

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum memiliki peran penting dengan pelestarian sejarah, kebudayaan, dan identitas suatu suku. Museum sendiri memiliki peran strategis sebagai media edukatif untuk publik yang menunjukkan perjalanan peradaban pada suatu kebudayaan. Museum tidak hanya menyimpan artefak ataupun koleksi antik, tetapi juga merupakan tempat interaktif yang menceritakan sejarah kepada pengunjung dari berbagai latar belakang usia. Oleh karenanya, sangat penting bagi museum untuk memberikan informasi melalui media yang menarik dan komunikatif.

Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Palembang, Sumatera Selatan, menampilkan berbagai koleksi lampau dari masa Kesultanan Palembang ke era kolonial dan koleksi adat kuno Palembang. Museum ini, salah satu ikon budaya di pusat kota, memiliki potensi untuk menarik minat generasi muda terhadap sejarah dan budaya lokal. Sayangnya, dari hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola museum menunjukkan bahwa sistem informasi dan penunjuk arah saat ini sangatlah minim dan tidak memenuhi prosedur keamanan evakuasi, terutama anak-anak sekolah yang menjadi target pengunjung museum yang berusia 12 hingga 22 tahun. Kebingungan saat mencari arah museum karena tidak ada denah yang jelas, jalur evakuasi, dan tanda yang tidak lengkap dan bahkan tidak tersedia di beberapa tempat. Selain itu, cerita sejarah yang disajikan hanya berisi teks panjang dan tidak memiliki gambar yang menarik.

Hasil kuesioner yang diberikan juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka masih merasa museum kurang menarik dan membingungkan. Mereka cenderung menginginkan media informasi yang lebih *eye catching*, interaktif, dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan sifat generasi muda saat ini, yang lebih sensitif terhadap hal-hal visual, teknologi digital, dan pengalaman ruang yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan melalui perancangan signage dan wayfinding dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Salah satu cabang desain komunikasi visual adalah Environment Graphic Design (EGD), yang secara khusus ke elemen grafis dalam ruang fisik. EGD dapat

hadir dalam berbagai jenis seperti signage, wayfinding, dan denah. Tujuan utama EGD adalah untuk mempermudah orientasi, memperkuat cerita, dan meningkatkan pengalaman pengunjung di ruang. Memang diharapkan penerapan EGD di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II bisa lebih membantu pengunjung, khususnya remaja, lebih memahami konteks arah dan alur, dan juga dapat merasa nyaman saat berkunjung.

Museum dapat tampil sebagai ruang publik yang edukatif sekaligus menarik dengan membuat media informasi berbasis EGD yang mempertimbangkan gaya belajar untuk target usia yang telah ditetapkan. Tujuan proyek ini adalah untuk membuat perjalanan yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dengan menggunakan desain yang komunikatif, informatif, dan mencerminkan nilai-nilai budaya lokal Palembang namun tetap menarik untuk di masa kini. Perancangan ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, memperkuat perannya sebagai pusat edukasi sejarah, dan meningkatkan kesadaran generasi muda akan pentingnya melestarikan warisan budaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dapat diketahui yang menjadi fokus utama untuk membuat perancangan suatu media informasi tentang Museum Sultan Mahmud Badaruddin II adalah, dibutuhkannya panduan seperti *environment graphic design* untuk membantu pengunjung dalam mengidentifikasi alur dan urutan museum. Kurangnya informasi petunjuk arah pada beberapa tempat di museum tersebut yang membuat pengunjung kesulitan dalam mencari arah ataupun informasi di dalam museum.

1.3 Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah tersebut, telah berhasil merumuskan permasalahan yang mengarah kepada pertanyaan sebagai berikut, yaitu: “Bagaimana merancang media informasi dengan menggunakan *environment graphic design* di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II ?”

1.4 Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah yang ada, untuk mendapatkan beberapa poin penting yang akan dijadikan ruang lingkup permasalahan yang ada agar perencanaan tersebut tetap terarah. Berikut adalah beberapa ruang lingkup yang akan digunakan, yaitu:

1.4.1 Apa (What)

Perancangan *Environment Graphic Design* akan difokuskan pada media informasi seperti *signage* dan *sistem wayfinding* yang bertujuan untuk meningkatkan orientasi ruang, navigasi, dan kenyamanan pengunjung di lingkungan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Media ini akan memuat informasi yang relevan dengan koleksi museum, arah, zona, serta identitas visual yang mendukung suasana historis dari museum tersebut. Perancangan ini juga akan memperhatikan unsur estetika yang harmonis dengan arsitektur bergaya Eropa peninggalan kolonial Belanda, serta nilai-nilai budaya dari era Sriwijaya dan Kesultanan Palembang.

1.4.2 Siapa (Who)

Perancangan *Environment Graphic Design* akan memfokuskan kepada *target audience* yang berdomisili di kota Palembang dengan kisaran usia 12 - 22 tahun.

1.4.3 Dimana (Where)

Pengambilan data akan dilakukan di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, dan lokasi perancangan *environment graphic design* ini ditargetkan untuk para kalangan yang peduli atau tertarik akan sejarah dan kebudayaan Palembang.

1.4.4 Kapan (When)

Pengambilan data akan berlangsung pada bulan Maret hingga April 2025.

1.4.5 Mengapa (Why)

Dikarenakan kurangnya informasi petunjuk arah yang membuat para pengunjung merasa kebingungan ketika berkunjung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

1.4.6 Bagaimana (How)

Merancang suatu media informasi melalui *environment graphic design* mengenai Museum Sultan Mahmud Badaruddin II agar dapat membantu pengunjung dalam mencari arah dan tujuan ketika berada di museum

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan adanya penjelasan diatas, dapat diambil sebuah tujuan penelitian sebagai berikut:

Tujuan dari hasil penelitian tersebut adalah untuk menjawab permasalahan utama yang ditemukan di lapangan, yaitu kurangnya sistem informasi visual dan signage yang memadai.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Bogdan dan Taylor (1975:5), mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Untuk mendukung proyek Tugas Akhir ini maka dipilih melalui Metode Kualitatif sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Adapun beberapa metode yang dilakukan pada perancangan tugas akhir ini, yaitu:

a. Studi Pustaka

Menurut Sarwono (2006) bahwa studi pustaka merupakan hal-hal yang perlu dipelajari dari proyek sejenis yang sangat mirip sehingga mendapatkan referensi yang mampu berguna untuk mendapatkan dasar-dasar pemikiran mengenai objek penelitian tersebut. Tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian dengan menggunakan teori-teori ahli yang mendukung analisis dalam penelitian (Ahada, Apsari, & Wahab, 2024).

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan informasi yang menggunakan percakapan berhadapan muka dengan informan atau

responden untuk mendapatkan keterangan atau pendirian mereka secara lisan. Wawancara juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui komunikasi lisan dengan tujuan tugas tertentu. (Koentjaraningrat 1980: 165).

c. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2017:145) adalah proses yang kompleks, terdiri dari berbagai aspek biologis dan psikologis. Di antara aspek-aspek tersebut, dua yang paling terpenting adalah proses pengamatan dan proses ingatan. dilakukan pengamatan secara langsung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, bagaimana rencana yang akan digunakan untuk membuat suatu media informasi yang akan meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang.

d. Kuesioner

Kuesioner didefinisikan sebagai cara pemerolehan data yang dilakukan dalam waktu yang cukup singkat karena pengisian jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan dilakukan secara sekaligus oleh banyak responden oleh (Soewardikoen, 2021). Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai media *signage* melalui aspek sudut para pengunjung museum SMB II Palembang.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis matriks dalam perancangan Environmental Graphic Design (EGD) berperan penting dalam memahami bagaimana elemen informasi, visual, dan material diorganisasi dalam konteks lingkungan tertentu. Melalui pendekatan ini, perbedaan antar aset visual, prinsip, dan asas desain dapat dianalisis sehingga tercipta keseimbangan informasi. Dengan menerapkan metode ini dengan mengelompokkan dan menyandingkan elemen signage serta wayfinding berdasarkan kategorinya. Perbandingan berbagai bentuk EGD dilakukan sebagai bagian dari proses analisis matriks dalam perancangan tersebut (Waren, 2024).

Dengan metode analisis tersebut dapat membantu untuk menemukan strategi apa yang efektif untuk digunakan. Selain itu terdapat juga metode matriks dalam perancangan tugas akhir ini, dimana matriks akan digunakan sebagai metode analisis.



Gambar: 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Syauri Belva Kirana, 2025)

1.8 Pembabakan

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, telah dipaparkan beberapa bab dan sub-bab yang dibagi sesuai dengan format yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan isu utama yang diangkat sebagai fokus dalam penyusunan laporan tugas akhir, yang mencakup latar belakang permasalahan, identifikasi dan perumusan masalah, batasan ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan serta analisis data, hingga kerangka perancangan yang berkaitan dengan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pembahasan mengenai teori-teori apa saja yang akan digunakan selama penelitian dan yang menjadi landasan pemikiran dalam membuat laporan perancangan tugas akhir

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Dalam Bab ini dijelaskan hasil data-data yang telah didapatkan dari hasil teori dan merangkum, mengurai hasil wawancara dengan para ahli museum dan *graphic designer EGD*, analisis dan observasi yang berkaitan dengan masalah yang dibahas di perancangan,

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep dari hasil Analisa data yang telah didapatkan serta konsep perancangan media informasi sebagai solusi dan hasil akhir dari perancangan tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari pembahasan setiap bab mengenai perancangan tugas akhir.