

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Lampung merupakan salah satu Museum Negeri yang berlokasi di jalan H.Zainal Abidin Pagar Alam No.64 Gedung Meneng Bandar Lampung. Museum Lampung menyajikan berbagai koleksi zaman prasejarah dan masa sejarah sebagai bukti dari masa lalu kuno. Seluruh koleksi Museum Lampung berjumlah sekitar 4.747 buah yang diklasifikasikan menjadi 10 kelompok yaitu, geologi, biologi, etnografi, arkeologi, koleksi bersejarah, numismatik/heraldik, Philological, ceramological, seni, dan teknologi. Museum Lampung juga sudah mendapat koleksi warisan budaya Hindu-Buddha seperti, Patung Batuan Apsari, Patung Buddha, alat-alat upacara agama dan prasasti. Sementara itu, pengaruh budaya Islam di Lampung dapat dilihat dari segi agama dan tatanan sosial masyarakat seperti halnya pada benda-benda budaya yang digunakan.

Pengunjung yang datang ke Museum ini akan dapat berbagai macam informasi-informasi serta belajar mengenai kebudayaan-kebudayaan Lampung. Kebudayaan-kebudayaan yang ada didalam Museum yakni, berbagai upacara adat, kain tradisional, flora dan fauna, berbagai macam peninggalan Radin Inten, benda upacara adat, dan lain-lain. Koleksi-koleksi peninggalan serta kebudayaan yang ada di Museum Lampung ini, dapat mengembangkan imajinasi para pengunjung terhadap berbagai peristiwa yang melekat pada benda-benda bersejarah. Selain itu, pengunjung akan lebih mudah mengembangkan pemahaman generasi muda terhadap pejuang bangsa.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, Museum Lampung kurang menyediakan sarana *signage* dan *wayfinding* yang informatif. Hal ini mempengaruhi kenyamanan pengunjung yang ada didalamnya. Salah satu kasus yang sering terjadi ialah, ketika pengunjung ingin ke toilet, mereka sulit menemukan letak toilet karena tidak adanya papan informasi yang mengarahkan pengunjung ke

lokasi yang ingin mereka tuju, sehingga harus bertanya kepada petugas yang ada di Museum. Terlebih tidak adanya denah lokasi untuk memberitahu area apa saja yang ada di Museum Lampung dari lantai 1 sampai 2.

Penulis ingin membantu pengunjung memudahkan mencari lokasi yang diinginkan serta memberikan berbagai informasi yang dapat membantu pengunjung selama berada di Museum. Maka dari itu, perancangan *signage* dan *wayfinding* untuk Museum Lampung adalah salah satu upaya agar pengunjung dapat dengan mudah menemukan lokasi yang mereka inginkan tanpa harus bertanya kepada petugas atau memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Hal ini dikarenakan *signage* dan *wayfinding* mampu mengkomunikasikan informasi kepada pengunjung dengan cepat dan efektif.

Keberadaan *signage* dan *wayfinding* sangatlah penting, bukan hanya bertujuan untuk mengarahkan tempat/lokasi, *signage* dan *wayfinding* dirancang untuk menginformasikan aturan-aturan yang ada di dalam atau di luar gedung Museum Lampung, informasi yang menjabarkan deskripsi dari setiap koleksi, serta berbagai informasi yang dapat membantu pengunjung selama berada di Museum Lampung. Berdasarkan permasalahan yang ada pada Museum Lampung, maka perlu dirancang sebuah *signage* dan *wayfinding* yang informatif dan efektif guna mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi. Selain itu, keberadaan *signage* dan *wayfinding* yang sesuai dengan identitas lokal dari Lampung pula akan meningkatkan daya tarik Museum Lampung dimata pengunjung serta masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Kurang tersedianya *signage* dan *wayfinding* yang informatif di Museum Lampung.
- b. Banyaknya pengunjung yang tidak mengetahui tata letak lokasi yang ingin pengunjung tuju .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan permasalahan yang ada, diantaranya :

- a. *Signage* dan *wayfinding* seperti apa yang dibutuhkan di Museum Lampung ?
- b. Bagaimana merancang *signage* dan *wayfinding* di Museum Lampung yang informatif serta mengadopsi identitas lokal dari Lampung ?

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis merumuskan tujuan yang akan dicapai, yakni :

- a. Membantu pengunjung dan masyarakat mengarahkan ke lokasi yang ingin dituju.
- b. Merancang *signage* dan *wayfinding* yang informatif dan efektif pada Museum Lampung yang mengadopsi identitas lokal untuk keefektifitasan pengunjung dalam mengetahui lokasi dan tata letak ruangan dalam Museum Lampung serta memperoleh informasi yang dibutuhkan selama berada di Museum Lampung.

1.5 Batasan Masalah

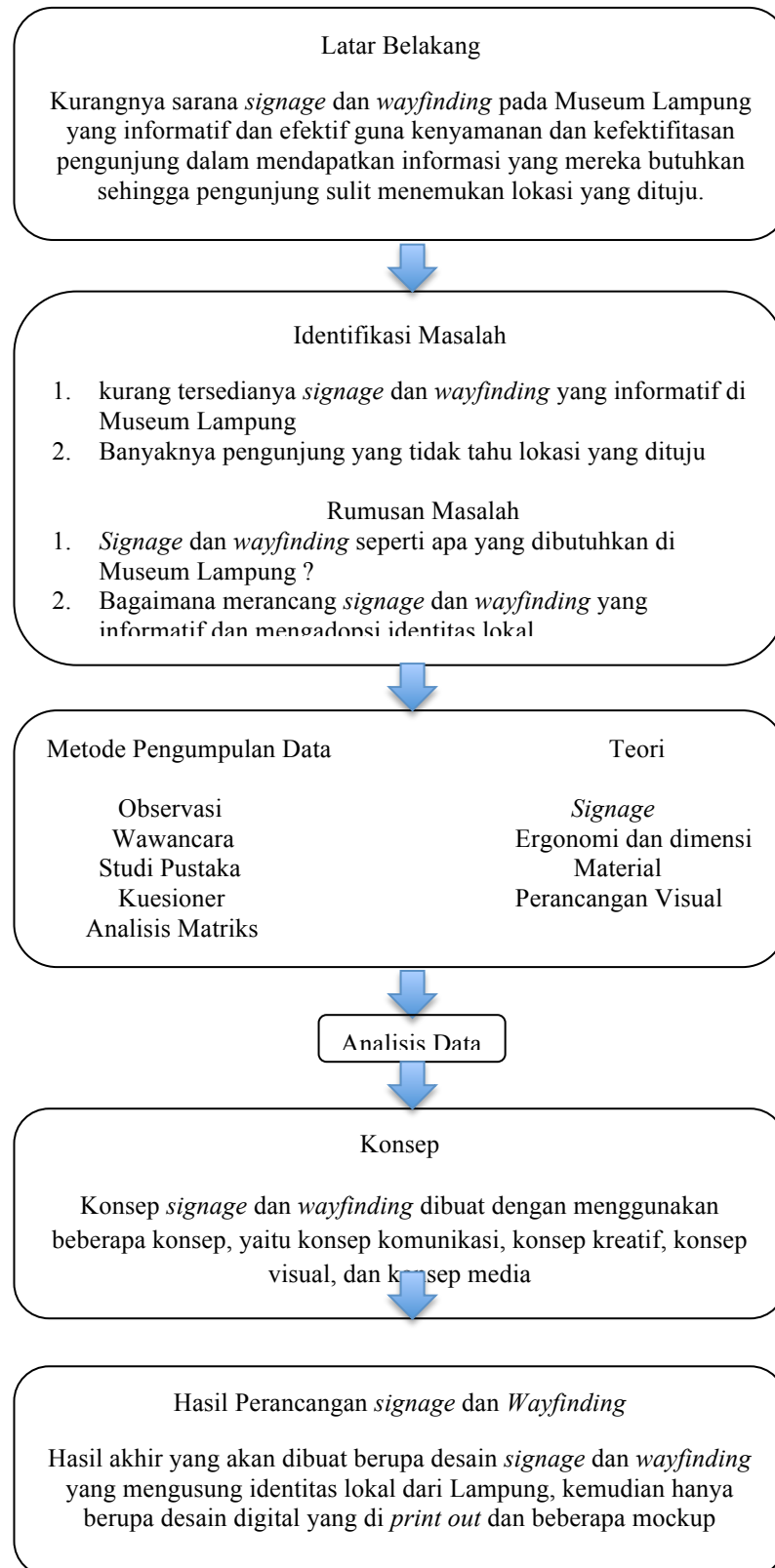
Batasan masalah yang penulis buat berfokus pada *signage* dan *wayfinding* pada Museum Lampung yang terdiri dari petunjuk arah, aturan-aturan di dalam ataupun di luar Museum, informasi koleksi, denah lokasi yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mengetahui lokasi yang mereka tuju dan berbagai informasi yang dibutuhkan selama berada di Museum. Hasil akhir yang akan dibuat nantinya akan berupa desain *signage* dan *wayfinding* yang mengusung identitas lokal dari Lampung, kemudian hanya berupa desain digital yang *diprint out* dan beberapa *mockup*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode observasi, metode wawancara, studi pustaka dan kuesioner dan analisis matriks.

- a. Metode Observasi merupakan salah satu teknik penelitian yang dilakukan seorang diri tanpa memerlukan biaya. Pengamat (*observer*) kemudian mengamati lingkungan sekitar untuk mendapatkan informasi (Ratna, 2010:217). Penulis melakukan metode observasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap segala kegiatan yang berlangsung di dalam Museum Lampung dengan cara mengamati kegiatan dari para pengunjung serta petugas yang ada di dalam Museum Lampung
- b. Metode Wawancara adalah instrument penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalan pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancarai. Informasi yang didapatkan dengan melakukan wawancara dari narasumber dengan berbincang-bincang dan bertatap muka secara langsung (Koentjaraningrat, 1980:165 dalam Soewardikoen, 2013:20). Penulis melakukan wawancara langsung kepada para pengunjung, petugas, serta semua staf yang bertanggung jawab di Museum Lampung, desainer perancang *signage* dan praktisi dibidang *signage*.
- c. Studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya kedalam konteks (Soewardikoen, 2013:6). Penulis mengumpulkan informasi, teori serta referensi dari beberapa buku, proposal, jurnal, *standard manual* untuk memperoleh data ataupun informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan proposal.
- d. Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan yang berhubungan dengan suatu hal atau suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh “reponden”, yakni orang yang merespon pertanyaan (Soewardikoen, 2013:25). Penulis membagikan kuesioner kepada pengunjung-pengunjung yang datang ke Museum Lampung.
- e. Analisis Matriks adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi (Rohidi, 2011:247 dalam Soewardikoen 2013:). Matriks dapat membantu mengidentifikasi informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Matriks terdiri dari baris dan kolom, kolom dapat berisi poin teori untuk menganalisis (Soewardikoen, 2013:51)

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

1.8 Pembabakan

Penyusunan Laporan Tugas Akhir diurutkan berdasarkan ketentuan penulisan yang telah ditetapkan didalam buku panduan Tugas Akhir. Dimulai dari Bab I Pendahuluan, Bab II Dasar Pemikiran, Bab III Data dan Analisis Masalah dan Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan.

a. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai apa yang telah diuraikan dilatar belakang, ruang lingkup, tujuan serta manfaat yang ada di Museum Lampung. Diuraikan pula permasalahan yang ada pada Museum Lampung yang dimana kurangnya sarana *signage* dan *wayfinding* untuk menunjang keefektifitasan pengunjung dalam mencari lokasi dan tata letak Museum Lampung.

b. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan tentang definisi, klasifikasi, standardisasi Museum, serta pengertian *signage* sampai pada material serta teori perancangan visualnya.

c. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan tentang profil Museum Lampung yang berupa sejarah singkat, visi misi, lokasi, serta, struktur kepengurusan yang ada di Museum Lampung. Data Museum serta perbandingan Museum Lampung dengan beberapa Museum sejenis dengan analisis matriks. Termasuk pula data hasil wawancara dan kuesioner dan kesimpulan hasil analisisnya.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep dan hasil perancangan *signage* dan *wayfinding* Museum Lampung yang telah dibuat guna untuk keefektifitasan pengunjung dalam mencari lokasi dan tata letak yang ada di Museum Lampung yang mengadopsi identitas khas Lampung.