

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata ke museum selain bertujuan untuk berlibur juga dapat menambah ilmu pengetahuan sekaligus ikut menjaga pelestarian kekayaan budaya bangsa. Menurut situs kebudayaan.kemdikbud.go.id (2015), museum mempunyai peran yang strategis sebagai ujung tombak pusat komunikasi dan informasi serta pengembangan ilmu pengetahuan, serta edukasi bagi masyarakat luas.

Museum Sri Baduga adalah salah satu museum yang terdapat di Kota Bandung. Museum Sri Baduga memiliki ribuan koleksi dari perjalanan sejarah budaya yang terjadi di Jawa Barat khususnya Tanah Sunda. Museum Sri Baduga juga memiliki visi untuk menjadi destinasi inspiratif budaya termaju di Indonesia tahun 2018. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh pengelola museum untuk mendukung hal tersebut yaitu meningkatkan kenyamanan dan kepuasan bagi para pengunjung terhadap kualitas dan kelengkapan fasilitas, sarana pendukung dan layanan yang disediakan oleh museum. *Signage* merupakan salah satu fasilitas yang cukup penting untuk diperhatikan keberadaannya di dalam lingkungan museum.

Pengunjung yang datang ke museum tidak secara rombongan terkadang tidak mendapatkan *guide* atau perhatian khusus dari pihak museum. Mereka tentunya akan mencari informasi arah secara mandiri, pada saat inilah *signage* berperan sangat penting. *Signage* dan *wayfinding* merupakan fasilitas yang cukup penting keberadaannya dalam museum tersebut. Keberadaannya dapat mengatasi isu-isu yang perlu diperhatikan pada museum seperti sirkulasi, *wayfinding*, kesulitan bahasa, ataupun kompleksitas arsitektur. Fasilitas *signage* dan *wayfinding* juga dibutuhkan untuk mempertahankan ketertarikan terhadap sebuah museum. *Signage* dapat menciptakan kesan yang nyata tentang karakteristik sebuah organisasi. Pengunjung juga dapat mengingat citra dari museum tersebut yang dapat diceritakan kepada orang lain agar tertarik. Sedangkan desain dari *signage* yang terdapat pada Museum Sri

Baduga belum menunjukkan kontinuitas dan ciri khas tertentu.

Signage yang lengkap dapat membantu mereka mengidentifikasi bagian mana dari museum yang sesuai dan menarik bagi mereka. Museum Sri Baduga sendiri saat ini sudah memiliki beberapa *signage*, namun pada beberapa area masih belum terdapat *signage* yang membuat pengunjung kebingungan. *Signage* dan *wayfinding* dapat membantu menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung. Jika *signage* pada museum lengkap dan efisien, maka pengunjung dapat menikmati alur *storyline* objek pameran dari museum tersebut dengan lebih nyaman dan tidak kebingungan. Keberadaan *signage* membantu pengunjung untuk menemukan arah dan tujuan yang diinginkan di dalam suatu area lebih cepat dan mudah.

Maka dari itu, dibutuhkan perancangan *signage* yang tersistem, informatif, dan efektif bagi para pengunjung Museum Sri Baduga. Dengan adanya *signage* yang baik, pengunjung perorangan atau keluarga dapat menjelajahi museum sendiri dan tidak kebingungan meskipun tanpa adanya *guide* dari pihak museum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya informasi pada beberapa area di museum Sri Baduga yang dapat membuat pengunjung bingung.
- b. Pengunjung yang tidak didampingi *guide* sulit mendapatkan beberapa informasi maupun petunjuk arah di museum Sri Baduga.
- c. Desain *signage* pada museum Sri Baduga belum memiliki identitas yang mencitrakan museum tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang *signage* pada Museum Sri Baduga yang tersistem dan informatif sehingga dapat memberikan informasi yang tepat kepada pengunjung?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan yang terdapat pada tugas akhir ini yaitu perancangan *signage* pada Museum Sri Baduga. Target dari perancangan ini adalah pengunjung museum Sri Baduga baik itu dari pengunjung lokal maupun mancanegara.

Wilayah yang termasuk dalam ruang lingkup tugas akhir ini adalah Museum Sri Baduga yang berada di Provinsi Jawa Barat, Kota Bandung, lebih tepatnya di Jalan B.K.R. 185 atau jalan lingkar selatan. Penelitian akan dilakukan ketika terdapat pengunjung di museum. Waktu penelitian adalah bulan Januari hingga Juni 2016.

Perancangan *signage* museum Sri Baduga dibutuhkan untuk membantu pengunjung yang tidak mendapatkan *guide* dapat menemukan sendiri tujuan atau informasi yang dicarinya. Selain itu dengan desain *signage* yang seragam dapat membantu pengunjung mengingat akan kesan dari Museum Sri Baduga itu sendiri.

1.5 Tujuan Perancangan

Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk merancang *signage* pada museum Sri Baduga yang tersistem dan informatif sehingga dapat memberikan informasi yang tepat kepada pengunjung.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

a. Metode observasi

Observasi merupakan metode yang digunakan dalam penelitian seni untuk menemukan gambaran sistematis yang tepat, akurat dan dapat dipertanggungjawabkan mengenai peristiwa kesenian, tingkah laku dan berbagai perangkat pada tempat penelitian yang dipilih. (Rohidi, 2011: 181-182). Penulis melakukan observasi terkait *signage* pada museum seperti jenis-jenis *signage*, jarak pandang, pemasangan, dan sebagainya. Observasi dilakukan ke beberapa museum yang ada di Bandung untuk memahami kondisi yang terjadi secara lebih dekat, diantaranya Museum Sri Baduga, Museum Geologi, Museum Konferensi Asia Afrika dan Museum Bank Indonesia.

b. Metode wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian yang dilakukan dengan percakapan sedemikian rupa untuk mendapatkan informasi dari individu tertentu. Informasi yang dibutuhkan dapat digali lebih dalam dengan metode ini. (Soewardikoen, 2013: 20). Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Penulis melakukan wawancara secara langsung dan terstruktur dengan pihak museum dan praktisi untuk memperkuat hasil dari observasi yang telah dilakukan. Hasil wawancara dapat membantu penulis dalam menemukan aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam merancang *signage* museum yang tersistem, informatif dan efektif.

c. Metode kuesioner

Kuesioner merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dari khalayak sasaran yang berjumlah banyak dengan waktu relatif singkat. Kuesioner berisikan daftar pertanyaan yang diarahkan ke suatu jawaban untuk dihitung. (Soewardikoen, 2013: 25). Kuesioner akan dibagikan kepada khalayak yang pernah dan sedang mengunjungi Museum Sri Baduga.

d. Metode studi pustaka

Studi pustaka atau literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mencari buku, jurnal atau artikel apa saja yang dapat mendukung seluruh proses penelitian. Pemilihan buku perlu disesuaikan dengan tema utama penulisan (Chang, 2014: 29). Untuk melakukan analisis, penulis mengumpulkan berbagai sumber referensi dari berbagai karya tulis yang telah ada untuk mendapatkan teori-teori yang membantu dalam perancangan tugas akhir ini. Teori-teori yang akan dikumpulkan antara lain teori museum, teori *signage*, dan teori perancangan visual (tipografi, layout, warna, pictogram).

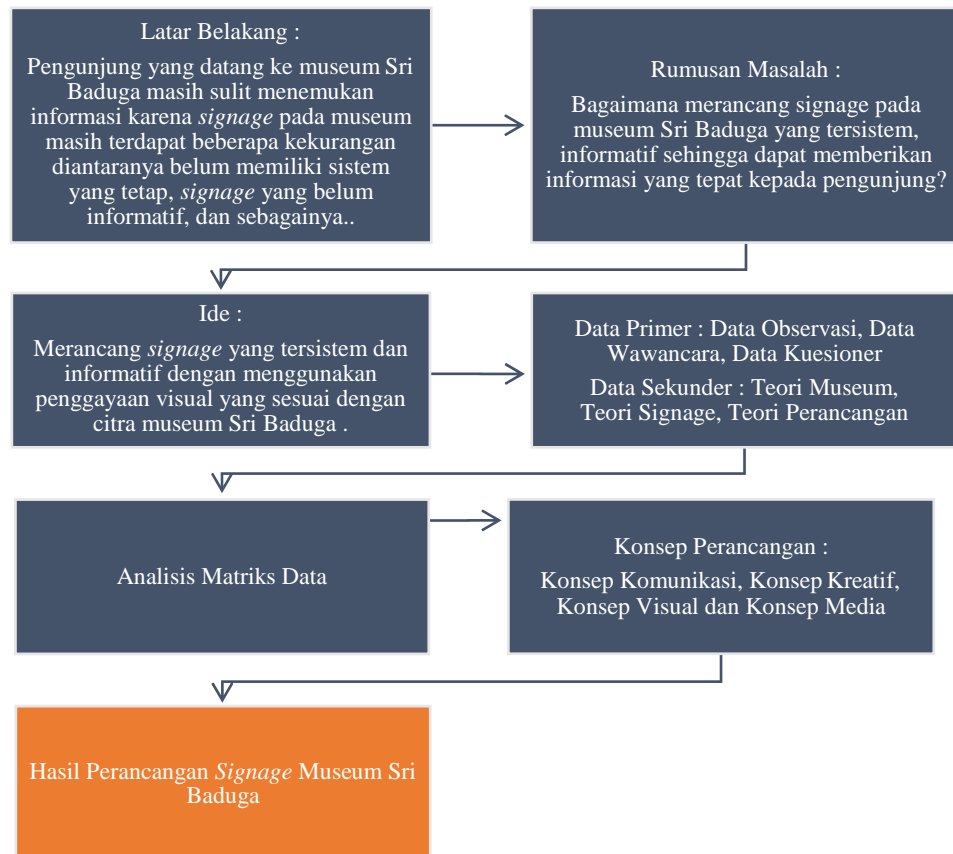
e. Metode analisis data

Penulis menggunakan analisis matriks sebagai metode analisis data pada perancangan tugas akhir ini. Matriks analisis merupakan metode yang digunakan untuk membandingkan dengan cara menjajarkan obyek visual yang terkait. (Soewardikoen, 2013: 50). Obyek yang menjadi perbandingan

dalam tugas akhir ini yaitu Museum Geologi, Museum Konferensi Asia Afrika dan Museum Bank Indonesia.

1.7 Kerangka Perancangan

Perancangan dari tugas akhir ini menggunakan kerangka sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

Berikut rincian dari pembabakan yang terdapat di dalam perancangan laporan tugas akhir ini dan telah diurutkan sesuai dengan petunjuk di dalam buku panduan tugas akhir:

a. BAB I - Pendahuluan

Bab ini merupakan pedahuluan yang berisi latar belakang pengambilan topic tugas akhir dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup,

tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan serta pembabakan pada penulisan laporan tugas akhir ini.

b. BAB II - Dasar Pemikiran

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam menganalisis maupun merancang obyek visual.

c. BAB III - Data dan Analisis Masalah

Pembahasan pada bab ini mengenai data institusi pemberi proyek, data obyek, data khalayak sasaran, proyek sejenis, data hasil metode penelitian dan pengamatan hingga analisis permasalahan dengan menggunakan metode yang telah dijelaskan di atas.

d. BAB IV - Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini memaparkan tentang konsep perancangan dan hasil perancangan dari *signage* museum Sri Baduga. Konsep perancangan yang dibuat berdasarkan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep visual dan konsep media.

e. BAB V- Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan perancangan yang telah penulis lakukan. Penutup juga terdapat saran yang diberikan pada sidang terkait dengan perancangan tugas akhir ini.