

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Bajra Sandhi adalah Museum Sejarah Perjuangan Rakyat Bali yang berada di bawah naungan Unit Pelaksana Teknis Dinas Monumen Perjuangan Rakyat Bali (UPTD.MPRB) yang telah menjadi salah satu tujuan wisata di Bali sejak tahun dibuka dan diresmikannya museum pada tahun 2003, yang menjadi salah satu Museum Unik karena menjadi satu dengan Monumen Bajra Sandhi atau Monumen Perjuangan Rakyat Bali yang memiliki arsitektur khas tradisional Bali yaitu berupa motif, ukiran dan arsitektur yang menyerupai Genta atau salah satu alat keagamaan yang digunakan oleh Pemangku (Pemimpin Persembahyangan Hindu).

Dengan Museum yang memiliki kawasan seluas 4900 meter dari kawasan Monumen Bajra Sandhi yang seluas 70x70 meter dan dari kawasan Lapangan Puputan Margarana seluas 13,8 Hektar, dengan area yang seluas ini, Museum Bajra Sandhi ini memiliki *Wayfinding* dan *Signage* yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagian, penanda arah dan fasilitas yang ada di Museum Bajra Sandhi kepada pengunjung, dan saat ini Museum Bajra Sandhi menggunakan media sosial yang masih aktif berupa *Instagram*, *Youtube* dan *Facebook*, adapun konten informasi yang telah dipublikasikan oleh pihak Museum Bajra Sandhi berupa *event* lomba, diskon dan memberikan paket wisata kepada para pengunjung khususnya pelajar dan mahasiswa.

Wayfinding & Signage yang dimaksud penulis adalah sebutan untuk papan nama untuk informasi suatu lokasi, penunjuk arah, peta lokasi, panah arah yang biasa ditemukan di tempat umum khususnya tempat wisata seperti kebun binatang, wisata alam dan tempat wisata lainnya, dan Media Pendukung yang dimaksud penulis ialah Media Promosi yang berbentuk digital maupun cetak seperti Brosur, Poster untuk cetak dan Media Sosial yang seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dan berupa *Website* yang dapat memudahkan para pengunjung untuk mengetahui lokasi, suasana dan juga pemberitaan terbaru mengenai Museum Bajra Sandhi.

Museum Bajra Sandhi sendiri sudah memiliki *Wayfinding* dan *Signage* sejak awal dibukanya pada tahun 2003, namun seiring berjalannya waktu, *Wayfinding* dan *Signage* yang ada di Museum Bajra Sandhi ini mengalami penuaan, pemudaran dan mengalami beberapa kerusakan di beberapa titik seperti *Signage* yang terbuat dari plastik tebal yang sudah pudar dan tidak terlihat lagi tulisannya dikarenakan sering

disentuh oleh pengunjung museum dan cuaca, ataupun *Signage* papan informasi arah yang terbuat dari besi dan mika yang sudah berkarat, keropos dan tanda yang memudar karena terletak di luar ruangan, dengan kerusakan ini membuat informasi dari *Signage* dengan *Wayfinding* menjadi tidak jelas dan informasinya tidak tersampaikan. Beberapa peletakan dari *Wayfinding* dan *Signage* ini juga sudah ada yang tidak berada pada tempatnya karena rusak dan belum diganti hingga saat ini, tidak hanya kondisi fisik dari *Wayfinding* dan *Signage* yang tidak terawat dan rusak, namun desain dari *Wayfinding* dan *Signage* tersebut kurang informatif karena tidak memiliki *pictogram* dan tidak memiliki bentuk atau tanda arah untuk membantu pengunjung mengetahui arah mana yang menunjuk lokasi yang disebutkan di papan *Wayfinding* dan *Signage*, dan desain *Wayfinding & Signage* tidak memiliki keseragaman antara satu dengan desain lainnya dari segi bentuk fisik seperti bahan material yang digunakan dan ukuran yang berbeda-beda, jenis *typeface* dan warna yang digunakan pun juga berbeda-beda, yang menjadikan tanda kurang efektif dan dapat menyampaikan informasi yang berbeda pula, dan pemilihan warna yang kurang kontras dengan sekitarnya menjadikan tanda menjadi sering terlewatkan dan tidak terbaca oleh pengunjung museum, yang menjadikan museum menjadi kurang menarik dan membuat pengunjung menjadi ragu untuk masuk berkunjung ke salah satu ruangan atau tidak.

Hasil penelitian penulis di *Internet* dan observasi langsung ke lapangan memberikan hasil bahwa informasi yang ada di *Internet* yang di informasikan oleh Museum Bajra Sandhi berupa *Instagram Post* dan *Video Youtube* yang menginformasikan *event* dan informasi jadwal buka tutup/libur hari raya dari Museum Bajra Sandhi dan kurang dalam menginformasikan dan mempromosikan Museum Bajra Sandhi itu sendiri, dan observasi secara langsung oleh penulis menemukan beberapa tanda yang sudah rusak dan sudah tidak pada tempatnya, bentuk fisik tanda yang berbeda-beda, dan tanda yang hilang di beberapa titik jadi tidak dapat menginformasikan semua tanda tersebut dengan sempurna, penulis juga menemukan pengunjung dari mancanegara maupun lokal yang masih bertanya kepada petugas kebersihan di dekat pintu masuk museum untuk bertanya tentang loket tiket karena loket tiket berada agak jauh dari pintu masuk museum atau monumen yang tidak memiliki *signage* yang jelas dan tidak adanya *wayfinding* yang mengarah ke loket tiket, yang membuat pengunjung menjadi kebingungan untuk mengetahui lokasi dari loket tiket, tidak hanya loket tiket, pengunjung juga kebingungan saat berada di dalam museum khususnya di bagian diorama karena masih kurang jelas arah selanjutnya dari tur

diorama yang menjadikan cerita dari diorama menjadi kurang tersampaikan dengan baik dan dengan kurang kontrasnya *signage* membuat pengunjung menjadi melewati informasi dari *signage*. Menurut data dan informasi oleh *staff* dari Museum Bajra Sandhi, berkurangnya jumlah pengunjung dari tahun ke tahun terjadi karena kini pelajar atau mahasiswa sebagai pengunjung terbanyak mulai tidak merasa ada yang menarik untuk menjadi *spot* foto dan merasa museum seperti ketinggalan jaman dalam fasilitas yang dimiliki seperti cara menyampaikan sepotong informasi dari benda sejarah maupun diorama yang masih hanya dibaca secara manual, walaupun untuk sekarang sudah menggunakan fitur *scan* yang dapat menuju *website* yang dimiliki Museum Bajra Sandhi dan terdapat informasi yang lebih lengkap namun yang paling diperhatikan oleh pengunjung adalah Grafis Lingkungan seperti tanda atau *signage* yang dimiliki Museum Bajra Sandhi masih belum menarik dan belum berbentuk “estetik” dibandingkan museum yang sudah memiliki tanda yang sudah dirancang dengan baik seperti Museum kebanyakan di Jawa khususnya kota kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya dan juga data kunjungan Museum mengalami penurunan drastis hingga tidak ada pengunjung sama sekali pada saat terjadinya pandemi pada tahun 2020, namun pengunjung sudah mulai kembali bertambah semenjak 2020 akhir hingga kini karena sudah dilonggarkannya peraturan dari pemerintah mengenai protokol kesehatan terhadap pandemi yang terjadi.

Berdasarkan persoalan diatas, dapat diperlukan adanya perancangan ulang dari segi bentuk, ukuran, jenis *typeface* dan warna yang lebih tepat dan juga perancangan Media Pendukung berupa Media Promosi yang berbentuk digital maupun cetak yang tepat yang akan memudahkan pengunjung dalam menjelajahi, dan menelusuri informasi mengenai Museum Bajra Sandhi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurang efektif dan informatifnya desain dari *Wayfinding* dan *Signage* karena memiliki warna yang tidak kontras dan menjadi satu dengan sekitar, tidak menggunakan *pictogram*, dan tidak memiliki simbol tanda panah yang menyebabkan sulitnya menemukan lokasi dan informasi yang pengunjung inginkan pada Museum Bajra Sandhi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusannya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung yang efektif dan informatif agar pengunjung dapat lebih mudah menemukan lokasi dan informasi pada Museum Bajra Sandhi?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan penelitian tersebut, ruang lingkup atau batasan masalah dari perancangan Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung ini adalah:

1. Apa (*What*)

Perancangan Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung di Museum Bajra Sandhi.

2. Siapa (*Who*)

Pengunjung Museum Bajra Sandhi dari pelajar yang bersekolah dasar hingga sekolah menengah atas, mahasiswa dan pengunjung umum.

3. Dimana (*Where*)

Museum Bajra Sandhi, di Jalan Raya Puputan No.142, Denpasar, Bali

4. Kapan (*When*)

Perancangan akan dilakukan pada bulan April tahun 2022 hingga berakhirnya Tugas Akhir ini.

5. Mengapa (*Why*)

Museum memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai suatu sejarah dan sekaligus mengedukasi pengunjung dan meningkatkan antusias kepada para pengunjung agar tertarik untuk berkunjung ke Museum.

6. Bagaimana (*How*)

Dengan cara melakukan perancangan Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung untuk Museum Bajra Sandhi.

1.4 Tujuan Perancangan

Dari pernyataan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan juga bahwa tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung untuk Museum Bajra Sandhi. Harapan dari perancangan ini adalah dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke

Museum Bajra Sandhi dan lebih mengetahui, memperkenalkan budaya, sejarah tentang budaya Bali dan sejarah akan perjuangan rakyat Bali sejak jaman purbakala hingga masa penjajahan Belanda dan Jepang yang terdapat di Museum Bajra Sandhi ataupun museum lainnya yang ada di Bali, Indonesia.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

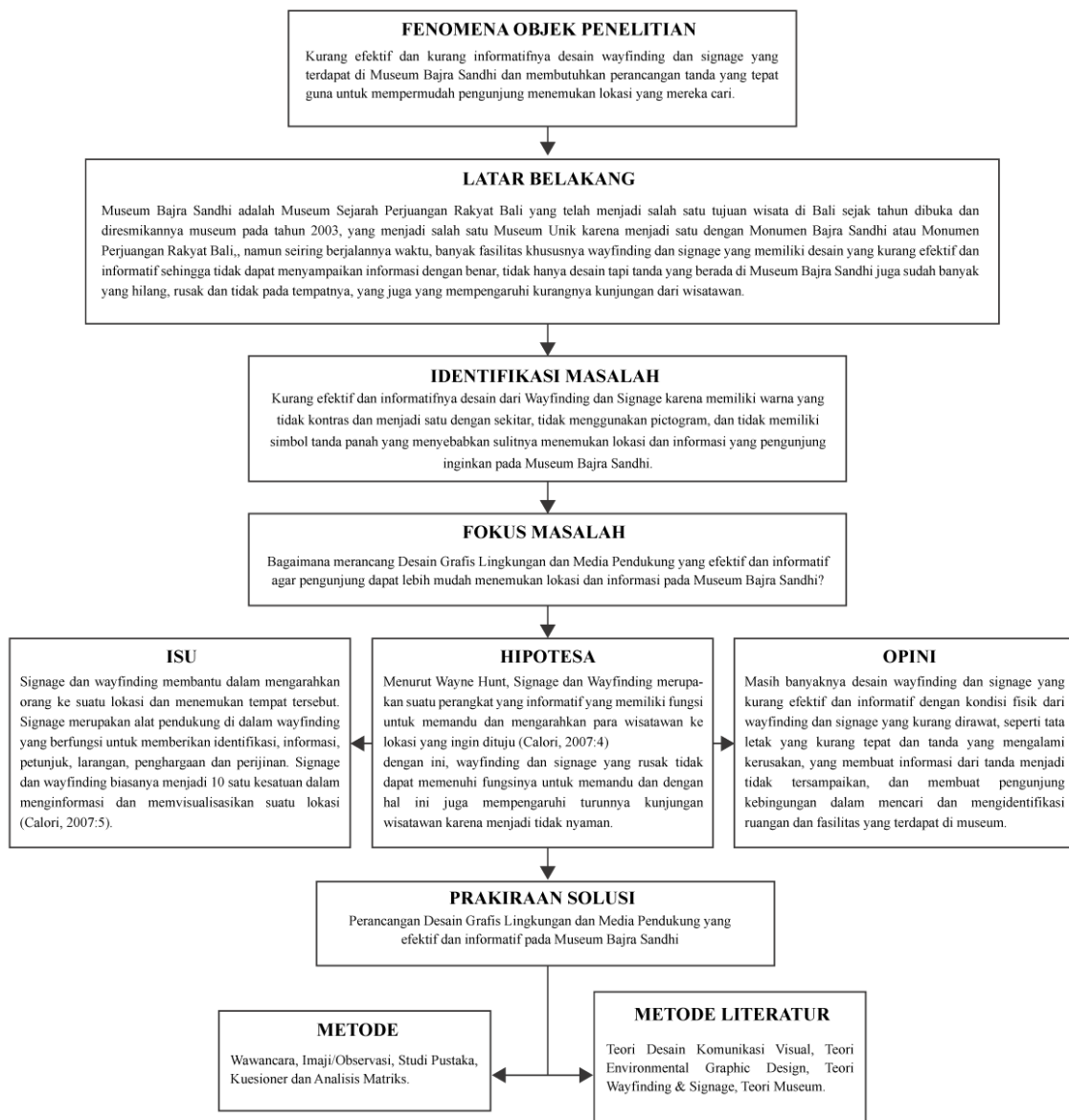
Metode dalam penulisan ini dapat menggunakan pendekatan secara kualitatif.

1.5.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, yang bersifat deskriptif dan Menggunakan analisis. Mengacu kepada data valid dari data yang tampak. (Dr, Didit Widiatmoko Soewardikoen. M.Sn, 2017:25).

- A. Aspek Wawancara, metode ini digunakan untuk mencari informasi secara langsung pada objek yang nantinya diteliti, guna sampai ditemukannya titik permasalahan pada objek yang di teliti dan di rancang. Maka dari itu melalui proses wawancara, yang dimana objek yang di teliti pun mendapatkan hasil eksplorasi yang maksimal nantinya.
- B. Aspek Imaji/ Observasi, Observasi ini dilakukan untuk mengamati visual dari objek penelitian secara langsung ke lapangan, agar penelitian yang nantinya diangkat menjadi akurat dan objektif sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya.
- C. Studi Pustaka, studi pustaka digunakan untuk menemukan informasi secara relevan melalui buku maupun jurnal yang memiliki kesamaan penelitian yang diangkat.
- D. Kuesioner, digunakan untuk menghimpun data dari sejumlah orang atau responden melalui seperangkat pertanyaan untuk dijawab. Jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai data. Nantinya, data diolah dan disimpulkan menjadi hasil penelitian.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

1.7 Pembabakan

Penelitian ini telah disusun berdasarkan sistematika yang telah ditetapkan sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan dari tiap bab dalam tugas akhir seminar ini.

BAB 2 Dasar Pemikiran

Bab ini berisikan penjelasan dari teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai pijakan atau acuan dalam proses perancangan objek penelitian.

BAB 3 Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisikan uraian hasil observasi dan pengumpulan data di lapangan terhadap objek penelitian secara terstruktur. Serta menganalisis data yang diperoleh menggunakan landasan teori yang relevan untuk mendapatkan simpulan berupa konsep ideal yang nantinya digunakan dalam perancangan.

BAB 4 Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini berisikan konsep yang dihasilkan dari analisis permasalahan dan data yang diperoleh menggunakan teori yang relevan dari bab sebelumnya, menjelaskan konsep apa saja yang digunakan, dan melampirkan semua hasil rancangan dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB 5 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan atas hasil dari observasi, pengumpulan data yang ada di lapangan, konsep dan saran pada waktu sidang.