

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang indah yang kaya akan kekayaan alam dan budaya. Lebih dari 20 suku terdapat di Indonesia dan lebih dari 100 budaya ada di Indonesia. Indonesia juga merupakan negara kepulauan terbesar di Dunia yang memiliki puluhan ribu pulau. Menurut *CIA world Factbook*, Indonesia memiliki luas wilayah 1.904.569 km² dengan jumlah pulau sebanyak 17.508 pulau dan 34 provinsi.

Provinsi Lampung salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Provinsi ini dibentuk berdasarkan undang undang nomor 14 tahun 1964 tepatnya pada tanggal 8 maret 1964. Secara geografis Lampung termasuk provinsi yang strategis, karena letaknya yang strategis Lampung dijadikan salah satu daerah tujuan transmigrasi di Indonesia. Provinsi Lampung pun dihuni oleh berbagai masyarakat suku bangsa di Indonesia. Lampung merupakan provinsi penting bukan hanya bagi penduduk Sumatra, tetapi juga bagi penduduk di pulau jawa. Provinsi Lampung letaknya sangat strategis. Secara geografis, provinsi ini menjadi pintu gerbang utama pulau Sumatra.

Lampung memiliki keunikan, ciri khas dan budaya yang berbeda dari provinsi lain. Kaunikan, ciri khas dan budaya harus tetap dijaga dan dilestarikan agar Lampung memiliki identitas budaya seperti provinsi yang lainnya. Agar kekayaan budaya Lampung tetap terjaga maka hasil kekayaan budaya Lampung harus dilestarikan di Museum.

Museum merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum terdapat diberbagai negara dan

provinsi di Indonesia, salah satu museum yang terdapat di Indonesia adalah Museum Lampung.(Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 1995)

Museum Lampung adalah tempat wisata di Provinsi Lampung, selain berwisata pengunjung juga dapat belajar dan mencari informasi mengenai kebudayaan Lampung seperti alat musik tradisional, upacara adat, senjata tradisional, serta kain khas Lampung yang bernama kain tapis. Tidak hanya informasi mengenai kebudayaan, tetapi pengunjung juga dapat menambah wawasan mengenai peninggalan pra sejarah dan peninggalan kerajaan yang pernah menginjakkan kakinya di Provinsi Lampung.

Dari hasil pengamatan, sangat disesalkan Museum Lampung yang menyediakan banyak informasi ini masih kurang *sign system*. Sehingga banyak pengunjung bertanya pada penjaga untuk mendapatkan informasi dan lokasi yang mereka cari. Dengan melakukan cara itu pengunjung dapat menghabiskan waktu dan tenaga karena membutuhkan waktu yang lama untuk mencari lokasi pada museum ini. Sebagai contoh ketika pengunjung ingin ke toilet, mereka sulit menemukan toilet tersebut dikarenakan didalam museum tidak ada papan petunjuk mengenai lokasi tersebut. Didukung dengan hasil kuesioner 51 dari 100 pengunjung mengatakan bahwa pernah kesulitan menemukan lokasi dan informasi pada Museum Lampung. Pengunjung bertanya pada petugas untuk mengetahui lokasi dan informasi yang mereka inginkan.

Dari masalah yang ada, penulis ingin membantu pengunjung untuk memudahkan mencari lokasi dan informasi yang mereka inginkan dengan merancang *sign system*. Karena dalam fungsinya sebagai sistem penanda, *sign system* berfungsi untuk memudahkan seseorang yang sedang berkunjung ke suatu tempat dalam menemukan lokasi yang ingin ditujunya dengan cepat dan tepat. Melalui *sign system*, pengunjung dapat memperoleh informasi dan lokasi yang dibutuhkannya dengan sendiri tanpa harus menanyakan kepada petugas. Oleh karena itu, *sign system* perlu dirancang sebaik mungkin agar dapat memberikan informasi secara informatif, komunikatif, efektif serta memiliki nilai estetik yang agar dapat menarik perhatian pembacanya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam perancangan *sign system* pada Museum Lampung ini, masalah yang diidentifikasi adalah:

- a. Kurangnya *sign system* pada Museum Lampung
- b. Sulitnya menemukan lokasi dan informasi yang pengunjung inginkan pada Museum Lampung.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada tugas akhir ini:

- a. Bagaimana merancang *sign system* yang informatif dan komunikatif agar dapat dipahami oleh pengunjung Museum Lampung ?
- b. Bagaimana cara agar pengunjung dapat lebih mudah menemukan informasi dan lokasi yang mereka inginkan pada Museum Lampung ?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa (*what*)

Perancangan *sign system* pada Museum Lampung

1.4.2 Dimana (*where*)

Museum Lampung

Jl. H. Zainal Abidin Pagar Alam No. 64 Gedung Meneng Bandar Lampung

1.4.3 Kapan (*when*)

Jangka waktu perancangan tugas akhir ini dilaksanakan selama 3,5 bulan (20 minggu) yaitu mulai tanggal 4 Februari 2015 s/d 30 Juni 2015.

1.4.4 Siapa (*who*)

Pengunjung Museum Lampung

Jenis kelamin : pria dan wanita

Usia : 18 - 25 tahun

Psikografis : Orang yang menyukai dan ingin tahu mengenai sejarah.

Status sosial : Mahasiswa

1.4.5 Kenapa (*why*)

Kurangnya *sign system* pada Museum Lampung membuat pengunjung sulit menemukan lokasi yang mereka inginkan. Sebagai contoh ketika pengunjung ingin ke toilet, mereka sulit menemukannya dikarenakan tidak adanya papan petunjuk mengenai lokasi tersebut.

1.4.6 Bagaimana (*how*)

Dengan merancang media informasi berbentuk *sign system* informatif dan komunikatif dapat memudahkan pengunjung mencari lokasi yang mereka inginkan pada Museum Lampung.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *sign system* pada Museum Lampung ini:

- a. Menambah *sign system* yang informatif dan komunikatif agar mudah dipahami oleh pengunjung
- b. Untuk mempermudah pengunjung mencari informasi lokasi yang mereka inginkan sehingga proses kunjungan menjadi efektif dan efisien.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan suatu data yang akurat maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post-positivisme*. Digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci (Sugiono, 2014: 9) dan teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan diantaranya adalah:

Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi yang digunakan penulis yaitu buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Asal-usul kota di Indonesia tempo doeloe, pedoman penulisan karya ilmiah, metodologi penelitian sosial dan sebagainya.

Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung (Usman, 2000:57). Bertanya secara langsung dan meminta penjelasan secara rinci pada sumber-sumber yang terkait, yang lebih mengenal dan memahami terhadap objek penelitian yang sedang dilakukan. Seperti Kepala Seksi Pelayanan Museum Lampung Budi Supriyanto, S.Sos, M.Hum dan petugas pada Musuem Lampung.

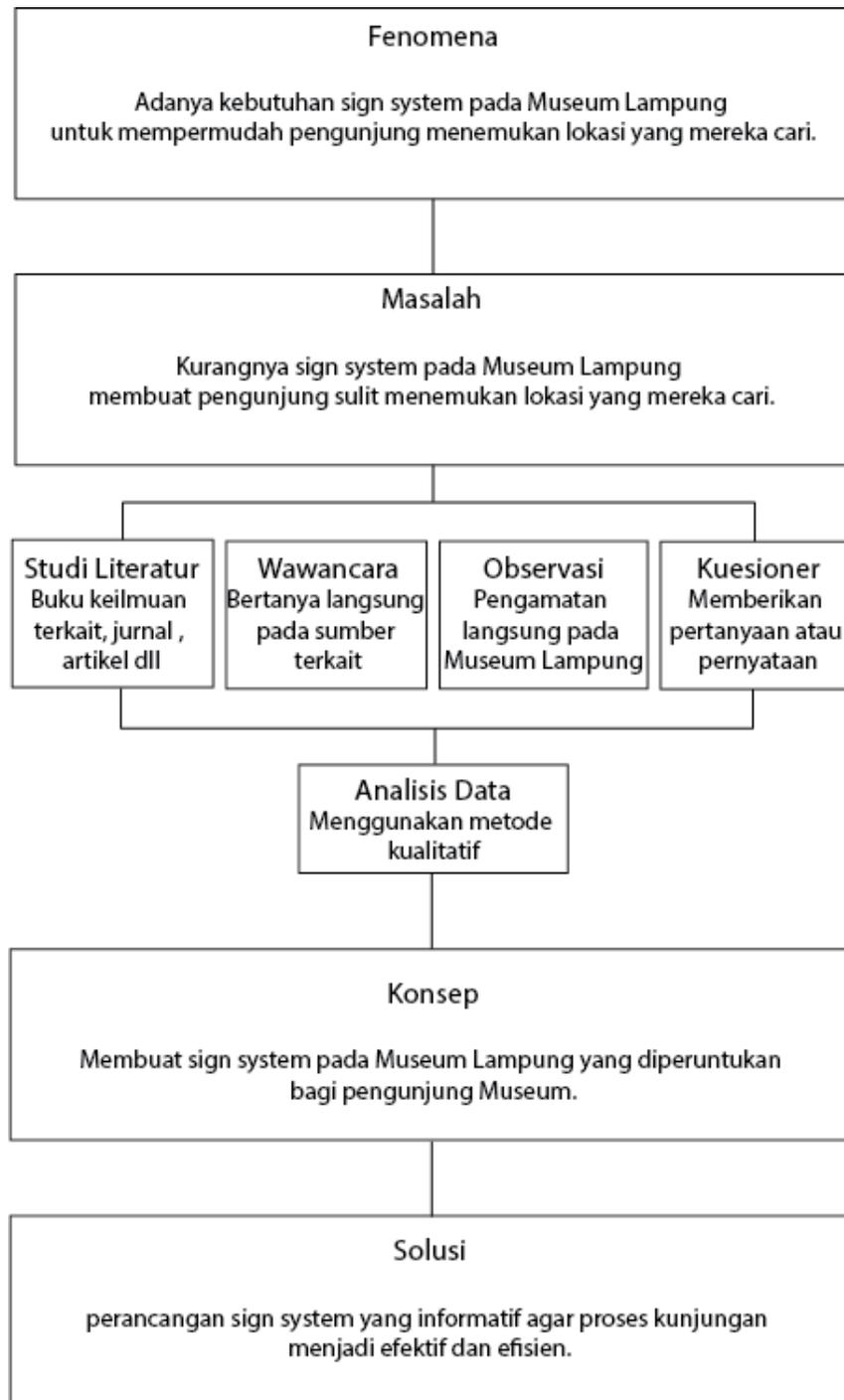
Observasi

Observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti (Usman, 2000:54). Pada pengumpulan data, penulis melakukan observasi di Museum Lampung untuk mendapatkan data sesuai dengan keadaan sebenarnya di lapangan. Observasi yang dilakukan langsung pada Museum Lampung selama 2 minggu (1-7 maret 2015 dan 30 maret-5 april 2015).

Kuesioner

Kuesioner ialah daftar pernyataan atau pertanyaan yang dikirimkan kepada responden baik secara langsung atau tidak langsung (Usman, 2000:60). Kuesioner akan diberikan kepada 100 pengunjung Museum Lampung dengan umur 18 – 25 tahun.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.7 Kerangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi)

1.8 Susunan Penulisan

Susunan dalam pengumpulan data pada tugasakhir ini terdiri dari beberapa bab, dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda. Sebagai gambaran penulis sertakan garis besarnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan dan susunan penulisan tugas akhir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisi tentang dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bagian data dan analisis masalah menguraikan data (data institusi, data produk, data khalayak sasaran, data proyek dan data hasil observasi).

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang perancangan konsep dan hasil perancangan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.