

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan antara gaya hidup modern dan tradisi leluhur saat ini tidak berjalan seimbang. Gaya hidup modern saat ini sudah mengesampingkan tradisi yang turun temurun seperti contoh dari gaya berpakaian yang mengikuti busana masyarakat barat, cara berpikir yang berbeda, dan cara berperilaku masyarakat yang menyimpang, namun ada satu hal yang tetap bertahan hingga kini, yang tetap mempersatukan seluruhnya yaitu bahasa yang saat ini sudah mengalami perkembangan.

Lewat bahasa kita dapat berkomunikasi satu sama lain dan secara langsung, jika menyinggung tentang bahasa pasti akan berhubungan dengan bahasa tulis, yang merupakan salah satu indikator yang membedakan antara masa awal sejarah dan prasejarah. Perkembangan bahasa tulis bermula sejak SM, di mana sebelum adanya bahasa tulis manusia menggunakan bahasa gambar untuk berkomunikasi. Bangsa Afrika dan Eropa mengawali pada tahun 35000-40000 sebelum Masehi dengan membuat lukisan di dinding gua yang menjadi cikal bakal dari bahasa tulis masa kini.

Seiring dengan perkembangan waktu bahasa tulis yang kita kenal memiliki sebuah nama yaitu tipografi. Tipografi sendiri berarti ilmu yang mempelajari tentang huruf dan penggunaan huruf (dalam aplikasi desain komunikasi visual). Tipografi pada dasarnya digunakan untuk kepentingan komunikasi, maka secara otomatis tipografi haruslah komunikatif. Salah satu wahana yang membutuhkan fungsi maksimal dari tipografi adalah museum.

Museum merupakan sebuah sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia. Dengan kata lain, museum merupakan wahana yang memiliki peranan strategis terhadap penguatan identitas masyarakat. Museum tidak hanya berfungsi sebagai

lembaga yang mengumpulkan dan memamerkan benda-benda yang berkaitan dengan sejarah perkembangan kehidupan manusia dan lingkungan, tetapi merupakan suatu lembaga yang mempunyai tugas untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai budaya bangsa guna memperkuat kepribadian dan jati diri bangsa, mempertebal keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan, serta meningkatkan rasa harga diri dan kebanggaan nasional. Dengan demikian timbul permasalahan saat sebuah museum tidak dapat menyampaikan informasi atau pesannya secara tepat.

Lebih lanjut muncul sebuah Gerakan Nasional Cinta Museum dalam upaya untuk melakukan penggalangan kebersamaan antar pemangku kepentingan dan pemilik kepentingan dalam rangka pencapaian fungsionalisasi museum guna memperkuat apresiasi masyarakat terhadap nilai kesejarahan dan budaya bangsa. Gerakan ini bertujuan untuk membenahi peran dan posisi museum yang difokuskan pada aspek internal maupun eksternal. Aspek internal lebih kepada revitalisasi fungsi museum dalam rangka penguatan pencitraan melalui pendekatan konsep manajemen yang terkait dengan fisik dan non fisik. Unsur terpenting yang harus diperhatikan dalam mengoptimalkan fungsi sebuah museum adalah *environmental graphic* yang baik yang komunikatif dan tepat sasaran dan untuk aspek eksternal adalah dari segi sumber daya manusia yang datang ke museum. Lewat penyampaian informasi secara tepat dan benar para pengunjung dapat menyerap informasi tentang ilmu pengetahuan lebih baik yang akan mereka bawa saat mereka sudah bersosialisasi di masyarakat luas.

Environmental Graphic Design adalah salah satu aspek penting dalam desain komunikasi visual. *Environmental graphic* dikatakan sebagai petunjuk arah, sebuah peta saat anda dalam sebuah ruangan yang dapat mengarahkan menuju ruang-ruang lainnya. Lewat *sign* yang tepat pengunjung, akan dengan mudah mengenali ruangan mana yang akan ditujunya. Menurut *Working With Type Exhibiton*, *environmental graphic* didefinisikan sebagai berikut:

“*Environmental Graphic* adalah sebuah profesi desain yang melibatkan banyak disiplin desain seperti *graphic design*, *architecture*, *industrial design* dan *landscape architecture*. Penggabungan seluruhnya adalah untuk memastikan seluruh aspek visual dapat mengkomunikasikan *identity* dan *brand*, informasi desain dan *shaping a sense of place*.” (Rob Carter 2008:21)

Target *environmental graphic* ini adalah sebuah museum yang terletak di jalan Diponegoro no 57, yaitu Museum Geologi yang merupakan satu-satunya museum di ASEAN, yang koleksinya tergolong lengkap di dunia. Di Museum Geologi terdapat koleksi fosil P-8, yaitu fosil yang bisa memberikan jawaban keterkaitan muasal manusia Afrika, Peking dan Australia. Museum ini merupakan museum yang memiliki aktifitas yang sangat padat, buka dari jam sembilan hingga jam tiga sore. Pada hari-hari terpadat dapat menampung enam ratus pengunjung tiap jamnya. Namun timbul sebuah masalah saat museum yang ramai dipenuhi pengunjung ini tidak dapat memaksimalkan fungsinya secara maksimal.

Permasalahan awal terlihat dari awal saat memasuki museum, pengunjung tidak memiliki arah tujuan, karena museum tidak memiliki *sign*. Lalu masuk ke salah satu ruang pameran, panel-panel yang tertata rapi disertai keterangan informasi namun tidak dapat mendukung informasi tersebut sampai kepada pengunjung. (kendala yang dianalisis adalah bahasa kurang komunikatif, tipografi yang tidak konsisten, warna yang kurang kontras, dan penataan koleksi yang tidak konsisten) Selain itu museum geologi ini sebenarnya memiliki fasilitas yang sangat baik seperti ruang auditorium, perpustakaan, kantin, dan ruang souvenir namun karena kurang petunjuk pengunjung tidak mengetahui keberadaan ruangan tersebut.

Museum Geologi ini tidak memiliki penataan *environmental graphic* yang baik, sehingga menyebabkan fungsi awal museum ini tidak maksimal. Dengan Desain Komunikasi Visual permasalahan tersebut dapat dipecahkan. Pemecahannya adalah lewat penataan *environmental graphic* yang tepat untuk mendukung tersampainya

informasi kepada pengunjung. Lewat penekanan terhadap kemudahan pembacaan informasi dari *layout* tipografi.

1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup

Rumusan masalah dibagi menjadi dua poin yaitu:

1. Bagaimana caranya supaya Museum Geologi dapat memberikan pembelajaran yang efektif bagi pengunjung
2. Bagaimana mengoptimalkan fungsi Museum Geologi

Ruang Lingkup perancangan dapat dikategorikan menjadi 2 bagian sebagai berikut:

1. Proses modifikasi *Environmental graphic*: proses ini adalah bagaimana menciptakan ulang *Environmental graphic* yang baik dari Museum Geologi. Beberapa tahapan proses yang akan dilalui meliputi:
 - a. Perancangan bentuk *sign* dari Museum
 - b. Pemilihan tipografi yang sesuai
 - c. Pengolahan informasi pada tiap panel yang tepat sasaran
2. Proses perubahan *Exhibition design*
 - a. Perancangan awal tata letak tiap *sign*
 - b. Membangun suasana lewat aspek pendukung seperti, penataan ruang, pemilihan warna, mendukung dengan aspek audio.
 - c. *Lighting* yang membantu membangun suasana di tiap ruang.
 - d. Penggunaan bahasa informasi yang tepat sasaran.
 - e. Pengolahan terhadap media interaktif yang membuat pengunjung teredukasi.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Museum Geologi adalah sebagai berikut:

1. Melakukan modifikasi terhadap *environmental graphic* Museum Geologi dan mengolah secara optimal semua informasi yang ingin disampaikan.
2. Melakukan perubahan terhadap museum geologi, meliputi tata letak, *lighting*, papan informasi dll yang didukung oleh konsep *internal ambience*.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang mengkaji perihal urutan langkah-langkah yang ditempuh supaya pengetahuan yang diperoleh memenuhi kebutuhan dalam menjawab permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Lewat penelitian akan dibahas tentang perancangan yang akan digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data beserta penjelasan dari setiap teknik tersebut.

Sumber pengumpulan data yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1.4.1 Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai objek penelitian secara langsung dengan menggunakan panca indra, yaitu dengan dilihat dan diamati dengan mata, dirasakan dengan lidah, didengarkan dengan telinga, disentuh dengan kulit, dan dibaui dengan hidung. Teknik observasi yang dilakukan oleh penulis adalah :

Structured Observation, biasanya pengamat menggunakan blangko-blangko daftar isian yang tersusun, dan didalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala apa saja yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan itu dilakukan.

Pada tahap ini observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung keadaan yang sesungguhnya dari Museum Geologi, serta membandingkannya dengan museum lainnya yang terletak di kota Bandung (Museum Sri Baduga, Museum Perangko, Museum Mandala Wangsit, Museum Merdeka) dan Jakarta (Museum Fatahillah, Museum Bank Mandiri, Museum Bank Indonesia, Museum Wayang).

1.4.2 Literatur

Dalam literatur, penulis akan mencari data-data dan keterangan yang dibutuhkan dengan cara mengumpulkan data-data dan keterangan melalui data-data jurnalis yang sudah ada sebelumnya, baik melalui buku-buku pedoman, internet, ataupun media-media lainnya.

1.4.3 Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara yang mewawancarai dan yang diwawancarai. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh terwawancara.

Wawancara adalah suatu bentuk yang khusus dari komunikasi oral dan berhadapan muka dalam suatu hubungan interpersonal yang dimasuki untuk sebuah tujuan tertentu yang diasosiasikan dengan pokok bahasan tertentu. Keefektifannya bisa dinilai dalam hal tujuan wawancara, teknik-teknik yang digunakan, kerangka waktunya, sudut pandang orang yang melakukan evaluasi, reliabilitas dan validitas informasi yang diperoleh.

Wawancara dilakukan secara langsung yang bersifat fleksibel, narasumber adalah beberapa staf dari Museum Geologi yang meliputi *guide*, musiolog dan humas Museum Geologi. Narasumber lainnya adalah pengunjung Museum Geologi seperti, pelajar, guru dan wisatawan lokal.

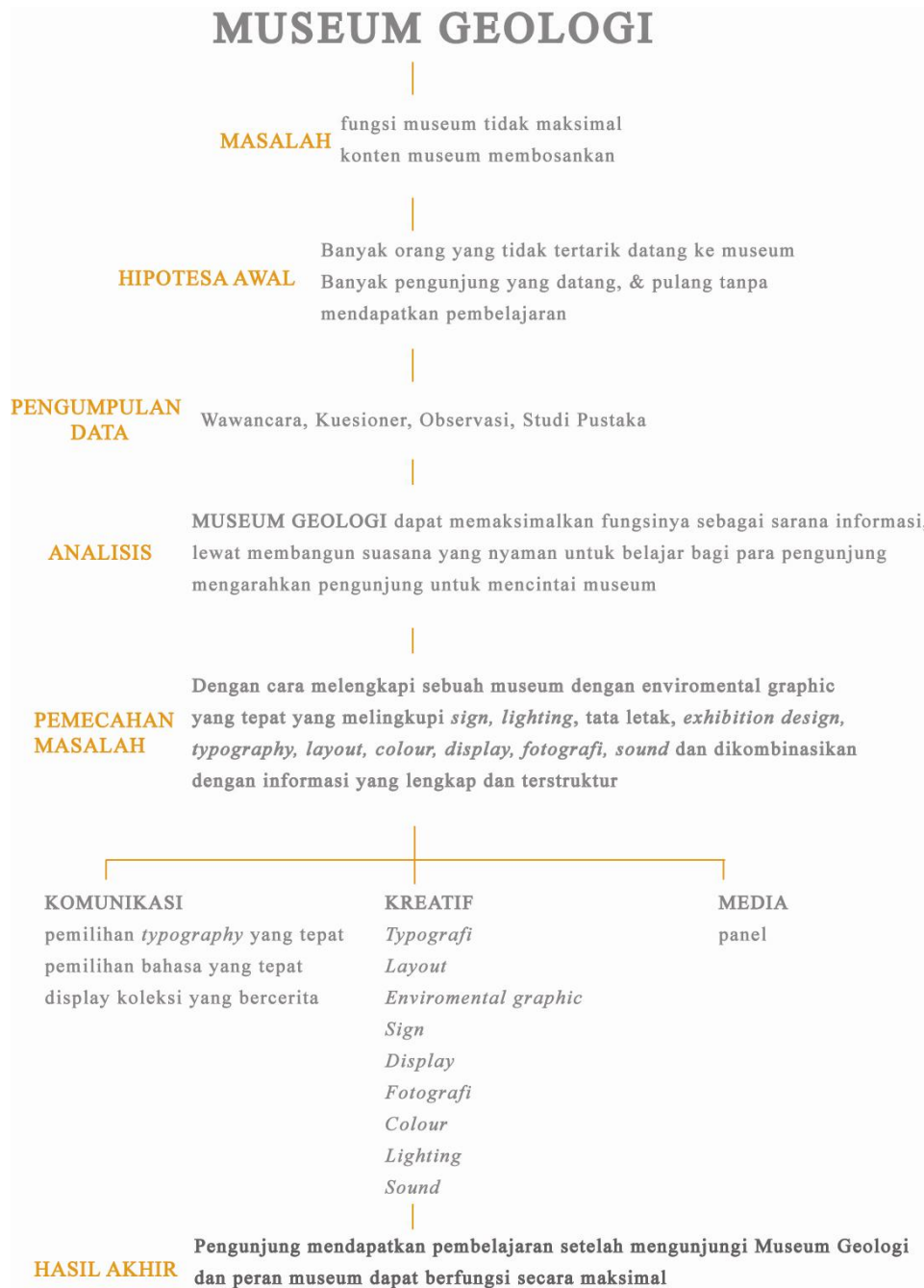
1.4.4 Survei

Menurut kamus Webster, pengertian survei adalah suatu kondisi tertentu yang menghendaki kepastian informasi, terutama bagi orang-orang yang bertanggung jawab atau yang tertarik. Tujuan dari survei adalah memaparkan data dari objek penelitian, dan menginterpretasikan dan menganalisisnya secara sistematis. Kebenaran informasi itu tergantung kepada metode yang digunakan dalam survei.

Survei yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei yang menggunakan sebagian kecil dari populasi, atau hanya menggunakan sampel dari populasi. Jenis ini sering disebut sebagai *sample survey method*. Sample diambil berdasarkan dari total 10% pengunjung museum geologi.

Hal-hal yang dilakukan adalah membagikan kuesioner terhadap pengunjung Museum Geologi. Adapun pembagian dimulai dari hari Senin hingga Kamis dan Sabtu, Minggu. Pada tanggal 17 s.d 23 Januari 2010.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.5.1 Skema Perancangan