



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Arti museum seperti yang di dikutip dari dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia oleh Tim Penyusun Kamus (1990:601) adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Kata museum sendiri berasal dari bahasa Yunani *museion* yang berarti tempat suci untuk memuja Sembilan dewi yang dijadikan simbol dalam dunia ilmu pengetahuan dan kesenian. (Edi Dimiyati, 47 Museum Jakarta: Panduan Sang petualang, 2010, Hal 6).

Museum dalam menjalankan aktivitasnya, mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang dimilikinya. Pengutamaan kepada koleksi itulah yang membedakan museum dengan lembaga-lembaga lainnya. Setiap koleksi merupakan bagian integral dari kebudayaan dan sumber ilmiah, hal itu juga mencakup informasi mengenai objek yang ditempatkan pada tempat yang tepat, tetapi tetap memberikan arti dan tanpa kehilangan arti dari objek. Penyimpanan informasi dalam bentuk susunan yang teratur rapih dan pembaharuan dalam prosedur, serta cara dan penanganan koleksi. (Wawan Yogaswara, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, parekraf.go.id)

Jumlah museum di Jakarta yang mencapai menurut artikel yang dimuat oleh Kompas pada tanggal 28 Mei 2013 terdapat 68 museum dari jumlah keseluruhan di Indonesia yaitu yang berjumlah 275 museum seperti yang dimuat oleh Kompas pada tanggal 13 Januari 2011. Dari jumlah museum tersebut menandakan bahwa banyak koleksi karya sejarah serta pengetahuan yang disuguhkan bagi kita.

Salah satu museum yang terkenal di Jakarta merupakan Museum Wayang. Museum Wayang sendiri pada mulanya merupakan gereja tua yang didirikan oleh VOC pada tahun 1640 dengan nama *de oude Hollandsche Kerk*. Pada akhirnya pada tahun 1937 gedung tersebut di serahkan kepada *Stichting oud Batavia* dan kemudian di jadikan museum dengan nama *de oude Bataviasche Museum* yang artinya Museum Batavia Lama. Museum Wayang sendiri akhirnya terbentuk dari gagasan Gubernur DKI Jakarta yaitu oleh Alm. H. Ali Sadikin pada tahun 1974. Yang pada akhirnya Museum Wayang resmi dibuka pada 13 Agustus 1975. Museum Wayang merupakan Unit Pelaksana Teknis Dinas Kebudayaan dan Permuseuman di bidang pewayangan terakhir berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Propinsi DKI Jakarta Nomor 134 tahun 2002 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Kebudayaan dan permuseuman Propinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta (BAB VIII, Pasal 33,1). (Wieke Dwiharti dan Ade Mulyani, Jakarta Panduan Wisata Tanpa Mall, 2011, Hal 148 & 151)

Dalam persyaratan berdirinya sebuah museum dan perencanaan pendirian museum yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia disebutkan bahwa penggunaan label untuk identifikasi koleksi dan penggunaan pemberian informasi di perlukan sebagai syarat pembangunan sebuah museum.

Museum Wayang Jakarta sudah lama berdiri namun masih memiliki kekurangan yaitu dalam hal label identifikasi koleksi maupun identifikasi ruangan atau yang biasa di sebut dengan *identification signs* dan pemberian informasi berupa *directional signs*. Museum Wayang Jakarta telah memiliki *sign system* namun *sign system* yang dimiliki masih belum lengkap. Dengan tidak memiliki ke dua jenis *sign system* tersebut maka menyulitkan pengunjung untuk mendapatkan informasi yang ada di dalam museum dan saat pengunjung ingin mencapai suatu lokasi di dalam museum. Berdasarkan observasi lapangan yang di lakukan, penulis menemukan keadaan dimana seorang turis mengalami kesulitan menemukan jalan keluar yang benar karena tidaknya adanya *sign system*. Selain kesulitan mengenai arah, masalah yang di temukan adalah tidak ada *identification sign* bagi koleksi yang berada di dalam museum. Masih ada koleksi yang tidak memiliki keterangan sehingga menyulitkan pengunjung untuk mengetahui informasi mengenai koleksi tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagai museum, Museum Wayang Jakarta masih memiliki kekurangan dalam hal paling mendasar mengenai museum dengan melupakan kedua syarat tersebut.

Penulis bertujuan untuk membuat para pengunjung nyaman serta memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mendapatkan informasi yang jelas saat berkunjung ke Museum Wayang Jakarta, penulis ingin membuat sebuah *sign system* berupa *identification sign* dan *directional sign*. Sehingga pengunjung tidak lagi merasa kesulitan saat ingin mencapai suatu lokasi di dalam museum dan saat ingin mendapatkan informasi ketika berada di dalam Museum Wayang Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat di tarik adalah bagaimana perancangan *sign system* bagi Museum Wayang Jakarta?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang hanya terbatas pada perancangan *sign system* berupa *identification sign* dan *directional sign* yang diperlukan oleh Museum Wayang Jakarta. Untuk jenis *sign system* lainnya penulis tidak akan merubah yang sudah ada hanya melakukan penyesuain konsep untuk disesuaikan dengan *sign system* yang baru. Penulis tidak akan membuat jenis *sign system* lainnya yang berupa *orientation sign* dan *regulatory sign* dikarenakan kedua *sign system* tersebut telah dimiliki oleh Museum Wayang Jakarta.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan *sign system* bagi Museum Wayang Jakarta yang sesuai prinsip dan ilmu desain.

2. Memberikan informasi mengenai arah di dalam museum maupun keterangan informasi bagi koleksi yang di pameran.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengunjung di saat mereka berkunjung ke dalam Museum Wayang Jakarta.
2. Memudahkan pengunjung saat mengakses dan menerima informasi yang ada.
3. Menjadikan Museum Wayang Jakarta sebagai museum yang memiliki *sign system* bagi kemudahan pengunjungnya.

1.6 Metode pengumpulan data

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif menurut Yongky Safanayong dalam bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual Terpadu (2006: 4) adalah analisis yang didasari respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran. Data-data yang didapatkan adalah data yang dikumpulkan berdasarkan reaksi manusia terhadap bentuk-bentuk visual dan eksperimen.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan yang di lakukan dalam penelitian:

1. Riset pendahuluan.

Penulis akan melakukan wawancara dengan pihak pengelola Museum Wayang untuk mengetahui visi misi dan tujuan yang ingin di capai oleh Museum Wayang itu sendiri dan untuk mengetahui target audiens yang seperti apa yang di inginkan oleh museum. Nantinya jika di perlukan penulis akan membuat kuesioner untuk mengetahui apa yang di inginkan oleh target audiens dari Museum Wayang. Pada akhirnya akan ada 2 belah pihak yang diuntungkan dari proyek penelitian ini.

2. Perancangan konsep desain.

Penulis mengusulkan ide dan konsep perancangan komunikasi visual yang dibuat berdasarkan penelitian yang sudah di lakukan. Ide dan konsep yang dihasilkan sendiri merupakan hasil dari pengumpulan data dan bentuk penerapan teori seperti yang ada pada BAB II.

3. Proses eksekusi dan evaluasi.

Pihak pengelola Museum Wayang akan meninjau dan mengevaluasi ide dan konsep yang penulis sudah berikan kemudian akan penulis olah dan kembangkan kembali seperti evaluasi yang diinginkan oleh pihak museum. Pengolahan

kembali pun akan didasari oleh hasil pertimbangan, saran dan masukan dari pihak pengelola Museum Wayang.



1.8 Skematika perancangan

