruan Tinggi Seni pertama di Indonesia yaitu Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) yang memiliki Jurusan Desain Grafis. Pada awal perkembangan desain grafis di Indonesia, banyak berbagai pameran diselenggarakan di kota-kota di seluruh Indonesia, termasuk Kota Yogyakarta. Terbentuknya ADGI Yogyakarta pada tahun 2008 menandakan semakin berkembangnya bidang desain grafis di Yogyakarta. Saat ini sudah terdapat 5 perguruan tinggi di Yogyakarta yang memasukkan Jurusan Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual ke dalam program studinya. Hal ini berpengaruh pada berkembangnya sumber daya manusia yang bekerja di bidang desain grafis. Sehingga di Yogyakarta sudah tersebar luas penyedia jasa desain grafis dari tingkat UKM hingga perusahaan dan tercatat sudah terdapat 48 komunitas desain grafis di kota ini. Hal ini menjadikan Yogyakarta sebagai lokasi perkembangan desain grafis di Indonesia.

Melihat fenomena yang diuraikan di atas, Yogyakarta memiliki potensi yang besar dalam bidang desain grafis. Selain memiliki sejarah yang sangat erat sebagai awal mula berkembangnya desain grafis di Indonesia, Kota Yogyakarta juga memiliki perkembangan di bidang seni grafis yang sangat pesat. Sehingga menjadi pertimbangan dalam menentukan Yogyakarta sebagai lokasi terpilih untuk Museum Desain Grafis yang menjadi wadah untuk masyarakat mengapresiasi dan memperluas wawasan tentang hal-hal yang berkaitan dengan desain grafis sehingga dapat mendukung perkembangan desain grafis di Indonesia.

Pada perancangan Museum Desain Grafis diperlukan cara pendekatan arsitektural yang sesuai sebagai cara dalam tahapan proses mencapai suatu desain yang diinginkan. Sesuai dengan Pedoman Museum Indonesia (2008), Museum Desain Grafis merupakan bangunan yang memiliki tujuan untuk studi, pendidikan, dan rekreasi berupa hal-hal yang berhubungan dengan desain grafis. Maka, dibutuhkan cara pendekatan desain arsitektural yang tepat untuk mewujudkan elemen dan karakter dari seni desain grafis ke dalam bentuk tampilan bangunan. Desain grafis merupakan seni campuran antara teknologi dengan karya seni yang terikat dengan elemen dan karakter suatu desain. Elemen dan karakter ini akan ditampilkan ke dalam wujud bangunan dalam bentuk kode yang ditangkap oleh pengamat obyek dengan mengandalkan obyek lain dan melihat suatu bangunan seperti sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Elemen elemen desain grafis yang diambil pada penerapan arsitektur metafora antara lain adalah titik, garis, warna, dan tekstur. Proses desain seperti ini sesuai dengan teori Arsitektur Metafora oleh Charles Jenks bahwa metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bentuk bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Sehingga, cara pendekatan desain arsitektural yang sesuai dalam perancangan Museum Desain Grafis di Yogyakarta adalah dengan menggunakan metode pendekatan Arsitektur Metafora.

Tujuannya dari penelitian ini adalah untuk menciptakan Bangunan Museum yang dapat merepresentasikan dunia desain grafis, memfasilitasi fungsi edukasi dan dokumentasi pada sejarah perkembangan dunia desain grafis dan tempat berkumpulnya para desainer grafis untuk menjadi tempat *rawung* dan berkolaborasi para aktor desain grafis. Pendekatan metafora digunakan untuk memberikan karakteristik unik pada bangunan Museum Desain grafis yang bisa merepresentasikan unsur elemen desain grafis itu sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Yogyakarta menjadi lokasi yang tepat untuk perancangan Museum Desain Grafis karena latar belakang yang sangat erat dengan desain grafis dan memiliki perkembangan yang pesat di bidang desain grafis. Pada observasi lapangan ditemukan bahwa Kabupaten Sleman memenuhi persyaratan Rencana Tata Ruang Wilayah sehingga menjadi ideal.

Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah mencari teori metafora yang berkaitan dengan rencana perencanaan dan perancangan museum, mencari regulasi Kabupaten Sleman, Yogyakarta terkait pada pembangunan museum. Kabupaten Sleman terpilih menjadi lokasi perancangan Museum Desain Grafis karena menurut peruntukkan lahannya, Kabupaten Sleman diprioritaskan menjadi daerah pengembangan pariwisata dan pendidikan. Kabupaten Sleman yang terdiri atas 17 kecamatan ini memiliki peruntukkan sebagai kawasan yang berbeda-beda. Kecamatan Mlati, Depok, dan Ngaglik merupakan kecamatan yang terpilih sebagai kawasan dengan peruntukkan pariwisata perkotaan seperti pariwisata pendidikan, ilmu pengetahuan, dan belanja. Maka dari itu, kecamatan-kecamatan tersebut menjadi pilihan tempat di mana akan dirancang sebuah Museum Desain Grafis.

Mencari referensi desain museum sebagai preseden juga menjadi salah satu tahap yang dilakukan untuk membentuk konsep perancangan Museum Desain Grafis di Yogyakarta. Salah satu referensi yang diambil adalah pada bangunan Jogja National Museum (JNM) di Yogyakarta merupakan museum berisikan pameran karya seni kontemporer yang dulunya merupakan bangunan kampus Institut Seni Indonesia (ISI).

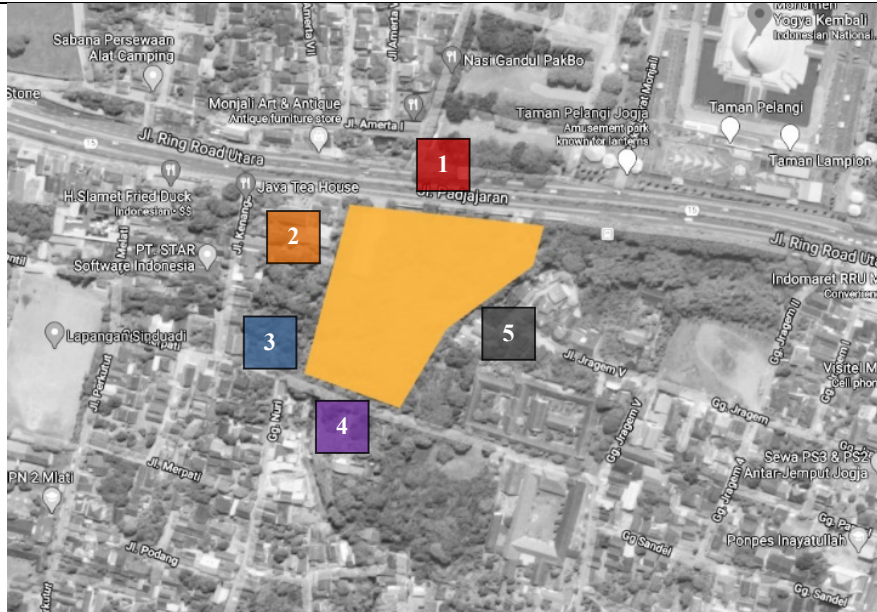
JNM memiliki berbagai ruang pameran yang luas dan dapat di sesuaikan sendiri ruangnya oleh pihak penyelenggara pameran. Ruang yang tersedia dalam gedung inipun beragam, dari ruang yang bersekat dan tanpa sekat sama sekali. Ruang pameran pada JNM ini terdiri atas 3 lantai yang masing-masing lantainya memiliki sekat yang berbeda-beda. Tata layout ruangan ini yang diambil menjadi referensi untuk pembangunan Museum Desain Grafis.

Tahap selanjutnya adalah penekanan desain pada fasad bangunan yang menerapkan elemen dan karakter desain grafis sebagai analogi dari desain grafis itu sendiri. Elemen dan karakter yang diterapkan pada desain fasad bangunan yaitu unsur garis, titik, warna, dan tekstur. Hasil implementasi kriteria-kriteria desain dari hasil analisis data agar dapat divisualisasikan sebagai representasi perancangan museum desain grafis. Hasil dari sintesis data ini berupa konsep yang meliputi konsep peruangan, konsep pengolahan tapak, konsep massa dan tampilan bangunan, konsep lanskap bangunan, konsep struktur bangunan, serta konsep utilitas bangunan.

Setelah dilakukan analisis terhadap data data yang sudah dikumpulkan, dilakukan penyusunan konsep perencanaan dan perancangan yang digunakan sebagai rekomendasi desain rancang bangunan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi eksisting pada tapak perancangan merupakan lahan kosong dengan kontur relatif datar yang ditumbuhi oleh vegetasi yang rimbun. Tapak ini merupakan lahan kosong yang dimiliki pemerintah Kabupaten Sleman. Pada bagian utara yang berhadapan langsung dengan jalan arteri menjadi akses utama menuju tapak, sedangkan pada bagian selatan terdapat jalan lingkungan selebar 6 meter dapat digunakan sebagai akses sekunder menuju tapak. Kondisi lingkungan di sekitar tapak terbilang asri karena dikelilingi oleh lahan vegetasi yang rimbun serta pemukiman warga pada sisi timur, barat, dan selatan.




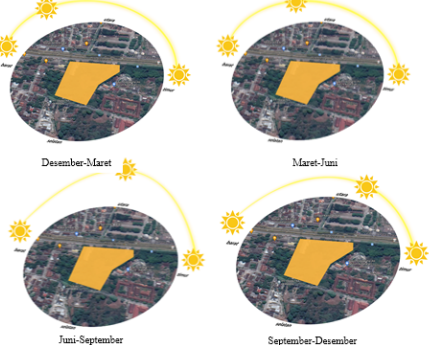


Gambar 1
Kondisi Eksisting Tapak

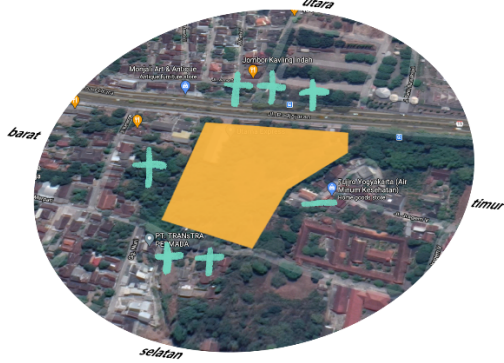


Gambar 2
Kondisi Eksisting Tapak pada Area 1, 2, 3, 4, dan 5

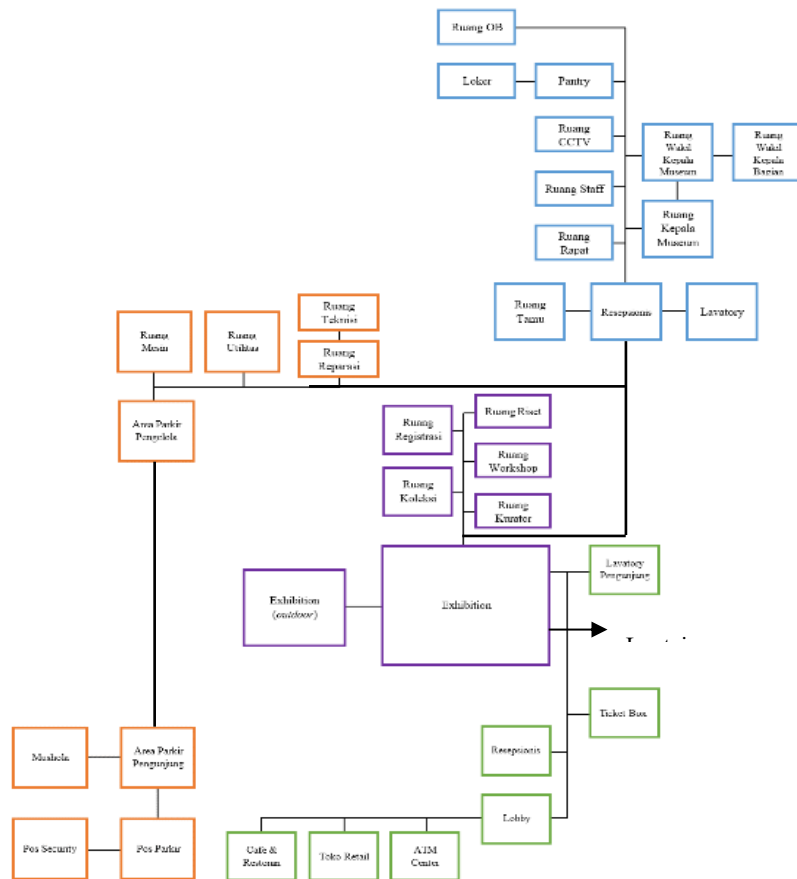
Dari hasil observasi lapangan, dilakukan beberapa analisis diantaranya analisis pencapaian tapak, analisis pergerakan matahari, analisis kebisingan, analisis arah angin, serta analisis view. Dari analisis yang sudah dilakukan, ditemukan respon respon yang dapat diterapkan pada bangunan untuk menunjang kenyamanan pengguna bangunan. Respon-respon tapak tersebut dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Respon Tapak Terhadap Kondisi Eksisting

Kondisi pada Eksisting	Respon
<p>Pencapaian Tapak</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapak dilewati dengan dua ruas jalan, Jalan Ring Road Utara sebagai jalan arteri kota dan jalan lingkungan selebar 5m. • <i>Main entrance</i> untuk pengunjung dan <i>side entrance</i> untuk pengelola. Truk barang serta sampah melalui Jalan Ring Road Utara di sisi utara tapak. • <i>Side entrance</i> untuk pengelola dengan sepeda motor pada jalan lingkungan di sisi selatan tapak.
<p>Pergerakan Matahari</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapak akan lebih banyak terpapar oleh panas serta sinar matahari dari arah timur. • Antisipasi panas dan silau dari arah timur menggunakan <i>barrier</i> berupa vegetasi. • Penerapan <i>shading</i> serta pengaturan peletakkan bukaan pada beberapa titik dalam tapak.
<p>Kebisingan</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebisingan terbesar berasal dari sisi utara tapak. • Pengaturan zonasi dalam tapak dibuat agar zona privat berada pada sisi selatan dan zona publik di sisi utara.
<p>Arah Angin</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Arah angin lebih kencang dari arah utara menuju selatan. • Pengolahan tata bangunan agar merespon angin dengan baik.
<p>View</p>	

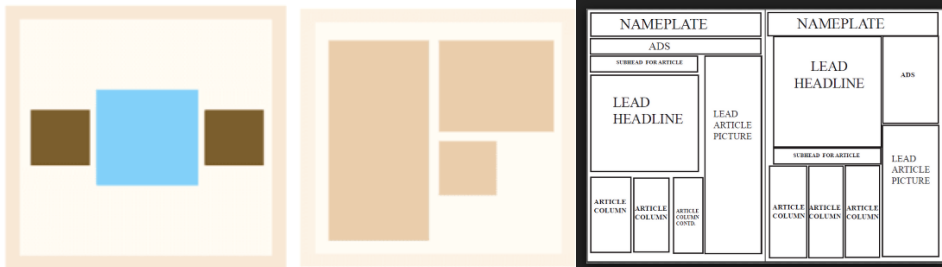
Kondisi pada Eksisting	Respon
	<ul style="list-style-type: none"> • View terbaik pada sisi utara dengan pemandangan Monumen Yogya Kembali. • Orientasi bangunan lebih ditekankan ke arah utara.

Organisasi ruang terbentuk oleh ruang-ruang yang saling berhubungan satu sama lain. Ruang-ruang tersebut diorganisasikan berdasarkan kedekatan hubungan antarruang. Ruang dengan area yang sama memiliki kedekatan yang erat sehingga terbentuklah organisasi ruang sebagai berikut.



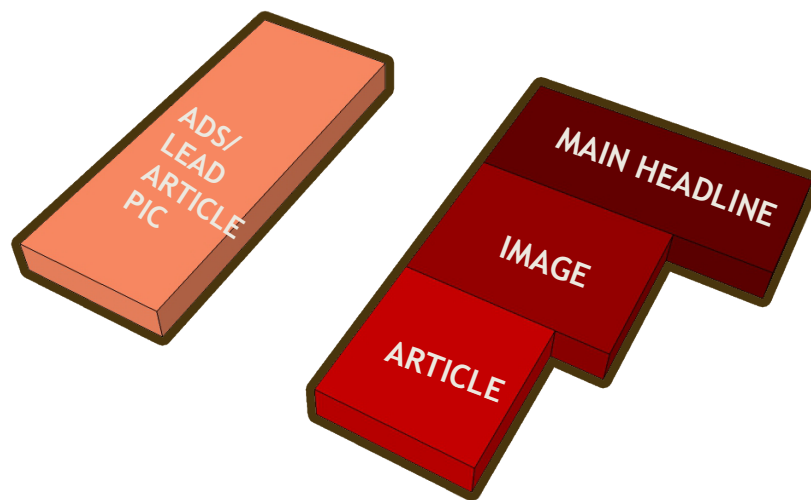
Gambar 3
Organisasi Peruangan

Layout desain grafis pada media cetak dianalogikan ke dalam pola tata massa bangunan Museum Desain Grafis. Sehingga konsep tata massa yang didapatkan adalah penekanan massa pada bangunan museum (*exhibition*) dan proporsi yang sesuai pada massa-massa bangunan lainnya seperti kantor pengelola dan area servis.



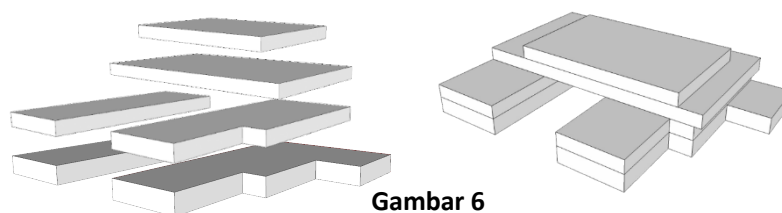
Gambar 4.
Layout pada Media Cetak

Layout desain grafis pada media cetak dianalogikan ke dalam pola tata massa bangunan Museum Desain Grafis sebagai massa awal. Sehingga pada massanya terdapat hierarki dalam penataan bentuk bangunannya.



Gambar 5
Konsep Tata Letak Massa

Konsep bentuk dasar massa museum mempertimbangkan kemudahan *layout* ruang untuk kebutuhan pameran serta menggunakan analogi bentuk dari desain grafis yang geometris, sehingga bentuk segi empat dengan variasi bentuk sederhana menjadi bentuk dasar dari Museum Desain Grafis di Yogyakarta.



Gambar 6
Konsep Bentuk Massa

Titik, garis, warna, tekstur, dan huruf sebagai unsur desain grafis dapat diwujudkan menjadi elemen tampilan bangunan. Proses metaforik pada tampilan bangunan mengambil pendekatan dengan penataan unsur desain grafis. Sehingga didapatkan konsep tampilan bangunan sebagai berikut.

- Warna putih sebagai warna dasar bangunan agar memberikan *unity* dalam bangunan.
- Analogi unsur titik pada aplikasi desain grafis untuk tampilan *secondary skin* pada bangunan.
- Analogi unsur-unsur desain grafis pada dinding bangunan.

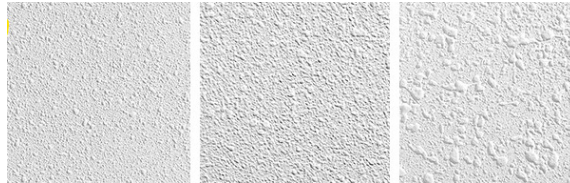
1) Unsur Garis



Gambar 4

Penerapan Unsur Garis pada Dinding Bangunan

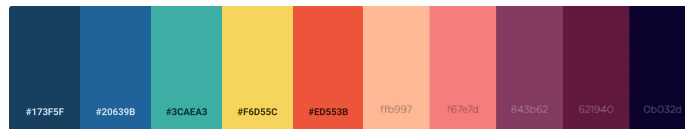
2) Unsur Tekstur



Gambar 5

Penerapan Unsur Tekstur pada Dinding Bangunan

3) Unsur Warna



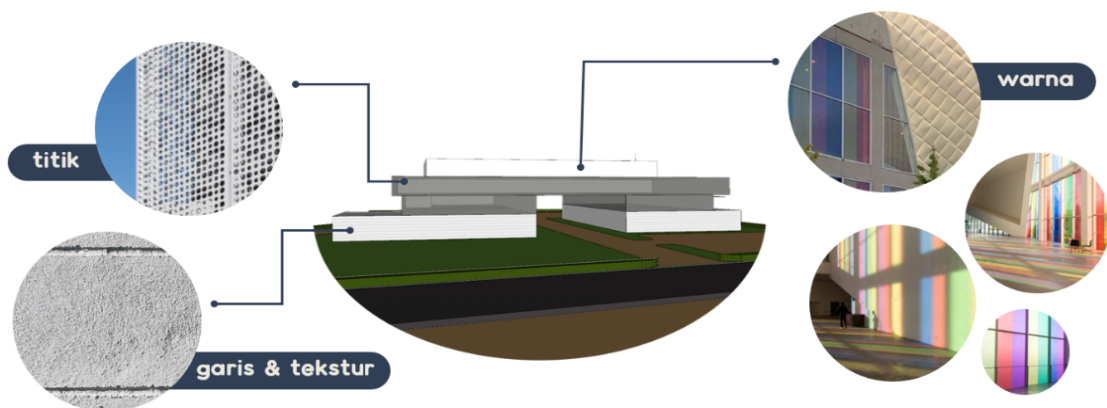
Gambar 6

Palet Warna



Gambar 7

Konsep Penerapan Warna pada Dinding Kaca Bangunan



Gambar 8

Konsep Akhir Tampilan Bangunan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuannya dari penelitian ini adalah untuk menciptakan Bangunan Museum yang dapat merepresentasikan dunia desain grafis yang ditunjukkan pada tampilan fasad bangunan, serta memfasilitasi fungsi edukasi dan dokumentasi pada sejarah perkembangan dunia desain grafis dan tempat berkumpulnya para desainer grafis yang ditunjukkan dalam layout ruang yang memiliki peruangan khusus untuk pameran, dan area workshop.

Layout tatanan ruang juga merupakan hasil transformasi dari pendekatan metafora dengan menganalogikan layout pada media cetak yang ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan tatanan layout ruang yang tidak hanya merupakan hasil analogi dari desain grafis, namun juga dapat memenuhi fungsi dan kebutuhan ruang.

Elemen dan karakter desain grafis direpresentasikan dalam tampilan fasad bangunan yang menonjolkan elemen-elemen desain grafis seperti elemen titik pada desain secondary skin, elemen warna pada tampilan jendela, elemen garis pada pemberian tali air pada dinding eksterior, serta elemen tekstur pada finishing kasar dinding eksterior.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1990). *Poestics of Architecture*. New York: Van Nostrandt Reinhold.
- Broadbent, G. (1995). *Design in Architecture*. New York.
- Jencks, C. (1977). *The Language of Post Modern*. New York: Academy Edition.
- Snyder, J. C. (1977). *Introduction to Architecture*. Michigan: McGraw-Hill.
- Soedarsono, P. (t.thn.). Metafora Dalam Arsitektur. *Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol 2*