

KARAKTERISTIK LABELLING INFORMASI KOLEKSI ARTEFAK

Ratih Pertiwi

Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510
ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id

Abstract

Labeling is the most important part of a museum. This is included in the environmental graphic design which has the benefit of being a container or a means to contain various information about complementary information of collections of artifacts displayed at the Jakarta Museum of Fine Arts and Ceramics. This study aims to provide inputs based on the results of field surveys, the condition of artefact collections at the Jakarta Museum of Fine Arts & Ceramics there are limitations in terms of legibility in the labeling (labeling) as well as in terms of visualization. This research method using qualitative research method, by choosing grounded theory research strategy. This research method using qualitative research method, by choosing data collection strategy of phenomenology. This strategy is based on the consideration of the flexibility in researching, so that the data obtained can be modeling solution. Phenomenology approach is related to the understanding of how everyday, which aims to interpret social action as a which is meaningful and can reconstruct a meaning. In grounded theory, no hypothesis is known, but a working hypothesis is described as a statement. Hypothesis of work in this research are: Study on the object of research characteristics Labelling information collection artifact (Case Study: Museum of Fine Arts & Ceramics Jakarta).

Keywords: *characteristics, labelling (label), museum of fine arts and ceramics*

Abstrak

Labelling merupakan bagian terpenting dalam sebuah museum. Hal ini termasuk dalam environmental graphic design yang memiliki manfaat sebagai wadah atau sarana untuk memuat beragam informasi mengenai keterangan pelengkap dari koleksi artefak yang di display pada Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan berupa berdasarkan hasil survei lapangan, kondisi koleksi artefak pada Museum Seni Rupa & Keramik Jakarta adanya keterbatasan dari segi keterbacaan pada Labelling (penandaan) maupun dari segi visualisasi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan memilih strategi penelitian grounded theory. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan memilih strategi pengumpulan data fenomenologi. Strategi ini didasarkan pada pertimbangan keleluasaan dalam meneliti, sehingga data yang diperoleh dapat menjadi solusi pemodelan. Pendekatan fenomenologi berhubungan dengan pemahaman tentang bagaimana keseharian, yang bertujuan untuk menginterpretasikan tindakan sosial sebagai sebuah yang bermakna serta dapat merekonstruksi sebuah makna. Dalam grounded theory, tidak dikenal adanya hipotesis, akan tetapi diperkenankan sebuah hipotesa kerja yang dideskripsikan sebagai sebuah pernyataan. Hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah : Kajian pada objek penelitian karakteristik Labelling informasi koleksi artefak (Studi Kasus : Museum Seni Rupa & Keramik Jakarta).

Kata kunci: *karakteristik, labelling (label), museum seni rupa dan keramik*

Pendahuluan

Pada tanggal 10 Juni 1977, sebagian gedung ini diresmikan sebagai Museum Keramik oleh Gubernur Ali Sadikin. Akhirnya, pada awal tahun 1990, Balai Seni Rupa dan Keramik disatukan menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik yang dikelola oleh Pemerintahan Daerah Provinsi DKI Jakarta di bawah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. Ketertarikan penulis akan kedua museum ini tertuju pada satu hal yakni karakteristik *labelling* koleksi artefak pada Museum Seni Rupa dan Keramik. Meskipun dari segi koleksi, tapi ternyata dari segi target market dari koleksi-koleksi artefak keramik. Menurut Wikipedia, label merupakan jenis informasi

yang mendeskripsikan, menjelaskan, menemukan atau setidaknya menjadikan suatu informasi yang mudah untuk ditemukan kembali, digunakan atau dikelola. Guna membantu untuk menjelaskan suatu hal dan memungkinkan hal tersebut ditemukan ketika melakukan pencarian.

Penandaan atau pelabelan berfungsi untuk membantu mengklasifikasikan, menandai kepemilikan, mencatat yakni melalui bentuk kata-kata atau gambar. Melalui adanya karakteristik *labelling* atau penandaan diharapkan informasi yang disampaikan dapat memberikan pemahaman mendalam terkait koleksi artefak.

Tujuan jangka panjang dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan masukan berupa analisa karakteristik *labelling* informasi koleksi artefak (Studi Kasus : Museum Seni Rupa dan Keramik). Diharapkan dengan adanya hasil analisa yang ada dapat memberikan standarisasi berupa landasan penelitian dan dijadikan proses peran-cangan sebuah *labelling* informasi koleksi artefak pada mu-seum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, sehingga nantinya informasi mengenai koleksi artefak tersebut dapat tersampaikan kepada para wisatawan lokal dan wisatawan asing. Penelitian ini hanya dibatasi kepada ruang lingkup permasalahan *labelling* informasi koleksi artefak yang berlokasi di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Tak hanya itu saja, yang dibatasi dalam objek penelitian ini hanya berfokus kepada *labelling* informasi pada ruang retail museum dan ruang publik salah satunya ruang sirkulasi pada museum.

a) Label Interpretif

Label interpretif menceritakan yang berisi seperti ada narasi, bukan daftar fakta. Setiap label yang berfungsi untuk menjelaskan, menginformasikan dengan cara mengundang partisipasi oleh pembaca bersifat interpretif. Interpretif label adalah bagian dari pameran interpretif menampilkan yang ingin menceritakan kisah, titik pandang kontras, menyajikan masalah yang menantang atau berusaha mengubah sikap seseorang.

b) Label sebagai pemberi kisah cerita

Gagasan umum tentang interpretasi di atas memiliki implikasi konkrit yang penting bagi label museum. Ada beberapa kesamaan yang menarik penafsiran, narasi, pengisahan cerita dan teks pameran. Kata-kata tercetak ada sebagai elemen visual dan verbal ke mata pembaca dan sebagai komponen lisan ke telinga pembaca (membaca tanpa suara atau mendengar seseorang membaca suara keras). Label pameran museum menceritakan cerita yang sangat pendek. Pada gambar, label untuk vas Yunani tidak hanya menggambarkan apa yang pria itu lakukan tapi juga bagaimana akhirnya dia seperti ini.

Metode Penelitian

Dalam penulisan ini, mengumpulkan data melalui berapa metode, antara lain ;

1. Data Primer (Studi Lapangan) : memperoleh data dengan survei secara lapangan (langsung) meliputi penelitian yang di fokuskan pada *Labelling* atau pemberian nama informasi pada koleksi artefak Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, dengan segala aspek antara material, estetika, aspek demografis. Sedangkan untuk batasan lokasi penelitian dilakukan pada Museum Seni Rupa dan Keramik yang berlokasi di jalan Pos Kota No. 2 Jakarta Barat.

2. Data Sekunder (Studi Keperpustakaan) : Memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku yang berkaitan dengan Keramik dan Museum. Serta pendapat para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang sesuai dalam penulisan ini.

Hasil dan Pembahasan

Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik pertama kali diresmikan sebagai Raad van Justitie Binnen Het Casteel Batavia atau kantor pengadilan Belanda pada tanggal 12 Januari 1870 oleh Gubernur Jenderal Jan Piter Miyer; arsitek gedung bangunan adalah Hoofd Ingenier atau Insinyur Kepala Jhe W. H. F. H Van Raders. Kemudian pada masa revolusi fisik, gedung pengadilan ini di manfaatkan para tentara KNIL sebagai asrama NMM (Nederlandsche Mission Militer), sampai masa pendudukan Jepang juga digunakan sebagai asrama militer. Pada masa kedaulatan Republik Indonesia gedung ini diserahkan kepada TNI dan dimanfaatkan sebagai gudang logistik.

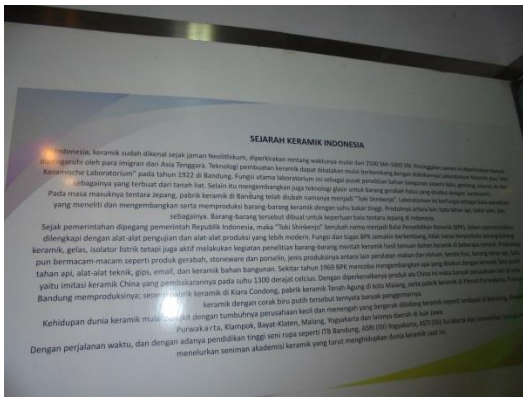
Selanjutnya pada tahun 1970 sampai dengan tahun 1973 digunakan sebagai kantor Walikota Jakarta Barat dan pada tahun 1974, direnovasi digunakan sebagai Kantor Dinas Museum dan sejarah DKI Jakarta. Berdasarkan gagasan Wakil Presiden Adam Malik, maka pada tanggal 20 Agustus 1976, Presiden Suharto mermikan gedung ini sebagai Balai Seni Rupa; akhirnya pada tanggal 10 Juni 1977, pada bagian sayap gedung ini diresmikan Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin digunakan sebagai Museum Keramik. Kemudian pada awal tahun 1990 Balai Seni Rupa digabung dengan Museum Keramik menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik.

Jenis – jenis label (Labelling information) pada Museum

a. Label Interpretif

Label interpretif menceritakan cerita; Ada narasi, bukan daftar fakta. Setiap label yang berfungsi untuk menjelaskan, membimbing, mempertanyakan, menginformasikan, atau memprovokasi dengan cara mengundang partisipasi oleh pembaca bersifat interpretif.

Interpretasi label adalah bagian dari pameran interpretif, yang menampilkan yang ingin menceritakan kisah, titik pandang kontras, menyajikan masalah yang menantang, atau berusaha mengubah attitudes orang. Pameran interpretif ditemukan di semua jenis museum dimana disain acara dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada pengunjung untuk terlibat dalam lingkungan pameran, menyadari tujuan komunikasi yang dimaksudkan oleh pengembang pameran, dan menemukan hubungan yang berarti secara pribadi dengan pameran.



Gambar 1

Label Interpretif ‘Sejarah Keramik Indonesia’
Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

b. Label as storytelling

The above general notions about interpretation have concrete implications that are important for museum labels. for one, there are some interesting similarities among interpretation, narratives, storytelling, and exhibit text's. printed words exist as visual and verbal elements to the reader's eye and mind, and as oral components to the reader's ear (reading silently or hearing someone read aloud). museum exhibit labels tell very short stories. in figure, a label for a greek vase not only describes what the man is doing but also how he ended up like this.

(Gagasan umum tentang interpretasi di atas memiliki implikasi konkret yang penting bagi label museum. Untuk satu, ada beberapa kesamaan yang menarik antara penafsiran,



Gambar 2

Labelling as storytelling
Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

c. Label with meaningful stories

Visitors refer to label in various ways : as blurbs, captions, wall texts, descriptions, titles, legends, cards and explanations. what changes would it take to get them to call labels stories or conversations? His principle has two parts :

1. in the subjects of your sentences, name your cast of characters.

2. in the verbs of your sentences, name the crucial actions in which you involve those characters.

Similarly, labels that lack subjects and have unclear action cannot tell clear stories that flow easily. because many of the stories in museum are about people, labels can be edited to include them as the subjects. In the two examples below, notice how changing the subject of the label from objects to people creates a more engaging story.

Pengunjung mengacu pada label dengan berbagai cara: seperti blurbs, caption, teks dinding, deskripsi, judul, legenda, kartu dan penjelasan. Perubahan apa yang dibutuhkan untuk membuat mereka menyebut label cerita atau percakapan? Prinsipnya memiliki dua bagian:

1. dalam subjek kalimat Anda, beri nama karakter Anda.
2. dalam kata kerja kalimat Anda, beri nama tindakan penting di mana Anda melibatkan karakter tersebut.

Secara simultan, label yang kekurangan subjek dan memiliki tindakan yang tidak jelas tidak bisa memberi tahu cerita jelas yang mudah mengalir. Karena banyak cerita di museum tentang orang, label bisa diedit untuk memasukkan mereka sebagai subjek. Dalam dua contoh di bawah ini, perhatikan bagaimana mengubah subjek label dari objek ke orang membuat cerita yang lebih menyebarkan narasi, pengisahan cerita, dan teks pameran. Kata-kata tercetak ada sebagai elemen visual dan verbal ke mata pembaca dan minda, dan sebagai komponen lisan ke telinga pembaca (membaca tanpa suara atau mendengar seseorang membaca dengan suara keras). label pameran museum menceritakan cerita yang sangat pendek. Pada gambar, label untuk vas Yunani tidak hanya menggambarkan apa yang pria itu lakukan tapi juga bagaimana akhirnya dia seperti ini).



Gambar 3

Label with meaningful stories
Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

d. Jenis label yang tidak menafsirkan

Label identifikasi berisi detail singkat, seperti nama, pembuat, tanggal, materi, nama ilmiah dan nomor aksesori. Mereka tidak menafsirkan, meskipun sering digabungkan dengan interpretasi atau pilihan.

Dalam kebanyakan kasus, apa yang terpenting bagi pengunjung adalah judul nama umumnya, pengenalan yang dapat dikaitkan. Sampel pertama menunjukkan kepekaan yang paling tinggi terhadap minat, kosa kata, dan prioritas pengunjung. Identifikasi label, selama mereka terbaca, biasanya mudah bagi pengunjung untuk memecahkan kode, sekali seseorang telah melihat satu atau dua. Sementara konsistensi format informasi ID penting dalam setiap pameran pada museum, format dapat bervariasi antara pameran. Berbagai jenis benda, artefak menyarankan atau memerlukan pemesanan informasi yang berbeda.



Gambar 4

Label yang tidak menafsirkan
Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan fenomenologi dengan metodologi penelitian *grounded theory* telah memberikan sebuah analisa melalui adanya Karakteristik Labelling Informasi Koleksi Artefak (studi kasus : Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta), dengan menggunakan metode *Labelling information* dan metode budaya visual.

Dengan menggunakan metode label (*Labelling information*), berdasarkan jenis-jenis label pada museum, dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu a. Label Interpretif, b. *Label as storytelling*, c. *Label with meaningful stories*, d. Label yang tidak menafsirkan. Dengan adanya label (*Labelling information*), bertujuan untuk mengidentifikasi nama dari sebuah pameran pada museum. Judul terbaik akan membangkitkan minat dan keingintahuan dan memberikan informasi yang cukup sehingga pengunjung dapat memutuskan

apakah mereka cukup tertarik untuk memasukkan materi pelajaran. Label judul besar ditempatkan di atas kepala (lebih dari delapan kaki dari tanah) mungkin akan dilewatkan oleh pengunjung dan perlu diulang di suatu tempat di garis pandang mereka. Seharusnya hanya ada satu judul, dan harus digunakan secara konsisten di seluruh museum dengan nama yang sama pada denah lantai, di buku panduan, di pameran tersebut.

Interpretasi pameran yang lebih panjang dapat dan harus disajikan dalam format selain label. Selain handout, kertas koran, atau brosur murah yang bisa digunakan pengunjung di museum atau dibawa pulang, ada juga buku atau katalog untuk dijelajahi (meja dan kursi yang disediakan), label portabel berlapis untuk dibawa mengelilingi galeri dan diletakkan kembali, dan katalog untuk pembelian. Video, tur audio, situs web dan demonstrasi oleh staf dapat memberikan cara dan cara interogasi dan aktivitas lainnya. Semua bentuk penafsiran tambahan ini akan memungkinkan label interpretif tetap singkat, sebagaimana mestinya.

Dari hasil penelitian diatas, diperoleh kesimpulan bahwa sebuah pameran pada museum yang baik akan menggabungkan beberapa jenis label dengan terampil, menggunakannya secara konsisten. mereka tidak perlu menyesuaikan diri dengan jenis yang tepat yang dijelaskan di sini, tapi bentuk apapun yang mereka ambil, masing-masing jenis label harus memiliki fungsi yang dapat dikenali yang jelas bagi pengunjung. Ukuran, jenis huruf, warna, desain grafis, panjang, penempatan dan konten akan menjadi isyarat untuk tujuan label. Beberapa isyarat harus digunakan untuk memastikan bahwa pengunjung dengan mudah mengikuti logika maksud dan pesan perancang pameran.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. (2007). Edisi Kedua : Penelitian Kualitatif. Jakarta : Kencana.
- Littlefield&Rowman. (2015).*Exhibit Labels (An Interpretative Approach*, Second Edition), London: Beverly Serrell.
- Moleong, Lexi J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugroho, Eko. (2008).*Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Panero, Julius&Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Sachari, Agus. (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Bandung: Erlangga.

- Sachari, Agus. (2006). *Estetika -Makna, Simbol dan Daya*. Cetakan ke 3. Bandung: Penerbit ITB.
- Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian BUDAYA RUPA*. Jakarta:Erlangga.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sedyawati, Edi. (2014).*Kebudayaan di Nusantara (dari Keris, Tor-tor, sampai Industri Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Semiawan, Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*.Jakarta: PT Grasindo.
- Uchjana Effendi, Onong. (1992). *Ilmu Komunikas. Teori dan Prakte.*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yew, Wei. (1993). *Museum & Art Gallery Graphic*. Canada: Quon Editions.
- Yulianto, Susantio, Arainikasih, Sulistyowati. (2013). *Museum Tematik di Indonesia*. Jakarta : Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.