

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari zaman dahulu sampai sekarang, kebudayaan selalu mengalami dinamika perubahan. Dinamika perubahan ini biasanya bisa terjadi karena beberapa factor, baik dari pengaruh budaya lain, kondisi masyarakat, alam sampai agama. Beberapa budaya berubah seiring perubahan zaman dan melahirkan kebudayaan yang baru, beberapa kebudayaan tetap mempertahankan tradisi lamanya. Hal inilah yang menjadikan proses lahir, berkembang sampai bertumbuhnya suatu budaya terutama di Indonesia

Kebudayaan di Indonesia berkembang dengan melalui proses yang berbeda-beda tiap daerahnya. Proses tersebutlah yang membuat lahirnya berbagai kebudayaan yang khas, unik dan beraneka macam dan berbeda di tiap daerahnya. Keanekaragaman budaya tersebut merupakan jati diri dan kepribadian dan bahkan menjadi identitas suatu bangsa di mata dunia. Kebudayaan ini juga diharapkan untuk diteruskan di masyarakat terutama di generasi mudanya.

Oleh karena itu, agar tidak kehilangan identitas dan jati diri suatu bangsa, diperlukannya proses dokumentasi, inventarisasi dan juga pengenalan budaya pada masyarakat. Untuk itulah dibuat lembaga yang disebut museum di Indonesia. Museum memiliki tugas untuk menyimpan, mengenalkan dan mengajarkan tentang nilai, sejarah sampai pesan moral budaya dari masa ke masa agar dapat dikenalkan dan dipelajari oleh generasi berikutnya.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI tahun 1995 no 19, museum merupakan lembaga yang berperan sebagai tempat pengemasan, perawatan, pengamanan dan pemberdayaan benda yang merupakan bukti dari hasil budaya manusia, alam dan lingkungan untuk menunjang usaha perlindungan, dan pelestarian kekayaan kekayaan yang memiliki nilai kebudayaan dan sejarah bangsa.

Tetapi museum juga memiliki nilai dan peran yang lebih dari itu, selain untuk penyimpanan benda-benda sejarah, museum juga berperan untuk mengembangkan

budaya dan peradaban manusia. Lebih jauh lagi menurut Ambrose dan Crispin, museum merupakan sarana yang mempunyai peran strategis terhadap penguatan identitas suatu masyarakat.

Salah satu museum di Bandung, yaitu Museum Sri Baduga adalah museum yang beralamat di Jl. B.K.R 185 yang didirikan sejak tahun 1974. Sejak tahun 1989, Museum Sri Baduga sudah ditetapkan oleh pemerintah sebagai cagar budaya dan sejarah kota Bandung, yang mana berarti Museum Sri Baduga merupakan tempat yang dibuat dan diperuntukkan untuk masyarakat sebagai sarana atau tempat untuk salah satu sumber ilmu pengetahuan yang dapat dimanfaatkan masyarakat untuk beroleh ilmu terutama di bidang budaya dan sejarah. Setelah menjalani renovasi secara bertahap, Museum Sri Baduga memiliki kondisi ruangan yang lebih nyaman bagi pengunjung dan memiliki pembagian ruangan dan tata letak yang lebih baik sehingga pengunjung lebih mudah untuk membedakan pengelompokan jenis koleksi museum .

Bangunan Museum ini beserta isinya merupakan peninggalan yang memiliki baik nilai sejarah dan kebudayaan yang khas Jawa Barat. Karena itu Museum Sri Baduga memiliki nilai sejarah yang sangat banyak sehingga menjadi salah satu destinasi wisata sejarah yang ada di kota Bandung.

Namun dengan nilai potensi yang sebesar itu pemanfaatan media untuk menarik pengunjung yang dilakukan oleh pihak museum masih kurang maksimal dan juga informatif dalam memberikan informasi. Menurut penilaian Bapak Nouval yang menjabat di bagian promosi dan edukasi, leaflet Sri Baduga kali ini terlalu padat kata sehingga tidak dapat menarik perhatian orang lain untuk membacanya, terlebih untuk menyimpannya. Sementara itu promosi yang dilakukan oleh museum berfokus pada museum keliling, kunjungan sekolah dan museum expo. Sementara untuk museum keliling dan museum keliling, kegiatannya hanya dilaksanakan hingga tahun 2016 saja. Museum Expo menjadi promosi utama di Museum Sri Baduga, sehingga dibutuhkan media tambahan untuk mendorong minat masyarakat agar berkunjung ke museum dan juga menjadi ciri khas museum.

Berdasar dari latar belakang masalah diatas, maka penulis berinisiatif untuk mengangkat topik perancangan guidebook di museum Sri Baduga. Perancangan

guidebook ini dilakukan karena dibutuhkannya guidebook tentang museum Sri Baduga sebagai media komunikasi dan promosi. Selain itu media ini efektif bagi masyarakat karena dapat memudahkan masyarakat tentang informasi detail tentang lokasi, isi dan petunjuk arah yang digabungkan dalam satu guidebook, sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi dengan lebih mudah dan praktis. Perancangan guidebook ini juga dilakukan dengan harapan meningkatnya minat dan kesadaran masyarakat akan pentingnya museum, sejarah dan budaya terutama pada generasi muda.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka masalah dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sri Baduga memiliki leaflet yang kurang menarik karna isinya terlalu penuh dan tidak menarik untuk dibaca.
2. Diperlukannya media informasi cetak yang menjadi ciri khas museum museum.
3. Dibutuhkannya media informasi yang dapat mengenalkan museum ke pengunjung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana cara merancang guidebook yang efektif bagi masyarakat baik untuk menyediakan informasi mengenai museum dan juga untuk sebagai ciri khas dari museum Sri Baduga.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk membatasi focus masalah yang akan diteliti, maka penulis membuat ruang lingkup sesuai dengan teori 4W 1H yaitu,

1. What (Apa)

Perancangan ini akan membahas perancangan media informasi berupa *guidebook* yang informatif dan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi Museum Sri Baduga.

2. Who (Siapa)

Target Audience dalam perancangan ini adalah masyarakat dari mulai pelajar, mahasiswa dan umum baik yang ingin belajar tentang isi museum maupun hanya sekedar berkunjung.

3. Where (Dimana)

Lokasi yang akan dibahas adalah Museum Sri Baduga Bandung.

4. When (Kapan)

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan sejak bulan September 2018

5. How (Bagaimana)

Menggunakan observasi, wawancara dan studi pustaka untuk menemukan masalah dan penyelesaiannya dan menggunakan konsep Matriks perbandingan dalam menentukan desain dengan proyek sejenis

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan media informasi berupa *guidebook* yang dapat menjadi ciri khas museum sekaligus menjadi media komunikasi promosi di masyarakat.

1.5 Cara Pengumpulan data dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Penulis akan melaksanakan studi pustaka untuk mendapatkan teori-teori perancangan berupa teori buku, teori layout, teori tipografi, teori warna, dan teori ilustrasi guna memperdalam wawasan tentang hal yang akan dipakai dalam perancangan ini.

2. Observasi

Observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung pada objek penelitian oleh peneliti untuk melihat lebih dekat kegiatan (Riduwan, 2004:104). Kegiatan observasi dilaksanakan oleh penulis secara di Museum Sribaduga.

3. Wawancara

Menurut W. Gulo (2002:118) wawancara adalah sebuah kegiatan tatap muka antara pewawancara dan responden yang terdiri atas memberi pertanyaan, meminta tanggapan responden, dan mencatat tanggapan responden. Wawancara dilaksanakan oleh penulis dengan pihak museum Sribaduga untuk mendapatkan informasi lebih detail mengenai museum Sribaduga.

4. Kuisisioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tentang sebuah topik yang nantinya akan dijawab oleh para responden. Jawaban dari kuesioner bersifat tidak spesifik. Tujuan dari kuesioner adalah untuk memperoleh data dalam waktu yang singkat (Soewardikoen, 2013:25).

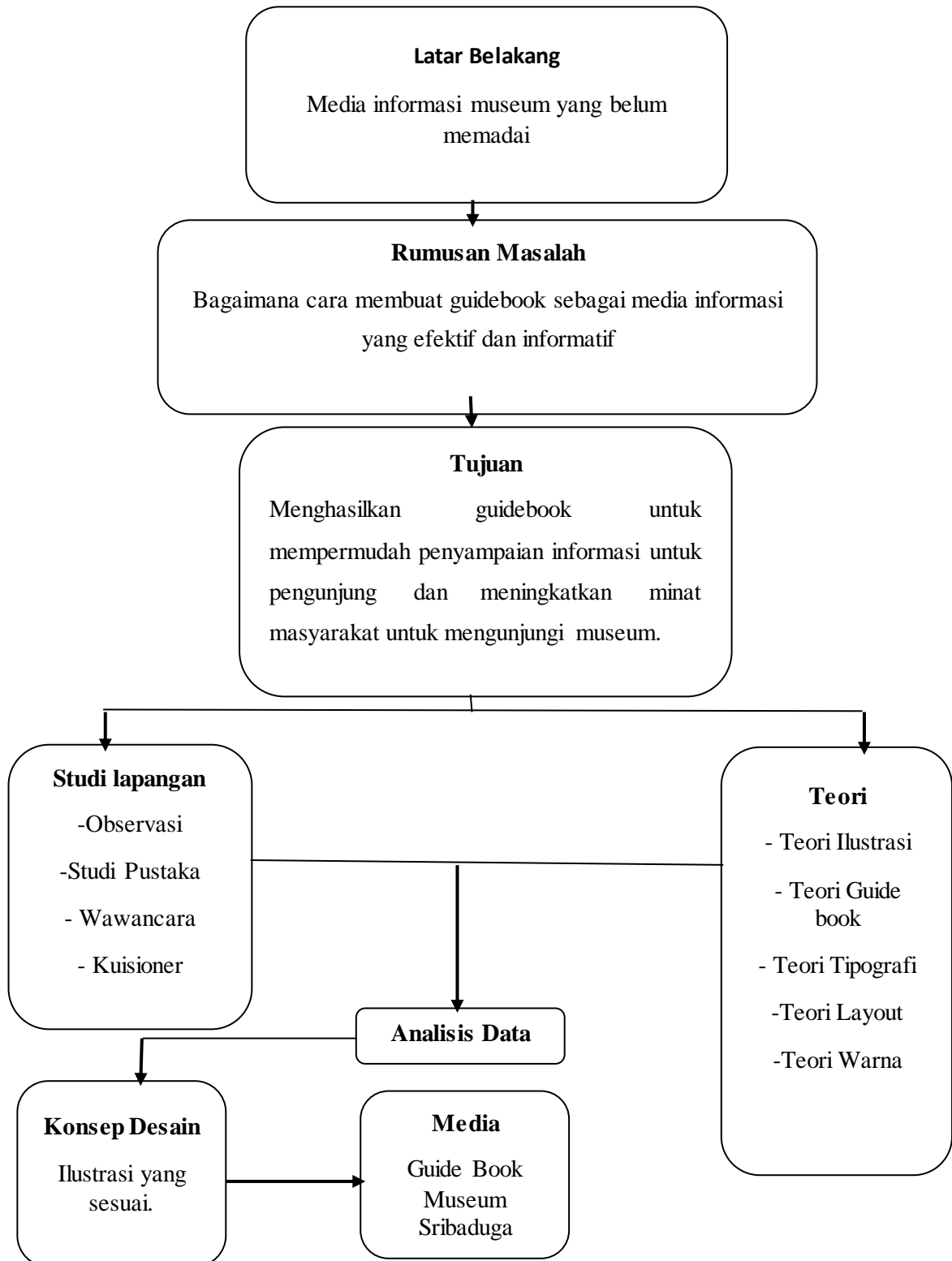
1.5.2 Cara Analisis

Matriks

Pada dasarnya prinsip analisis matriks adalah membandingkan dengan melakukan penjajaran. Matriks ini dapat membantu dalam mengidentifikasi bentuk penyajian menjadi lebih seimbang, dengan cara mensejajarkan suatu informasi, yang dapat berupa gambar atau tulisan. Sebuah matriks terdiri atas kolom dan baris dimana akan memunculkan dimensi yang berbeda. Objek visual jika dijejerkan lalu dinilai

menggunakan suatu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbandingannya. (Soewardikeoon, 2013).

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjabarkan gambaran umum tentang masalah yang diangkat melalui fenomena yang terjadi, dan juga menjelaskan fokus permasalahan dengan rumusan dan batasan masalah serta tujuan perancangan. Pada bab ini juga dijelaskan metode pengumpulan data yang akan dilakukan dan bagaimana kerangka perancangan yang digunakan sebagai acuan untuk proses penelitian, serta gambaran singkat setiap bab.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori yang relevan yang digunakan sebagai panduan dalam merancang *guidebook*.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi dan Studi Pustaka serta menjelaskan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB V Penutup

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang.