

EGD MUSEUM POS INDONESIA DAN KEMANDIRIAN NAVIGASI PENGUNJUNG

Putra Adi Rizkia¹, Aldrian Agusta²

¹Institut Teknologi Nasional Bandung, putra.adi@mhs.itenas.ac.id

²Institut Teknologi Nasional Bandung, ian@itenas.ac.id

ABSTRAK

Museum Pos Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana edukasi sejarah komunikasi nasional. Namun, keterbatasan sistem *Environmental Graphic Design* (EGD) diduga memengaruhi pengalaman navigasi pengunjung. Penelitian ini bertujuan menganalisis kondisi EGD yang diterapkan di Museum Pos Indonesia serta implikasinya terhadap pengalaman navigasi pengunjung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi lapangan dan wawancara terhadap empat puluh pelajar yang mengikuti kegiatan kunjungan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan *signage*, minimnya identitas koleksi, serta tidak terintegrasinya sistem *wayfinding* menimbulkan kebingungan dalam orientasi ruang dan mengurangi kenyamanan pengunjung. Temuan ini mengindikasikan bahwa EGD memiliki peran penting dalam mendukung komunikasi ruang museum, meskipun hasil penelitian masih bersifat terbatas dan kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar kajian awal bagi pengembangan EGD pada museum sebagai ruang edukatif.

Kata Kunci: *Environmental Graphic Design* (EGD), Museum Pos Indonesia, *Signage*, *Wayfinding*, Edukasi

ABSTRACT

Indonesian Postal Museum plays an important role as an institution that's educating public about the history of national communications. Therefore, limitations aspect such Environmental Graphic Design (EGD) system been thought to affect visitor's navigation experience. This study aims to analyze the implementation condition of EGD at Indonesian Postal Museum and its implications for visitor's navigation experience. This study uses a qualitative approach through field observations and interviews with forty students as a participation in educational visits. The result indicating that signage limitations, lack of collection identity, and lack of wayfinding system integrations causing confusion in spatial orientation and reduce visitor's ease. These findings indicating that EGD plays an important role in supporting museum spatial communication, although the result of the study are still limited and contextual. This study expected to serve as a basis for initial studies for the development of EGD in museums as an educational spaces.

Keywords: *Environmental Graphic Design* (EGD), Indonesian Postal Museum, *Signage*, *Wayfinding*, Education

PENDAHULUAN

Museum berfungsi sebagai ruang publik edukatif yang menyampaikan informasi sejarah dan budaya kepada masyarakat. Penyampaian informasi museum tidak

hanya bergantung pada koleksi yang dipamerkan, tetapi juga pada sistem komunikasi visual yang berperan dalam membantu pengunjung memahami struktur ruang dan alur kunjungan.

Environmental Graphic Design (EGD) merupakan salah satu elemen penting dalam komunikasi ruang karena berperan dalam penyediaan informasi, orientasi, dan pembentukan pengalaman pengunjung.

Museum Pos Indonesia menyimpan berbagai koleksi terkait sejarah perposan dan perkembangan komunikasi nasional. Berdasarkan pengamatan awal, museum ini belum memiliki sistem EGD yang terintegrasi, khususnya pada aspek *wayfinding* dan penyajian informasi koleksi. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kesulitan bagi pengunjung dalam menavigasi ruang serta memahami konteks koleksi secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian terhadap aspek EGD dan implikasinya dalam konteks Museum Pos Indonesia dinilai memiliki urgensi mengingat Museum itu sendiri memiliki peranan penting sebagai ruang pembelajaran sejarah yang edukatif dan berkapabilitas untuk dikunjungi oleh segala kalangan masyarakat.

Penelitian ini difokuskan pada analisis kondisi EGD di Museum Pos Indonesia dan implikasinya terhadap pengalaman navigasi pengunjung. Penelitian ini menganalisis kondisi eksisting EGD dan dampaknya secara kualitatif berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pengunjung.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas sistem *signage* dan *wayfinding* dalam konteks ruang publik, kajian yang secara spesifik menganalisis implementasi EGD pada museum sejarah di Indonesia dan implikasinya masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut melalui analisis kontekstual pada Museum Pos Indonesia.

KAJIAN LITERATUR

Environmental Graphic Design dan *Wayfinding* dalam Konteks Ruang Publik

Desain grafis lingkungan (*Environmental Graphic Design* atau EGD) merupakan elemen penting dalam menciptakan pengalaman visual di ruang publik, yang berfungsi untuk memberikan arah,

informasi, serta memperkaya pengalaman pengunjung (Pérez Lores, 2023).

EGD merupakan disiplin yang mengintegrasikan komunikasi visual dan desain lingkungan untuk mengarahkan, menginformasikan, serta membentuk pengalaman ruang pengunjung di ruang publik. Kajian sistematis menunjukkan perkembangan signifikan pada penelitian *signage* dan *wayfinding* dalam konteks berbagai fasilitas umum, termasuk museum dan pusat layanan publik (Kiatama & Hananto, 2025).

Penelitian lain menunjukkan bahwa integrasi antara sistem grafik lingkungan dengan strategi *wayfinding* merupakan faktor kunci dalam meningkatkan pengalaman navigasi pengunjung. Sistem yang terintegrasi secara fungsional memperhatikan aspek lokasi *signage*, keterbacaan teks dan simbol, serta konsistensi visual sehingga mengurangi kebingungan dalam orientasi ruang (Alafeef et al., 2025).

Peranan *Signage* dan *Wayfinding* terhadap Pengalaman Pengunjung

Beberapa studi telah menyoroti hubungan antara kualitas sistem *signage* dan *wayfinding* dengan pengalaman pengunjung di ruang publik. Penelitian di Ragunan Zoo menemukan bahwa sistem *signage* yang kurang efektif menyebabkan kebingungan pengunjung dalam menjelajahi area yang luas (Lukito & Arvanda, 2017). Di samping itu, penelitian lain menunjukkan bahwa museum yang menerapkan prinsip *wayfinding* secara terstruktur mampu meningkatkan kelancaran sirkulasi pengunjung serta kenyamanan selama proses kunjungan (Wafoji et al., 2025).

Tinjauan Empiris EGD dalam Museum

Beberapa studi lokal di Indonesia juga telah meneliti implementasi sistem *signage* dan *wayfinding* dalam konteks museum. Penelitian tentang Museum Batik Trusmi menekankan pentingnya evaluasi efektivitas *signage* dalam meningkatkan pergerakan dan sirkulasi

pengunjung (Stacey et al., 2024). Hasil kajian ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menyoroti peran desain grafis lingkungan dalam mempermudah orientasi pengunjung museum (Kusuma, 2018).

EGD sebagai Media Edukasi Non-Formal di Museum

Museum merupakan ruang edukasi non-formal yang berfungsi menyampaikan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan pameran. Dalam konteks ini, *Environmental Graphic Design* (EGD) berperan sebagai media komunikasi visual yang membantu pengunjung memahami informasi, alur narasi, dan konteks koleksi secara mandiri (Bitgood & Gándara Vázquez, 2016). Sistem grafis lingkungan yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga sebagai sarana interpretasi visual yang mendukung proses belajar berbasis pengalaman.

(Roppola, 2012) menyatakan bahwa pengalaman pengunjung museum sangat dipengaruhi oleh cara informasi disusun dan disampaikan melalui ruang. Elemen visual seperti tipografi, ikon, warna, dan tata letak informasi berperan dalam membentuk pemahaman pengunjung terhadap isi pameran. Dalam museum dengan dominasi pengunjung pelajar, penyajian informasi yang komunikatif dan mudah dipahami menjadi faktor penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Penelitian (Kusuma, 2018) menunjukkan bahwa penyediaan *signage* dan informasi visual yang jelas pada ruang pameran museum dapat membantu pengunjung memahami fungsi ruang serta konteks koleksi yang dipamerkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa EGD tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media interpretasi yang mendukung proses pembelajaran pengunjung secara mandiri. Dengan demikian, EGD dapat dipahami sebagai bagian integral dari sistem edukasi non-formal di museum.

Kemandirian Navigasi Pengunjung dan Peran Sistem Visual

Penelitian di konteks museum Indonesia menunjukkan bahwa sistem grafis lingkungan berperan penting dalam membentuk persepsi dan identitas ruang publik (Minggra, 2020). Ketika elemen visual tidak dirancang secara terintegrasi, pengunjung berpotensi kehilangan orientasi dan konteks ruang, sehingga pengalaman kunjungan menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, sistem EGD yang mendukung kemandirian navigasi pengunjung menjadi kebutuhan penting dalam pengelolaan museum sebagai ruang edukatif.

Kerangka Konseptual Analisis EGD

Berdasarkan kajian literatur yang telah disertakan, studi terkait EGD dan *system wayfinding* ditujukan sebagai elemen fungsional dalam membantu navigasi dan orientasi para pengunjung di dalam ruang publik. Kajian terdahulu seperti pada Museum Batik Trusmi dan Kebun Binatang Ragunan memfokuskan efektivitas *signage* sebagai media yang bertujuan untuk peningkatan pengalaman. Namun, sebagian penelitian hanya berfokus pada aspek teknis dan fungsional tanpa mengintegrasikan implikasi EGD itu sendiri terhadap para pengunjung.

Secara konseptual, penelitian ini memposisikan EGD sebagai sistem komunikasi visual yang terdiri dari 4 dimensi utama, yaitu:

1. *Orientation*
2. *Direction*
3. *Identification*
4. *Interpretation*

Keempat dimensi tersebut tidak bisa dipisahkan, melainkan membentuk suatu sistem yang saling terhubung dalam membangun pengalaman ruang pengunjung. *Orientation* berfungsi untuk pemahaman struktur secara spasial untuk pengunjung. *Direction* berfungsi sebagai fasilitas pergerakan yang efisien. *Identification* menegaskan fungsi karakter tiap zona ruang. *Interpretation* berfungsi sebagai medium penyampaian

makna dan narasi kolektif. Keempat dimensi ini tidak hanya berfungsi sebagai aspek teknis maupun fungsional melainkan sebagai dimensional yang bersifat kognitif.

Dengan demikian, analisis EGD dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada orientasi keterbacaan atau penempatan signage melainkan pada bagaimana keseluruhan sistem visual membentuk konstruksi kognitif, persepsi ruang, dan pengalaman pengunjung. Pendekatan ini diharapkan dapat mengisi gap dengan penelitian sebelumnya terkait EGD dan *signage*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung di Museum Pos Indonesia untuk mengamati kondisi fisik ruang, sistem *signage*, serta pola sirkulasi pengunjung. Observasi bersifat non-partisipatif dengan menggunakan panduan observasi yang disusun berdasarkan indikator *Environmental Graphic Design* (EGD) dan prinsip *wayfinding*.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, menggunakan pedoman pertanyaan yang dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman pelajar terkait kenyamanan ruang, kemudahan navigasi, serta pemahaman terhadap informasi koleksi. Wawancara dilakukan kepada 40 pelajar yang mengikuti kegiatan kunjungan edukatif (*study tour*). Format semi-terstruktur dipilih agar peneliti tetap memiliki kerangka pertanyaan yang sistematis, namun tetap memungkinkan eksplorasi jawaban secara mendalam sesuai respons informan.

Pemilihan informan didasarkan pada karakteristik pengunjung museum yang didominasi oleh pelajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif-kualitatif melalui proses reduksi data, kategorisasi tematik, dan interpretasi, dengan mengaitkan temuan observasi serta hasil wawancara terhadap konsep-konsep *Environmental Graphic Design*

dan teori *wayfinding* dalam kajian desain komunikasi visual.

Profil Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini merupakan pelajar yang melakukan kunjungan edukatif ke Museum Pos Indonesia pada hari pelaksanaan observasi dan pengumpulan data berlangsung. Responden diharapkan berasal dari berbagai sekolah yang berbeda dengan rentang Pendidikan SMP hingga SMA sebagai kriteria untuk wawancara. Pemilihan informan dilakukan secara *incidental* berdasarkan kehadiran responden yang bersedia diwawancarai pada saat penelitian berlangsung. Keberagaman latar belakang sekolah responden memberikan variasi perspektif terhadap pengalaman navigasi, sehingga memperkaya kedalaman data kualitatif yang diperoleh.

Jumlah responden wawancara dibatasi sebanyak 40 orang, menilai 40 responden sudah sangat layak untuk penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik *incidental sampling*. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan durasi rata-rata 5 hingga 10 menit per responden. Pertanyaan difokuskan pada pengalaman navigasi di dalam museum, kemudahan menemukan ruang dan koleksi, serta pemahaman informasi yang diperoleh selama kunjungan. Data hasil wawancara digunakan untuk memperkuat temuan observasi terkait implementasi EGD di Museum Pos Indonesia.

Indikator Observasi per Dimensi *Environmental Graphic Design*

Penelitian ini menggunakan empat dimensi EGD (*Orientation, Direction, Identification, Interpretation*) sebagai kerangka evaluasi. Masing-masing dimensi dioperasionalisasikan ke dalam indikator observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Observasi per Dimensi EGD

Dimensi	Indikator Observasi	Aspek yang Diamati
<i>Orientatio n</i>	Kejelasan pintu masuk	Apakah <i>entrance</i> mudah dikenali sebagai titik awal
	Ketersediaan peta	Ada/tidakn ya peta keseluruhan ruang
	Zonasi ruang	Kejelasan pembagian area pameran
<i>Direction</i>	Petunjuk arah	Keberadaan <i>signage</i> pada persimpangan
	Konsistensi simbol	Keseragaman ikon dan panah
	Hierarki arah	Kejelasan alur pergerakan ruang
<i>Identifikasi</i>	Label koleksi	Ketersediaan dan keterbacaan informasi koleksi
	Hierarki informasi	Judul-subjudul-deskripsi tersusun sistematis
	Tipografi	Ukuran dan kontras huruf
<i>Interpretation</i>	Narasi visual	Adanya <i>storytelling</i> ruang
	Integrasi informasi	Keterhubungan antar zona pameran
	Dukungan Belajar mandiri	Kemudahan memahami koleksi

		tanpa pemandu
--	--	---------------

Sumber: Penulis (2026)

Indikator ini digunakan sebagai dasar analisis temuan observasi dan wawancara, sehingga interpretasi hasil tidak semata-mata bersifat deskriptif, melainkan berbasis struktur evaluatif yang jelas.

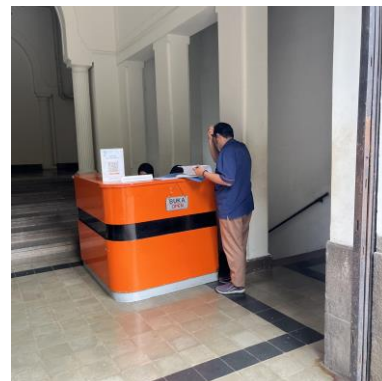
PEMBAHASAN Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa sistem *signage* di Museum Pos Indonesia masih terbatas dan belum terintegrasi secara menyeluruh. Beberapa area penting, seperti persimpangan jalur dan ruang pameran, tidak dilengkapi petunjuk arah yang jelas. Selain itu, identitas koleksi pada beberapa ruang pameran disajikan secara minim, bahkan sebagian koleksi tidak dilengkapi informasi pendukung yang memadai.



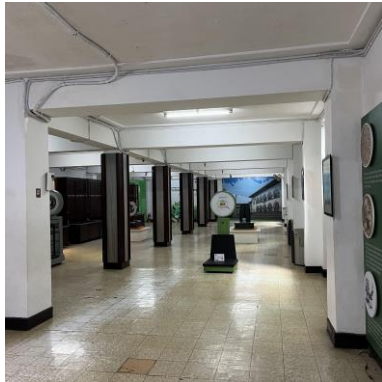
Sumber: Penulis (2026)

Gambar 1. Tampak Depan Museum Pos Indonesia

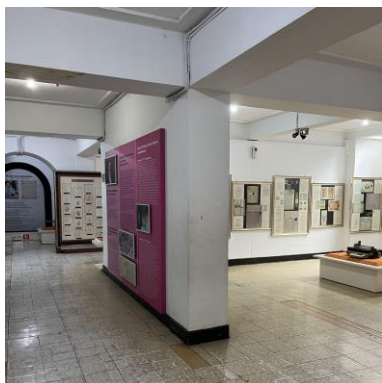


Sumber: Penulis (2026)

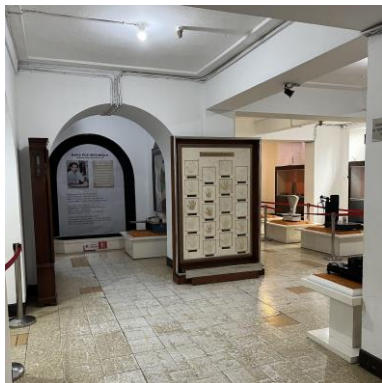
Gambar 2. Area Pintu Masuk dan Penerimaan Pengunjung



Sumber: Penulis (2026)
 Gambar 3. Ruang Pamer Utama Museum Pos Indonesia



Sumber: Penulis (2026)
 Gambar 6. Persimpangan Jalur Tanpa Petunjuk Arah



Sumber: Penulis (2026)
 Gambar 7. Area yang Berpotensi Membingungkan Pengunjung

Analisis Dimensi EGD Berdasarkan Hasil Observasi

Tabel 2. Ketersediaan Dimensi *Orientation*

Kategori/Indikator	Ketersediaan	Keterangan teoritis pendukung
Peta	Peta tidak tersedia secara informatif maupun sosial	Ketidakhadiran indikator seperti peta, sistem <i>entrance</i> , dan zonasi ruang menunjukkan bahwa dimensi EGD dan <i>wayfinding</i> berupa <i>Orientation</i> dinilai belum terpenuhi secara fungsional. Ketiadaan informasi global ruang memiliki potensi untuk menyebabkan disorientasi karena tidak memiliki gambaran menyeluruh terkait tata ruang sejak awal memasuki museum. Sementara itu kejelasan untuk memudahkan
<i>Entrance</i>	Sistem <i>entrance</i> tidak menunjukkan kejelasan sehingga seringkali menyebabkan pengunjung merasa kebingungan	
Zonasi Ruang	Zonasi ruang tidak menunjukkan kejelasan yang mumpuni, beberapa pengunjung salah menafsirkan pintu masuk dan pintu keluar	

		an pengunjung mengenal suatu ruang publik secara mandiri merupakan komponen krusial yang harus dipenuhi oleh EGD dan <i>wayfinding</i> terutama didalam ruang publik seperti Museum Pos Indonesia (Cheirchant eri, 2025)
--	--	--

Sumber: Penulis (2026)

Tabel 3. Ketersediaan Dimensi *Direction*

Kategori/ Indikator	Ketersediaan	Keterangan Teoritis Pendukung
Signage arah	Tidak adanya signage arah yang jelas yang mampu dibaca dan diartikan oleh pengunjung yang datang	Dimensi <i>Direction</i> memiliki fungsi yang krusial dalam membantu navigasi dan pergerakan pengunjung dalam bergerak di ruang publik. EGD dan <i>wayfinding</i> memiliki
Petunjuk persimpangan	Petunjuk untuk arah persimpangan tidak ditempatkan secara	

	baik sehingga pengunjung terpaksa harus menerka arah mana yang akan ia tuju terlebih dahulu	keterkaitan yang sangat erat dalam pergerakan, dimana tidak mempengaruhi keinginan pergerakan pengunjung namun
Konsistensi simbol	Simbol simbol tidak memiliki konsistensi yang baik. konsep visual tidak terintegrasi secara menyeluruh	memberikan kesempatan strategi dan fasilitas navigasi pengunjung untuk bergerak dengan leluasa (Darken & Peterson, 2001). Problematika dalam ruang seperti kebingungan arah bagi pengunjung merupakan permasalahan yang serius yang terjadi ketika dimensi <i>Direction</i> yang mengintegrasikan pengunjung berpindah antar ruang dengan leluasa tidak terpenuhi.

Sumber: Penulis (2026)

Tabel 4. Ketersediaan Dimensi *Identification*

Kategori/ Indikator	Ketersediaan	Keterangan Teoritis Pendukung
Label Koleksi	Label koleksi tersedia di beberapa area	Dimensi <i>identification</i> menegaskan fungsi identitas objek dan ruang terutama untuk konteks Museum Pos Indonesia sebagai pembeda dan pemberi penjelasan area dan pameran bagi pengunjung secara visual. Keefektifitasan grafis dan ruang berupa label, informasi, dan tipografi sangat krusial dalam memberikan identitas visual pada ruang publik serta pendukung pengenalan dan interaksi untuk
Hierarki Informasi	Sistem hierarki informasi belum mendukung secara jelas	
Tipografi dan Keterbacaan	Tipografi dan visual tidak konsisten dan belum sepenuhnya mendukung keterbacaan secara optimal bagi pengunjung	

		pengunjung (Romagnoli et al., 2019). Kurangnya identitas grafis dan ruang yang mumpuni meski label koleksi tersedia memberikan potensi untuk menghambat pemahaman konteks dari area maupun pameran koleksi yang seharusnya dimengerti oleh pengunjung
--	--	---

Sumber: Penulis (2026)

Tabel 5. Ketersediaan Dimensi *Interpretation*

Kategori/ Indikator	Ketersediaan	Keterangan Teoritis Pendukung
Narasi visual	Narasi visual tidak tersusun secara runtut, pengunjung terpaksa menerka barang yang dipamerkan	Dimensi <i>Interpretation</i> dinilai menjadi dimensi yang paling krusial dalam EGD dan <i>wayfinding</i> . Dimana memiliki
Integrasi informasi	Integrasi antara teks, informasi dan elemen	

	visual tidak terstruktur. Informasi yang tersedia tidak mendukung efektifitas dan kemudahan bagi pengunjung	fungsi sebagai medium penyampaian makna dan memberikan konstruksi berupa pengalaman bagi pengunjung
Dukungan pembelajaran mandiri	Museum Pos Indonesia dinilai tidak memfasilitasi untuk pembelajaran mandiri dimana kebanyakan pengunjung harus bergantung kepada <i>Tour Guide</i> untuk memahami secara menyeluruh tentang area yang dipamerkan di dalam museum	fungsi terkait informasi yang berada di dalam konsep ruang. Dalam temuan observasi di Museum Pos Indonesia, tidak ditemukannya alur narasi yang jelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa sistem informasi dan visual belum membangun kesinambungan antara zona, informasi dan objek pameran. Ketidadaan integrasi berpotensi untuk

		memberikan kebingungan bagi pengunjung untuk mengikuti alur historis yang seharusnya disediakan oleh museum. Hal ini bisa menyebabkan kehilangan minat terhadap pameran dan kelelahan secara mental bagi pengunjung yang terlalu sibuk menentukan keputusan arah dan menebak alur historis yang terjadi (Romagnoli et al., 2019).
--	--	---

Sumber: Penulis (2026)

Berdasarkan hasil observasi dari keempat dimensi dari EGD dan *wayfinding*, dapat ditarik suatu narasi dimana sistem visual yang tersedia di Museum Pos Indonesia belum terintegrasi secara penuh. Tidak tersedianya elemen *Orientation* seperti peta dan zonasi menyebabkan

pengunjung tidak memiliki gambaran menyeluruh terhadap struktur sejak awal masuk ke museum. Keterbatasan pada elemen *Direction*, khususnya dalam konteks konsistensi *signage* dan penunjuk arah memiliki potensi untuk menimbulkan keraguan dan kebingungan dalam menentukan jalur pergerakan. Pada dimensi *Identification*, meskipun label koleksi tersedia di beberapa area dan barang pameran, kurangnya hierarki informasi yang jelas tetap menghambat pemrosesan informasi secara efektif. Sementara itu, dalam dimensi *Interpretation*, tidak adanya narasi visual yang integratif membatasi kemampuan pengunjung dalam membangun pemahaman terhadap alur kontekstual dan historis pameran.

Secara konseptual, kemandirian navigasi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan penunjuk arah, tetapi oleh keberfungsian sistem EGD secara menyeluruh dalam membentuk *cognitive mapping*, kelancaran pergerakan, kejelasan identitas ruang, serta kesinambungan narasi informasi. Ketika salah satu dimensi tidak terpenuhi, maka proses navigasi menjadi parsial dan berpotensi untuk membutuhkan bantuan dari pihak eksternal. Konklusi ini terbukti dengan banyaknya pengunjung yang lebih memilih untuk menyewa seorang *Tour Guide* untuk membantu mereka dibanding memilih untuk bernavigasi di dalam Museum Pos Indonesia secara mandiri.

Wawancara

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa sebagian besar informan mengalami kebingungan dalam memahami alur ruang museum. Keterbatasan informasi visual membuat pengunjung sangat bergantung pada pendamping atau pemandu. Informan juga menyampaikan bahwa kondisi tersebut mempengaruhi tingkat kenyamanan dan minat mereka selama berada di dalam museum.

Adapun untuk hasil wawancara yang telah dilakukan beserta pertanyaannya dilampirkan di dalam tabel berikut.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Wawancara Pengunjung Museum Pos Indonesia

Pertanyaan	Distribusi Jawaban Informan	Simpulan
Apakah kamu langsung tahu ke mana harus berjalan saat pertama masuk museum?	Ya: 11 informan Tidak: 29 informan	Mayoritas pengunjung tidak langsung memahami alur ruang saat pertama masuk museum.
Apakah kamu merasa bingung saat berpindah dari satu ruangan ke ruangan lain?	Ya: 31 informan Tidak: 9 informan	Kebingungan antar-ruang dialami oleh sebagian besar pengunjung, terutama saat berpindah zona pamer.
Apakah kamu merasa selama berkunjung kamu selalu butuh pemandu?	Ya: 25 informan Tidak: 15 informan	Lebih dari setengah informan merasa butuh pemandu.
Apakah kamu bisa memastikan bahwa kamu sudah benar-benar mengunjungi semua ruangan yang ada di museum?	Ya: 18 informan Tidak: 22 informan	Sebagian besar pengunjung merasa pengalaman berkunjungnya kurang maksimal.

Apakah kamu membutuhkan gambar, ikon, atau peta agar lebih paham isi museum?	Ya: 33 informan Tidak: 7 informan	Hampir seluruh informan membutuhkan bantuan visual tambahan untuk memahami isi dan alur museum.
Jika di Museum ada petunjuk arah apakah pengalaman berkunjungmu akan jadi lebih baik?	Ya: 36 informan Tidak: 4 informan	Mayoritas informan menilai bahwa keberadaan petunjuk arah akan meningkatkan kualitas pengalaman berkunjung.

Sumber: Penulis (2026)

Temuan ini menunjukkan bahwa keterbatasan *signage* dan tidak terintegrasinya sistem *wayfinding* menunjukkan belum optimalnya penerapan prinsip *Environmental Graphic Design* yang menekankan konsistensi visual, hierarki informasi, dan kejelasan orientasi ruang. Dalam konteks museum sebagai ruang edukasi non-formal, kelemahan tersebut berimplikasi pada terhambatnya proses pembelajaran mandiri karena pengunjung lebih bergantung pada pemandu dibandingkan sistem visual ruang.

PENUTUP

Penelitian pada Museum Pos Indonesia ini mengindikasikan bahwa sistem EGD belum berfungsi secara penuh dalam mendukung kemandirian navigasi pengunjung. Keterbatasan pada dimensi *orientation*, *direction*, *identification*, dan *interpretation* menyebabkan proses navigasi pengunjung hanya berlangsung secara parsial dan tidak membentuk konstruksi pemahaman ruang yang baik.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada efektivitas *signage* secara teknis dan fungsional, penelitian ini menegaskan pentingnya kemandirian navigasi pengunjung sebagai produk multidimensional EGD yang terintegrasi. Hasil integrasi dimensi EGD ini berperan dalam membentuk *cognitive mapping* dan pengalaman edukatif pengunjung. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah kajian terdahulu dengan memposisikan EGD sebagai sistem komunikasi visual yang kognitif bukan hanya sebagai penunjuk arah.

Secara teoritis, penelitian ini memberi pemahaman bahwa keempat dimensi EGD harus berjalan hierarkis dan saling terhubung satu sama lain untuk memberikan keefektifitas pengalaman ruang. Kemandirian navigasi menjadi indikator krusial dalam menilai fungsi EGD pada museum sebagai ruang publik yang edukatif. Secara praktis, temuan ini merekomendasikan pengembangan sistem peta dan zonasi yang jelas, penataan *signage* pada area yang tepat, peningkatan kualitas hierarki informasi dan koleksi, serta penyusunan narasi visual yang lebih terintegrasi guna mendukung kemandirian navigasi bagi pengunjung.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan terutama pada temuan yang masih bersifat kontekstual hanya pada Museum Pos Indonesia dan informan wawancara yang didominasi oleh pelajar sehingga perspektif pengunjung belum terwakili sepenuhnya. Pendekatan penelitian ini hanya bersifat kualitatif-deskriptif sehingga belum mengukur dampak EGD secara kuantitatif terhadap tingkat kepuasan dan pemahaman pengunjung secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan mampu melakukan studi komparatif pada beberapa museum serta mengembangkan instrumen berbasis kemandirian navigasi sebagai indikator evaluasi guna memperluas validitas dan kontribusi kajian EGD.

DAFTAR PUSTAKA

- Alafeef, M. H. M., Al-Khawaldah, N. I., & Aldokhi, R. M. M. (2025). The Impact of Functional Integration Between Graphic Design and Signage Systems in Enhancing the Visitor Experience at Archaeological Sites City “Jerash”–Jordan. *Architecture Image Studies*, 6(3), 1953–1970. <https://doi.org/10.62754/ais.v6i3.546>
- Bitgood, S., & Gándara Vázquez, M. (2016). *Palabras clave*.
- Cheirchanteri, G. G. (2025). Wayfinding and Spatial Orientation in Museums: Case Study the Acropolis Museum. *International Journal of Arts Architecture & Design*, 3(2).
- Darken, R. P., & Peterson, B. (2001). *SPATIAL ORIENTATION, WAYFINDING, AND REPRESENTATION*.
- Kiatama, T., & Hananto, B. A. (2025). *Tinjauan Literatur Sistematis Terhadap Proyek Desain Sistem Signage dan Wayfinding Systematic Literature Review on Signage and Wayfinding System Design Projects*. 8, 107–116. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Kusuma, H. B. (2018). Wayfinding Sign pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia “ Jakarta. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 242–248. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.331>
- Lukito, Y. N., & Arvanda, E. (2017). Improving Wayfinding and Signage Systems of the Ragunan Zoo as a Way to Enhance Visitors’ Quality Time. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.7454/ajce.v1i2.76>
- Minggra, R. (2020). KAJIAN PENANDA IDENTITAS SEBAGAI GRAFIS PADA RUANG LUAR DAN BAGIAN DARI WAYFINDING SYSTEM KAWASAN. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i1.19588>
- Pérez Lores, L. (2023). Territory and sustainability: graphic expressions against a dystopia. *EGE-Expresión Gráfica En La Edificación*, (18), 21–41. <https://doi.org/10.4995/ege.2023.19592>
- Romagnoli, F., Villani, T., & Oddi, A. (2019). The Environmental Contribution to Wayfinding in Museums: Enhancement and Usage by Controlling Flows and Paths. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 825, 579–588. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96068-5_64
- Roppola, T. (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience*.
- Stacey, A., Hadipurnama, M., Ruthshaina Widjaja, A., Valenza, C., & Fivanda, &. (2024). THE OPTIMIZING OF MUSEUM BATIK TRUSMI WAYFINDING: SIGNAGE SYSTEMS STUDY FOR ENHANCED VISITOR CIRCULATION. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*, 2(1), 160–169. <https://doi.org/10.24912/ijassh.v2i1.30088>
- Wafoji, H. A., Orewere, E., & Olagunju, R. E. (2025). Wayfinding to Enhance Circulation in the Design of a Museum, Jalingo. *International Journal of Engineering and Modern Technology*. <https://doi.org/10.56201/ijemt.vol.11.no8.2025.pg396.406>