

**PERANCANGAN MEDIA VISUAL EVENT SOSIALISASI
SEJARAH KEHIDUPAN YANG DIADAKAN MUSEUM GEOLOGI DI
KABUPATEN NGADA**

Raden Dion Dhirasatwika¹; Imansyah Lubis²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif – Universitas Telkom
Bandung

ABSTRACT

Museum Geologi Bandung is a museum that collects geological and mining collection, many kinds of rocks, minerals, meteorites, fossils and artifacts that collected from early 1850's. Museum Geologi has socialization program to some school in indonesia, the next place for the socialization is Kabupaten Ngada. The purpose of this socialization is for spreading geological education and information of Museum Geologi's collection.

In delivering the information of the collection of the museum, Museum Geologi hasn't using the effective media. One of the example is when delivering a huge and detailed amount of information, Museum Geologi only using x-banner.

In order to solve the problem above, writer collects data by using observation, literature, and interviewing related informants. After collecting the data, writer designing the appropriate visual media. The main media is a guide book. For additional visual media, writer designing notepad, t-shirts, hat, totebag, ballpoint, banner, x-banner, sign system, and backdrop. Writer also designing web-based visual media, such as twitter and facebook cover design. Hopefully the design on this final project will make the information from the socialization can delivered effectively. so that the participants can get the benefit from the socialization program. In addition, this study is also expected to help those who need it.

Keywords : Visual Media, Socialization , Museum Geologi, Information

Pendahuluan

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Menenal Museum: 2009). Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut *International Council of Museum* (ICOM) dalam Pedoman Museum Indonesia (2008), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri

manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Museum Geologi Bandung merupakan museum yang di dalamnya terdapat berbagai koleksi geologi dan pertambangan, mulai dari ragam batuan, mineral, meteorit, fosil dan artefak yang telah dikumpulkan sejak tahun 1850-an. Koleksi Museum Geologi yang terkenal adalah fosil manusia purba *Homo Erectus*, fosil gajah purba *Stegodon Trigonocephalus*, serta replika fosil *Tyrannosaurus Rex*. Selain koleksi fosil dan benda geologi, juga terdapat gambaran sejarah kehidupan dari masa ke masa.

Museum Geologi memiliki program sosialisasi kepada beberapa sekolah yang ada di Indonesia. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang arti penting Museum Geologi dalam mensosialisasikan geologi/geografi bagi dunia pendidikan dan mendukung program pemerintah untuk meningkatkan kualitas dan

kompetensi mata ajar geografi melalui sektor pendidikan.

Sosialisasi ini dibagi dalam tiga bagian acara, yaitu penyuluhan, ekskursi dan pameran. Dalam acara penyuluhan, para peserta sosialisasi akan diberikan materi yang dibawakan oleh beberapa narasumber yang kompeten, di mana mereka dapat melakukan tanya jawab langsung dengan narasumber. Acara selanjutnya adalah ekskursi, tujuannya adalah untuk memperkaya pengetahuan peserta mengenai potensi geologi yang dimiliki oleh daerahnya sendiri dan berkesempatan melakukan observasi langsung ke lapangan. Acara yang terakhir adalah pameran, tujuan dari pameran ini adalah untuk memberikan informasi mengenai ilmu kebumihian sekaligus memperkenalkan museum geologi kepada para peserta sosialisasi. Pameran yang dilakukan oleh Museum Geologi Bandung adalah memamerkan koleksi. Koleksi yang ditampilkan berupa koleksi batuan, mineral dan fosil. Koleksi batuan terdiri dari batuan beku, batuan sedimen dan batuan metamorf, sedangkan koleksi mineral diambil

dari beberapa contoh mineral ekonomis, baik mineral logam maupun mineral non logam. Untuk koleksi fosil yang dipamerkan adalah koleksi fosil vertebrata seperti fosil gigi geraham gajah stegodon, fosil kerang dan fosil kepiting.

Selain koleksi yang dipamerkan, para pengunjung juga dapat menambah wawasan dengan membaca informasi yang terdapat pada *x-banner* yang ditampilkan oleh Museum Geologi. *X-banner* tersebut menampilkan informasi dari tiap-tiap koleksi yang dibawa dalam pameran tersebut, selain *x-banner*, terdapat juga poster yang memuat informasi mengenai koleksi.

Dilihat dari fakta diatas, Museum Geologi menggunakan media *x-banner* dan poster sebagai media informasi. Seperti yang kita ketahui, kedua media tersebut sebenarnya bukan media yang cocok untuk menyampaikan pesan dengan jumlah yang cukup banyak, belum lagi waktu dari kegiatan yang terbatas yang membuat para peserta tidak dapat membaca informasi yang terdapat dalam media tersebut dalam

waktu yang lama. Hal ini mengakibatkan informasi yang disampaikan Museum Geologi menjadi tidak optimal. Dengan demikian, diperlukan adanya media lain yang dapat menyampaikan informasi yang cukup banyak dan dapat dibaca dalam waktu yang lebih lama, agar ilmu yang disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif.

Permasalahan

Saat ini media visual yang digunakan dalam program sosialisasi ini masih minim dan kurang efektif, hal ini mengakibatkan materi dan ilmu yang ingin disampaikan oleh Museum Geologi tidak dapat tersampaikan dengan maksimal.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media visual yang efektif untuk program sosialisasi Museum Geologi di Kabupaten Ngada?

Pengumpulan Data

Observasi

Dilakukan langsung ke Museum Geologi. Mengamati media visual dan event yang telah dibuat , dan

juga koleksi yang terdapat pada Museum Geologi Bandung.

Studi Pustaka.

Dilakukan terhadap buku-buku yang berkaitan dengan kampanye sosial, komunikasi, pemasaran, SWOT, media, dan teori yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

Wawancara.

Wawancara dilakukan dengan bapak Lutfi Zulkifli selaku bagian Humas Museum Geologi untuk mengetahui informasi mengenai event apa saja yang sudah dilakukan, media apa saja yang sudah digunakan, dan juga koleksi apa saja yang menjadi ciri khas Museum Geologi.

Data Penyelenggara – Museum Geologi



Gambar 1.1 Logo Museum Geologi

Berdirinya Museum Geologi sangat erat kaitannya dengan sejarah penyelidikan geologi di Indonesia yang telah dimulai sejak tahun 1850-an oleh “*Dienst van het Mijnwezen*” yang berkedudukan di Bogor (1852–1866). Lembaga ini kemudian pindah ke Jakarta (1866-1924) dan

akhirnya pindah ke Bandung, menempati Gedung Gouvernement Bedrijven (sekarang Gedung Sate).

Para ahli geologi dalam melakukan penyelidikan/penelitian geologi di lapangan selalu membawa contoh batuan, mineral dan fosil untuk diteliti di laboratorium. Mulai tahun 1922 penyelidikan geologi di Indonesia semakin meningkat sehingga contoh batuan, mineral dan fosil yang dikumpulkan dari berbagai daerah di wilayah Indonesia semakin melimpah. Berbagai contoh tersebut memerlukan tempat khusus untuk didokumentasikan, sehingga pada tahun 1928 dibangunlah gedung yang diperuntukkan bagi laboratorium geologi di *Rembrand Straat* (sekarang Jl. Diponegoro). Gedung ini dirancang dengan gaya arsitektur “*art deco*” oleh arsitek Belanda Ir. H. Menalda van Schouwenburg. Kemudian timbul suatu gagasan untuk memperlihatkan koleksi tersebut kepada masyarakat luas, sehingga pada 16 Mei 1929 bertepatan dengan Kongres Ilmu Pengetahuan Pasifik ke IV, diresmikanlah gedung tersebut sebagai geologi dengan lemari-

lemari kaca (*vitrin*). Setiap koleksi dilengkapi label yang menginformasikan nomor koleksi, nama koleksi, tempat ditemukan dan kolektornya. Sistem peragaan seperti itu relatif tidak berubah sampai tahun 1998. Namun demikian, pengunjung yang datang ke Museum Geologi setiap tahunnya terus meningkat, khususnya pelajar.

Museum Geologi berupaya meningkatkan pelayanannya kepada masyarakat, dengan rencana pengembangan yang dirintis sejak tahun 1993 atas kerja sama antara pemerintah Indonesia dengan pemerintah Jepang, meliputi: renovasi gedung, pengembangan sistem dokumentasi koleksi, pengembangan sistem peragaan, pengembangan sistem edukasi dan pengembangan program penelitian koleksi. Renovasi gedung dan pengembangan peragaan yang pekerjaan fisiknya dimulai pada 2 November 1998 dapat diselesaikan pada pertengahan Agustus 2000. Pada 22 Agustus 2000, Museum Geologi diresmikan kembali pembukaannya oleh Ibu Megawati Soekarnoputri. Dengan adanya

pengembangan ini luas bangunan menjadi 6000 m² dimana sepertiganya sekitar 2000 m² difungsikan sebagai ruang peragaan sehingga diharapkan Museum Geologi dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dan pengguna jasa Museum Geologi lainnya.

Visi:

Menjadi sumber informasi geologi Indonesia.

Misi:

- 1) Melakukan dokumentasi dan konservasi koleksi geologi
- 2) Melakukan penelitian koleksi dan keragaman geologi serta pengembangan museum
- 3) Memperagakan, memamerkan dan mengkomunikasikan koleksi museum.
- 4) Memberikan edukasi dan menyebarluaskan informasi kegeologian
- 5) Melakukan pameran museum & geologi
- 6) Melakukan pengelolaan museum kegeologian

- 7) Melakukan kerjasama dan memberikan pelayanan jasa permuseuman

Data Koleksi Museum

Koleksi Museum Geologi dibagi dalam 4 ruangan, yaitu Ruangan Sejarah Kehidupan, Ruangan Geologi Indonesia, Ruangan Sumber Daya Geologi, dan *Outdoor Exhibition*.

1) Ruang Sejarah Kehidupan

Ruang Sejarah Kehidupan menggambarkan perkembangan kehidupan di muka bumi yang dimulai sejak kelahiran bumi 4,6 milyar tahun yang lalu, terbentuknya litosfer, atmosfer dan hidrosfer sekitar 3,8 milyar tahun lalu, munculnya kehidupan awal berupa mikro-organisme sejenis ganggang dan bakteri sekitar 3,5 tahun lalu yang diwakili oleh fosil tertua yaitu stromatolit.

Kemudian ditampilkan pula perkembangan kehidupan dari zaman ke zaman, mulai dari kehidupan di dalam air hingga migrasi ke darat, mulai dari organisme bersel satu hingga organisme bersel banyak, mulai dari hewan invertebrate hingga

vertebrata, mulai dari tumbuhan paku hingga tumbuhan berbunga.

Gambaran kehidupan dari zaman ke zaman sejak masa Pra-Kambrium, kemudian dilanjut dengan masa kehidupan purba (Paleozoikum) yang meliputi zaman Kambrium, Ordovisium, Silur, Devon, Karbon dan Perem yang diwakili dengan fosil trilobit. Masa pertengahan (Mesozoikum) yang terdiri dari 3 zaman: Trias, Jura, dan Kapur yang lebih dikenal sebagai masanya Dinosaurius menguasai bumi, diwakili oleh fosil *Tyrannosaurus rex* (*T-rex*).

Masa sekarang (Kenozoikum) yaitu zaman Tersier yang diwakili oleh berbagai fosil moluska dan foraminifera, serta zaman Kuartar yang ditandai dengan kemunculan hewan mamalia seperti gajah (*Sinomastodon*, *elephas*, dan *Stegonodon*), badak (*Rhinoceros*), kudani (Hippopotamus), kerbau (*Bubalus*) dan kura-kura raksasa (*Geochelone*).

Bagian ini diakhiri dengan sejarah geologi Bandung yang mengisahkan

terbentuknya danau Bandung purba (Situ Hiang) dan berbagai fosil yang ditemukan di wilayah Bandung.

2) Geologi Indonesia

Peragaan diawali dengan proses pembentukan bumi dalam tata surya keluarga matahari. Di sini ditampilkan koleksi meteorit dan tektit. Selanjutnya digambarkan tentang perkembangan kepulauan Indonesia sejak 50 juta tahun lalu hingga kondisinya sekarang menurut teori tektonik lempeng terkait dengan keberadaan kepulauan Indonesia di antara 3 lempeng tektonik: Eurasia, Pasifik dan Indo-Australia yang menyebabkan terjadinya berbagai fenomena geologi seperti gempa bumi, tsunami dan aktivitas gunung api.

Fenomena dan gejala geologi utama dari masing masing pulau besar di Indonesia di jelaskan di sini. Sumatra dengan sesar besarnya yang memanjang dari Aceh hingga Palembang, Kalimantan dengan delta Mahakamnya, Jawa dan Nusa Tenggara dengan goa kars dan gunung apinya, Sulawesi dengan bentuknya yang seperti huruf “K”.

Papua dengan pegunungan Jayawijaya yang diselimuti salju.

Di ruangan ini juga terdapat ruangan yang menampilkan berbagai jenis dan klasifikasi mineral maupun batuan beserta cara mengenalnya. Beberapa jenis mineral sangat menarik karena mempunyai bentuk kristal yang khas seperti kristal kuarsa, ametis dan pirit. Digambarkan juga berbagai kegiatan geologi baik di lapangan maupun di studio dan laboratorium. Ditampilkan pula peralatan geologi yang biasa digunakan dan hasil-hasil publikasi geologi.

Ada juga bagian dimana berisi penjelasan tentang bagaimana terbentuknya gunung api, bahan-bahan letusan serta informasi 129 gunung api aktif di Indonesia dengan sajian maket Gunung Bromo-Semeru, Gunung Batur, Gunung Anak Krakatau, Gunung Merapi dan Gunung Tangkuban Parahu.

3) Sumber Daya Geologi

Mengupas berbagai jenis potensi sumber daya mineral dan energi serta air tanah yang sangat bermanfaat

bagi kehidupan manusia. Sumber daya mineral meliputi berbagai jenis mineral logam dan non-logam, termasuk di dalamnya batumulia. Sumber daya energy meliputi energy konvensional seperti minyak bumi, gas bumi dan batubara serta energi alternatif seperti panas bumi. Sumber daya air khususnya air tanah merupakan potensi yang sangat dibutuhkan bagi kelangsungan hidup manusia.

Konsep utama perancangan area pameran lantai-2. Sayap barat Museum Geologi adalah ‘GeoDigi’ yaitu penggabungan antara geologi dan digital yang dikemas sebagai sajian bersifat *edutainment*. Konsep ini untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi digital ke dalam area pameran benda geologi untuk lebih leluasa dalam mengeksplorasi informasi kegeologian secara tidak terbatas mengingat keterbatasan ruang pameran yang tersedia.

4) Manfaat dan Bencana Geologi

Di sini akan disuguhkan berbagai manfaat geologi bagi kehidupan manusia begitu juga dengan bencana alam geologi yang mungkin terjadi

seperti gempa bumi, tsunami, gunung meletus dan gerakan tanah (longsor).

5) *Outdoor Exhibition*

Di beberapa sudut strategis di luar Museum Geologi terpasang koleksi batuan dan fosil kayu. Koleksi batuan berupa bongkah batugamping endapan laut dalam. Koleksi fosil kayu langka yang didatangkan dari Sukabumi dan Banten dipajang sebagai *ornament* dan ciri Museum Geologi. Ada juga Taman Siklus Batuan yaitu sebuah taman yang dibangun di halaman Geologi dikemas sebagai sarana rekreasi dan istirahat yang memajang berbagai jenis batuan baik batuan beku, sedimen maupun metamorf dengan susunan menurut “Siklus Batuan” yang dihiasi dengan tanaman fosil hidup jenis paku-pakuan. Di sebelah taman tersebut juga terdapat arena Penggalan Fosil Interaktif, yaitu sarana bermain untuk anak-anak berupa kolam pasir yang diisi replika fosil vertebrata sebagai ajang pengenalan interaktif kegiatan pencarian, penggalan dan rekonstruksi fosil.

Data Khalayak Sasaran

Demografis.

Pelajar SMP usia 12-15 tahun. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Kalangan menengah keatas.

Geografis.

Pelajar SMP yang berdomisili di Kabupaten Ngada, khususnya yang berada di perkotaan.

Psikografis.

Menyukai geologi. Membutuhkan informasi mengenai geologi.

Behavior.

Gemar mengamati objek ketika berwisata.

Analisis

Analisis menggunakan tabel analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari Museum Geologi.

Tabel Analisis SWOT

	Eksternal	
	Opportunity	Threat
	a. Merupakan satu-satunya Museum Geologi yang ada di Indonesia. b. Secara khusus belum memiliki pesaing secara langsung c. Bisa menjadi sumber informasi Geologi yang sangat bermanfaat.	a. Kurang optimalnya media visual dari Museum Geologi b. Masyarakat belum tahu betul koleksi dari Museum Geologi
Internal		
Strength	S-O	S-T
a. Memiliki banyak koleksi geologi yang tidak ada di tempat lain. b. Berada di pusat Kota Bandung. c. Memiliki ruang peragaan yang interaktif dan menarik.	Memanfaatkan informasi dari koleksi yang tidak dimiliki oleh tempat lain untuk disebarluaskan.	Mengoptimalkan media informasi dari Museum Geologi, dengan demikian masyarakat khususnya pelajar akan mengetahui dan dapat mendapatkan informasi dari koleksi yang ada di Museum Geologi.
Weakness	W-O	W-T

a. Media informasi masih perlu dilengkapi. b. Media Informasi berupa x-banner masih kurang efektif	Membuat media informasi menarik dan informatif sehingga dapat dapat membuat pengunjung atau peserta sosialisasi Museum Geologi dapat mengetahui informasi mengenai koleksi Museum.	Membuat media informasi yang dapat membuat pengunjung mengetahui isi dari Museum Geologi dan bisa mendapatkan informasi geologi dari Museum Geologi secara optimal.
--	---	--

Konsep Perancangan

Konsep Komunikasi

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, Perancangan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk mengenalkan peserta pada koleksi dari Museum Geologi Bandung.

Tujuan dari perancangan konsep pesan Museum Geologi adalah:

1. Menginformasikan ilmu geologi dan koleksi Museum Geologi, khususnya koleksi unggulan yang tidak ada di tempat lain.
2. Meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang ilmu Geologi dan nilai Museum
3. Meningkatkan minat untuk mempelajari ilmu Geologi

Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis menggunakan strategi komunikasi yang dibagi dalam 3 tahap, yaitu yang pertama adalah tahap kognitif, dimana keberadaan media informasi Museum Geologi dapat memberikan informasi seputar koleksi dari Museum Geologi secara informatif, sehingga para peserta dapat mengetahui informasi mengenai koleksi Museum.

Strategi kedua adalah tahap afektif, yaitu dengan melihat media informasi Museum Geologi, peserta menjadi senang mempelajari ilmu geologi. Yang terakhir adalah tahap *behavioral*, pada akhirnya pelajar akan tertarik untuk mempelajari ilmu geologi.

Konsep Kreatif

Perancangan media visual ini diangkat dengan kata kunci “fosil”. Pendekatan fosil ini dianggap cocok karena cukup mewakili elemen visual dari Museum Geologi. Pendekatan visual dilakukan dalam pemilihan warna, dan juga penggambaran ilustrasi.

Konsep Visual

Layout.

Layout pada perancangan media visual ini terdiri dari elemen teks dan elemen visual. Elemen Visual menggunakan ilustrasi digital. Setiap elemen teks dan

visual disusun dengan komposisi yang baik dan seimbang.

Warna.

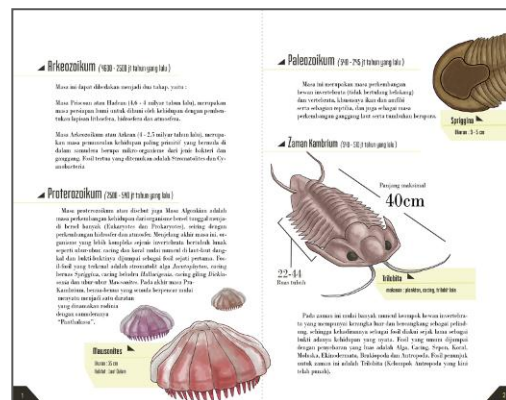
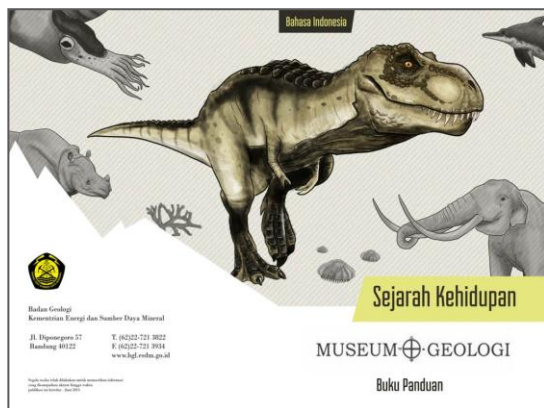
Konsep warna yang digunakan dalam perancangan media visual ini adalah warna coklat, kuning tua, kuning muda, colat muda, krem, merah dan putih. Pemilihan warna ini dianggap paling mewakili konsep kreatif.

Tipografi.

Konsep tipografi yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah dengan menggunakan huruf “Fairview” untuk bagian *head*, dan huruf “Bodoni MT” untuk *body*.

Hasil Perancangan

Buku Panduan.



Buku Catatan.



Kaos.



Topi.



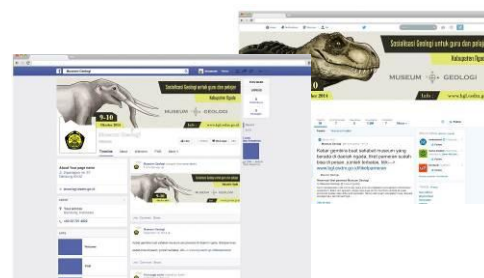
Totebag.



Ballpoint.



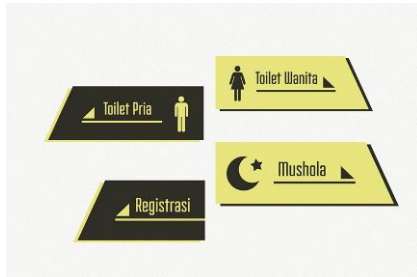
Media Sosial.



Spanduk.



Sign System.



Backdrop.



X-Banner.



Poster.



Penutup

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu Museum Geologi dalam mensosialisasikan koleksi museum agar lebih diketahui oleh khalayak, khususnya di Kabupaten Ngada, sehingga manfaat dari sosialisasi ini dapat tersampaikan dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, et. al. (2009). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendi, Onong U. (2009). *Ilmu Komunikasi: Teori dan*

- Praktek.** Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Hembree, Ryan (2008). ***The Complete Graphic Designer: A Guide to Understanding Graphics and Visual Communication.*** United States of America: Rocport Publishers, a member of Quayside Publishing Group.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. (2009). **Manajemen Pemasaran: Jilid 1 Edisi 13.** Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. (2009). **Manajemen Pemasaran: Jilid 2 Edisi 13.** Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. (2009). ***Pengantar Desain Komunikasi Visual.*** Yogyakarta: ANDI
- Jorge, Frascara. (2004). ***Communication Design: Principles, Methods and Practice.*** New York: Allworth Press.
- M.A., Morriisan. (2010). ***Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu.*** Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rakhmat, Jalaludin. (2011). ***Psikologi Komunikasi.*** Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Rustan, Surianto. (2009). ***Layout dan Penerapannya.*** Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). ***Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi.*** Yogyakarta: ANDI.
- Venus, Antar. (2009). ***Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengektifkan Kampanye.*** Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- <http://goo.gl/6qbgIS>
- <http://goo.gl/OE4NbD>
- <http://hilmo22.wordpress.com/2008/09/09/my-destiny/>
- <http://belajaritutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/museum-di-indonesia.html>