

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu Pengetahuan saat ini tidak dibarengi dengan media untuk mendokumentasikannya. Salah satu media untuk mendokumentasikannya adalah museum. Museum adalah sebuah tempat belajar bagi semua lapisan masyarakat selain itu museum juga berfungsi sebagai tempat dokumentasi benda-benda baik dari masa lampau hingga masa kini. Didalam museum terdapat ilmu pengetahuan yang sangat berguna, museum geologi adalah salah satu museum aktif namun tidak berfungsi secara maksimal. Fungsi museum yang dimaksud adalah museum sebagai jembatan penghubung informasi tentang sejarah masa lampau terhadap masyarakat zaman kini. Permasalahan utama yang ditemukan terletak dari *sign system* dalam museum geologi yang tidak berfungsi, selain itu informasi yang terdapat dalam museum geologi tidak dapat sampai kepada pengunjung. Karena adanya masalah tersebut ditemukan pemecahan masalah lewat penataan *environmental graphic* museum geologi disertai pengaturan *sign system* didukung oleh *internal* dan *eksternal ambience* disertai penataan *exhibition design* terhadap informasi dalam museum geologi. Diharapkan dengan pemecahan masalah tersebut pengunjung mendapatkan pembelajaran setelah mengunjungi Museum Geologi dan peran museum dapat berfungsi secara maksimal.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.4.1 Observasi	5
1.4.2 Literatur	6
1.4.3 Wawancara	6
1.4.4 Survei	7
1.5 Skema Perancangan	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 <i>Kajian Pustaka</i>	9
2.1.1 Museum	9

2.1.2 Geologi	10
2.1.3 <i>Enviromental Graphic</i>	10
2.1.3.1 <i>Exhibition Design</i>	10
2.1.3.2 <i>Visitor Circulation</i>	11
2.1.3.3 <i>Immersion</i>	11
2.1.3.4 <i>Illumination</i>	12
2.1.3.5 <i>Sign</i>	12
2.1.4 Tipografi	13
2.1.5 Informasi	16
2.1.6 Teori Pendukung	16
2.1.6.1 Warna	16
2.1.6.2 Pemilihan Kata atau Informasi	17
2.1.6.3 Pemilihan Penataan Interior	17
2.1.6.4 Alat Bantu	18
2.1.6.5 Gerakan	18
2.1.6.6 Visual	19
2.1.6.7 Aroma	19
2.1.6.8 Musik	20
2.1.6.9 Kesatuan Elemen	20
2.1.6.10 Tipe Kecerdasan Seseorang	21

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	24
3.1.1 Lembaga Pendukung	24
3.1.1.1 Museum Geologi	24
3.1.1.2 Direktorat Museum	32

3.1.1.3 Kegiatan GNCM	33
3.1.1.4 Komunitas Sahabat Museum	36
3.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1 Mengidentifikasi Pasar dengan STP	38
3.2.1.1 Segementasi	38
3.2.1.1.1 Segmentasi Geografis	38
3.2.1.1.2 Segmentasi Demografis	38
3.2.1.1.3 Segmentasi Psikografis	39
3.2.1.2 <i>Targeting</i>	40
3.2.1.3 <i>Positioning</i>	40
3.2.2 Menganalisa Lingkungan dengan SWOT	40
3.2.2.1 <i>Strengths</i>	40
3.2.2.2 <i>Weakness</i>	41
3.2.2.3 <i>Opportunities</i>	42
3.2.2.4 <i>Threats</i>	41
3.2.3 Matriks	43
3.2.3.1 Eksterior Museum Geologi	43
3.2.3.2 Interior Museum Geologi	44
3.2.3.3 Fasilitas Pendukung Museum Geologi	52
3.2.4 Wawancara	57
3.2.4.1 Wawancara dengan Direktorat Museum	57
3.2.4.2 Wawancara dengan staf Museum Geologi	59
3.2.5 Hasil Kuisioner Museum Geologi	61
3.2.6 Data Pengunjung Museum Geologi	62

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Prancangan	65
4.1.1 Perancangan Media	65
4.1.1.1 Tujuan Media	65
4.1.1.2 Strategi Pemilihan Media	66
4.1.1.2.1 Media Primer	66
4.1.1.2.2 Media Sekunder	66
4.2 Perancangan Kreatif	67
4.2.1 Warna	68
4.2.2 Tipografi	70
4.2.3 Layout	71
4.3 Konsep Verbal	72
4.4 Konsep Media	72
4.5 Hasil Karya	73
4.5.1 <i>Sign System</i>	73
4.5.2 <i>Exhibition Design</i>	81
4.5.2.1 Lobby Museum Geologi	81
4.5.2.2 Geologi Indonesia	82
4.5.2.3 Sejarah Kehidupan	87
4.5.2.4 Geologi untuk Kehidupan Manusia	89
4.5.2.5 <i>Ambiance Media</i>	92
4.5.3 Buku Skala	93
4.5.3.1 Sekat Buku Skala	93
4.5.3.2 <i>Ambiance Media</i>	95
4.5.3.3 <i>Signage</i>	97
4.5.3.4 <i>Exhibition Design</i>	99
4.6 Budgeting	104

4.6.1 Budgeting <i>Sign System</i>	104
4.6.2 Budgeting Ruang Umum Museum	104
4.6.3 Budgeting Ruang Geologi Indonesia	105
4.6.4 Budgeting Ruang Sejarah Kehidupan	105
4.6.5 Budgeting Ruang Geologi untuk Kehidupan Manusia	106
4.6.6 Budgeting Keseluruhan	106

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	108
5.2.1 Bagi Diri Sendiri	108
5.2.2 Bagi Museum Geologi Bandung	108
5.2.3 Bagi Pemerintah dan Masyarakat Umum	108

DATA PENULIS	xvi
---------------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	xvii
-----------------------------	------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5.1 Skema Perancangan.....	8
Gambar 3.1.1.1.1 Denah Museum Geologi	27
Gambar 3.1.1.1.2 Ruang Sayap Barat.....	28
Gambar 3.1.1.1.3 Ruang Sayap Timur.....	29
Gambar 3.1.1.1.4 Ruang Sayap Timur lantai II.....	31
Gambar 3.1.1.2.1 Logo Direktorat Museum.....	32
Gambar 3.1.1.2.3 Logo GNCM.....	36
Gambar 3.1.1.4.1 Logo Sahabat Museum.....	36
Gambar 4.2.1 <i>Signage Toilet</i>	68
Gambar 4.5.1.1 <i>Signage Museum Geologi</i>	73
Gambar 4.5.1.2 <i>Signage Museum per lantai</i>	73
Gambar 4.5.1.3 <i>Signage Museum Ruang Exhibition</i>	74
Gambar 4.5.1.4 <i>Signage Emergency</i>	74
Gambar 4.5.1.5 <i>Signage per ruang</i>	75
Gambar 4.5.1.6 <i>Signage Toilet</i>	75
Gambar 4.5.1.7 <i>Signage untuk Koleksi Berukuran Besar</i>	76
Gambar 4.5.1.8 <i>Signage untuk Papan Informasi</i>	76
Gambar 4.5.1.9 <i>Signage Check room</i>	77
Gambar 4.5.1.10 <i>Signage untuk Bus</i>	77

Gambar 4.5.1.11 <i>Signage</i> Tanda Larangan Parkir dan Stop	78
Gambar 4.5.1.12 <i>Icon</i>	78
Gambar 4.5.1.13 <i>Icon</i> Orang	78
Gambar 4.5.1.14 <i>Signage</i> Bendera	79
Gambar 4.5.1.15 <i>Signage</i> Bendera <i>Outdoor</i>	80
Gambar 4.5.2.1 Panel Sejarah Museum	81
Gambar 4.5.2.2 <i>Ambiance Media</i>	81
Gambar 4.5.2.3 Papan Informasi	82
Gambar 4.5.2.2.1 <i>Display</i> Mineral dan Batuan	82
Gambar 4.5.2.2.2 <i>Display</i> Batuan	83
Gambar 4.5.2.2.3 <i>Display</i> Morfologi Karst	84
Gambar 4.5.2.2.4 <i>Display</i> Batuan	84
Gambar 4.5.2.2.5 <i>Display</i> Peta Sebaran	85
Gambar 4.5.2.2.6 <i>Display</i> Ruang Gunung Api	85
Gambar 4.5.2.2.7 <i>Display</i> Ruang Gunung Api	86
Gambar 4.5.2.2.8 <i>Display</i> Peta 3d	87
Gambar 4.5.2.3.1 <i>Display</i> Ruang Sejarah Kehidupan	88
Gambar 4.5.2.4.1 <i>Internal Ambiance</i>	89
Gambar 4.5.2.4.2 <i>Display</i> Batu Sedimen	90
Gambar 4.5.2.4.3 <i>Display</i> Kilang Minyak	91
Gambar 4.5.2.5.1 <i>Ambiance Media</i>	92
Gambar 4.5.2.5.2 <i>Ambiance Media</i>	92
Gambar 4.5.3.1.1 Sekat Buku	94
Gambar 4.5.3.2.1 Layout Buku <i>Ambiance Media</i>	96
Gambar 4.5.3.3.1 Layout Buku <i>Signage</i> Museum	98
Gambar 4.5.3.4.1 Layout Buku <i>Lobby</i> Museum	99
Gambar 4.5.3.4.2 Layout Buku Ruang Geologi Indonesia	101
Gambar 4.5.3.4.3 Layout Buku Ruang Sejarah Kehidupan	102
Gambar 4.5.3.4.4 Layout Buku Ruang Geologi untuk Kehidupan Manusia	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1.2.1	Rancangan Revitalisasi Museum.....	35
Tabel 3.2.6.1	Pengunjung Tahun 2007.....	63
Tabel 3.2.6.2	Pengunjung Tahun 2008.....	63
Tabel 3.2.6.3	Pengunjung Tahun 2009.....	64

Data Penulis

Nama lengkap : Regina Marthin

Alamat : Jl. Mekar Elok no 3. Komp. Mekar Wangi

Handphone : +62 22 9293 0421

E-mail : marthin_ina@hotmail.com

Pendidikan SMU : 2003 - 2006 SMUK Yahya,
Bandung – Jawa barat, Indonesia

2006 - 2010 Sarjana seni, bidang kajian Desain
Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Universitas
Kristen Maranatha, Bandung

Universitas Kristen Maranatha

PENDIDIKAN FORMAL

1992 - 1994 TK Yahya, Bandung – Jawa barat, Indonesia

1994 - 2000 SDK Yahya, Bandung – Jawa barat, Indonesia

2000 - 2003 SMPK Yahya, Bandung – Jawa barat, Indonesia

2003 - 2006 SMUK Yahya, Bandung – Jawa barat, Indonesia

2006 - 2009 Sarjana seni, bidang kajian Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Universitas Kristen Maranatha, Bandung

PENGALAMAN KERJA

2008-2009 Harajutik Fashion dengan Tiarma Sirait sebagai desainer grafis dan penata gaya

2009 Magang di H26 Design