

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Museum adalah suatu tempat atau museum adalah lembaga yang berfungsi mengumpulkan dan merawat artefak ilmu pengetahuan alam, Karya seni serta benda-benda bersejarah yang berharga bertujuan agar benda-benda tersebut memiliki nilai yang terjaga dan dapat dihadirkan kepada khalayak umum melalui pameran.

Menurut kongres ICOM (International Council of Museum) mengartikan museum sebagai lembaga yang bersifat statis, non-profit dan terbuka dalam melayani masyarakat umum dalam menghubungkan, mendokumentasikan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan materi bukti lingkungan dan manusia dengan tujuan edukasi, rekreasi dan pengkajian untuk kepentingan umum. Selebihnya selain fungsi utama museum untuk mengumpulkan dan merawat benda-benda seni dan benda bersejarah lainnya, museum juga menjadi wadah untuk pencerahan ilmu dan kesenian dimana terdapat peran kuratorial untuk menentukan koleksi yang disusun sesuai dengan ide dan pesan yang ada dari koleksi tersebut. Dimana selanjutnya koleksi akan ditata dan dipamerkan secara permanen maupun temporer sehingga dapat menjadi sarana edukasi, riset, sosial dan rekreasi budaya bagi masyarakat. Sehingga terdapat peran publikasi melalui kerja-kerja promosi untuk menginformasikan kepada masyarakat luas (PP No. 66, 2015, h.16).

Museum Radya Pustaka merupakan museum tertua di Indonesia. Museum tersebut terletak di Jalan Slamet Riyadi Surakarta. Museum ini sebuah bangunan yang menjadi bukti pentingnya perngarsipan bagi masyarakat Solo. Museum Radya Pustaka didirikan oleh Kanjeng Raden Adipati Sosrodiningrat IV pada 18 Oktober 1890, Museum ini juga dikenal dengan sebutan Loji Kadipolo karena sebelumnya berfungsi sebagai tempat tinggal seorang warga Belanda bernama Johanner Busselaan.

Radya secara etimologi berarti pemerintah, dan Pustaka berarti surat. Tempat ini dulunya merupakan tempat penyimpanan surat-surat kerajaan. Seiring berjalannya waktu, tempat tersebut tidak hanya menyimpan surat namun juga

menjadi tempat penyimpanan benda benda kerajaan dan juga sering bertambahnya koleksi yang dimiliki tempat ini pun menjadi museum.

Didalam Museum memiliki koleksi sebanyak 400 buku jawa kuno yang merupakan naskah hasil tulisan tangan sebelum ditemukan mesin ketik. Naskah yang ada berisi kekayaan budaya jawa yang umumnya menceritakan tentang tata kehidupan serta juga cara berpikir masyarakat jawa dalam menjalani kehidupan. Beberapa sastra yang ada dalam koleksi Museum Radya Pustaka di tulis dalam aksara jawa, namun ada juga beberapa yang sudah dicetak melalui pengalih aksara latin. Satu koleksi yang bisa mewakili keindahan Museum atau bisa di artikan sebagai jantung adalah serat yusuf yang ditulis pada tahun 1729 dan juga turunan serat Centhini.

Pada serambi bangunan museum ini memiliki banyak Meriam yang merupakan peninggalan di masa kebijakan VOC, yang telah ada pada abad 17 hingga 18. Selain Meriam, museum ini memiliki arca berbentuk hindu dan buddha, arca siwa, dan Roto Jonggrang.

Museum Radya Pustaka memiliki sejumlah besar koleksi terunggul yang melibatkan berbagai jenis warisan tradisional seperti pusaka adat, arca, buku-buku zaman dulu, serta wayang kulit. Beberapa koleksi berbentuk buku kuno yang sangat dicari tersebut mengisahkan tentang Wulang Reh, kisah yang diciptakan oleh Pakubuwono IV. Isi dari kisah yang terdapat dalam buku-buku yang terdapat di museum ini menceritakan tentang perjuangan pemerintahan Serat Rama, yang dikarang oleh Yasadipura pertama.

Namun banyaknya nilai sejarah dan juga daya tarik yang tinggi dari koleksi arca dan peninggalan kerajaan, ternyata masih kurang dikenal dan juga kurang menarik perhatian Wisatawan, Khususnya Wisatawan Lokal. Minimnya Ketertarikan Wisatawan terhadap Museum Radya Pustaka karena kurangnya promosi dan pengembangan museum tersebut sehingga kurang menarik perhatian Wisatawan Nusantara dan local, serta citra (*image*) dan identitas yang belum sepenuhnya terbentuk mengikuti zaman. Hal yang terkait dengan permasalahan citra (*image*) Museum Radya Surakarta, karena kurangnya media informasi dan sebuah citra (*image*) serta identitas (*identity*) yang menarik sekaligus mempromosikan Museum Radya Pustaka.

Identitas visual sendiri dapat diartikan sebagai sebuah ciri atau tanda yang membedakan sebuah produk maupun jasa dari satu institusi yang bergerak di bidang yang sama (Rahayu, 2013). Identitas visual dapat berupa kombinasi antara logo, huruf, nama merk dan warna yang dirancang dan menghasilkan bentuk yang mempunyai keunikan tersendiri dan dapat menyampaikan citra bagi sebuah institusi, perorangan, objek maupun ide (Morioka, 2004, h.18)

Oleh karena itu, perlu adanya solusi berupa strategi komunikasi yang meliputi Brand dan Promosi yang dapat mewakili identitas Kawasan tersebut, sebagai upaya memperkenalkan Kembali Museum Radya Pustaka kepada Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Lokal melalui sebuah *visual identity*.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai Museum Radya Pustaka, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

- Identitas (*identity*) dan citra (*image*) yang sudah ada namun kurang sesuai pada Museum Radva Pustaka Surakarta.
- Kurangnya ketertarikan wisatawan terhadap Museum Radya Pustaka karena kurangnya informasi mengenai Museum Radya Pustaka.
- Museum Radya Pustaka Surakarta kurang melakukan promosi yang menarik dari segi tampilan sehingga wisatawan kurang melirik Museum Radya Pustaka Surakarta yang merupakan museum tertua di Indonesia.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu :

- Bagaimana merancang Identitas visual serta citra yang sesuai pada Museum Radya Pustaka Surakarta?
- Bagaimana merancang sebuah Strategi Komunikasi yang efektif untuk Museum Radya Pustaka Surakarta?
- Bagaimana Merancang Media yang efektif untuk

mempromosikan Museum Radya Pustaka?

1.3. Ruang Lingkup

1.3.1. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam Tugas Akhir ini tidak terlalu meluas dan juga mendapat data-data yang akurat, maka Batasan masalah yang dibahas, sebagai berikut :

1. Apa

Perancangan *Visual Identity* untuk Museum Radya Pustaka Surakarta

2. Bagaimana

Menciptakan sebuah *visual identity* melalui citra identitas berbasis desain komunikasi visual untuk Museum Radya Pustaka Surakarta meliputi media utama, media pendukung dan media promosi.

3. Siapa

Masyarakat Surakarta yang berusia 15 – 27 tahun.

4. Dimana

Di Museum Radya Pustaka Surakarta yaitu Jl. Slamet Riyadi No.275, Sriwedari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141.

5. Kapan

Pengumpulan data akan dilakukan dari 21 februari 2023 hingga 15 Juni 2023

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan meliputi dua bagian yaitu Tujuan Umum dan Tujuan Khusus, tujuan berikut sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Umum

- a. Memberikan *visual identity* yang mewakili Museum Radya Pustaka Surakarta.
- b. Memanfaatkan Museum Radya Pustaka sebagai kekayaan budaya untuk tujuan wisata dan juga pengetahuan.

- c. Sebagai bentuk kepedulian penulis sebagai putra daerah terhadap kota kelahirannya.

1.4.2. Tujuan Khusus

- a. Mengkomunikasikan citra (*image*) yang positif dengan cara merancang Visual Identity dengan basis desain komunikasi visual.
- b. Meningkatkan potensi dan minat wisatawan untuk berkunjung ke Museum Radya Pustaka Surakarta.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Lembaga (TCIS)

- a. Menambah referensi bagi Desain Komunikasi Visual tentang perancangan Visual Identity Museum.
- b. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam pengerjaan Tugas Akhir.

1.5.2. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta

- a. Membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surakarta dalam mempromosikan tempat wisata di Surakarta, khususnya Museum Radya Pustaka Surakarta.
- b. Memberikan dorongan untuk masyarakat Surakarta dan Lembaga agar berperan dalam pemanfaatan Museum Radya Pustaka Surakarta.

1.5.3. Bagi Pembaca

- a. Mengetahui informasi tentang Museum Radya Pustaka Surakarta
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai identitas serta citra Museum Radya Pustaka Surakarta.

1.5.4. Bagi Penulis

- a. Pembelajaran bagi penulis dalam menerapkan dan melatih kemampuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
- b. Penulis terlatih dalam melakukan perancangan desain dengan melihat peluang permasalahan yang nyata, sehingga penulis diharapkan dapat menjadi designer grafis yang profesional di

bidangnya yaitu Desain Komunikasi Visual.

1.6. Metode Penelitian dan Analisis Data

1.6.1. Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi adalah pengamatan menyeluruh pada keadaan tertentu yang dilakukan kepada sebuah kondisi, perilaku kelompok orang, maupun individu (Wiratna, 2014:23). Observasi pada saat penelitian ini dilakukan ke beberapa orang dengan rentang usia 15-27 tahun di kota Surakarta.

B. Wawancara

Proses tanya jawab secara lisan dalam kelompok yang berisi dua orang atau lebih dalam sebuah percakapan yang mengarahkan ke masalah tertentu (Setyadin dalam Gunawan, 2013:160).

Pada tahapan ini akan dilakukan kegiatan wawancara kepada ahli di bidang yang diambil dalam objek penelitian yaitu Designer grafis dan pihak yang mendalami betul tentang branding atau perancangan visual yaitu bapak Rezza Nurzaha beliau adalah designer grafis dan juga mendalami art director yang bekerja di maximum the ultimate yang beralamat Jl. Kembar VIII No.44, Cigereleng, Kec. Regol, Kota Bandung, Jawa Barat 40253 dan juga sering melakukan rebranding pada perusahaan dengan bertatap muka secara langsung maupun melalui media online.

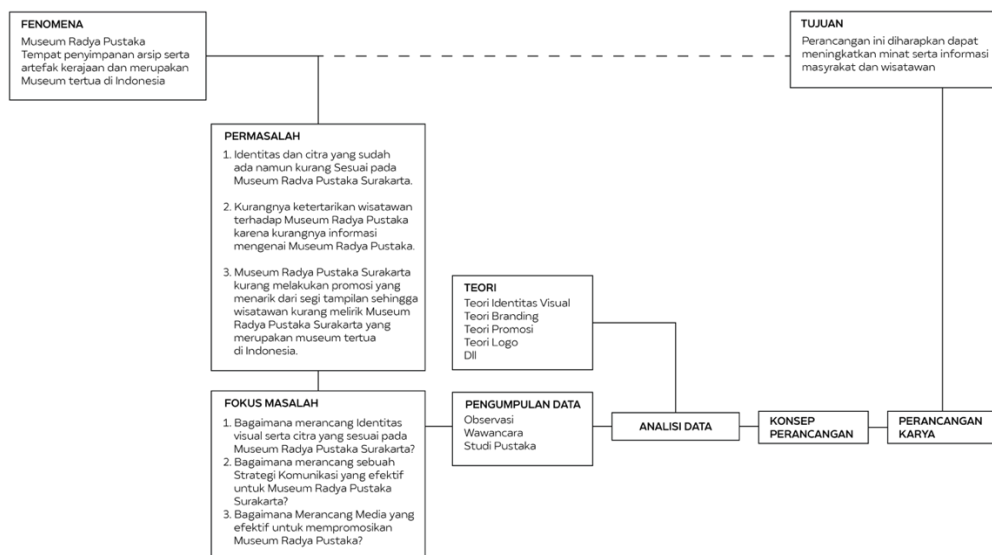
C. Studi Pustaka

Buku merupakan tempat menuangkan pikiran oleh penulis. Dari pemikiran, hasil penelitian, pengamatan serta khayalan maupun impian. Semakin banyak membaca hasil pemikiran para penulis maka akan semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga peneliti perlu membaca buku untuk mengisi frame of mind-nya. (Soerwardikoen, 2013:16).

Studi pustaka pada penelitian ini meliputi pengumpulan

data dari berbagai sumber yang berasal dari perusahaan dan data survey yang berkaitan dengan objek penelitian yang bisa diperoleh dari laman web untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan penyusunan laporan, sumber dari buku-buku yang dapat menunjang analisis objek juga disertakan dalam studi pustaka.

1.7. Pembabakan



Gambar 1.1

Sumber Muhammad Harun Rosydi

1.8. Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini terdapat informasi mengenai latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di Museum Radya Pustaka yang memerlukan pembaharuan identitas visual. Sesuai latar belakang yang dipaparkan dapat dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bagian ini diakhiri dengan penguraian singkat dari setiap bab yang memaparkan isi masing-masing bagian.

BAB II Landasan Teori

Berisi teori-teori pendukung yang akan digunakan sebagai pemecah

masalah yang diuraikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori perancangan identitas visual sesuai dengan ilmu Desain Komunikasi Visual. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui pengamatan, dan telaah literatur atau studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data kuesioner, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV Konsep dan Hasil Rancangan

Berisi tentang konsep perancangan yang terdiri dari konsep identitas visual dan konsep branding serta media apa yang digunakan dalam konsep tersebut.

BAB V Penutup

Berisi hasil kesimpulan dan saran dari perancangan tugas akhir yang sudah di selesaikan oleh penulis.