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

Menurut *International Council of Museum* (ICOM), lembaga internasional museum yang diakses melalui icom.museum pada tanggal 24 September 2014, museum merupakan suatu lembaga permanen dan non profit dalam pelayanan masyarakat. Museum memamerkan warisan budaya manusia berwujud maupun tidak berwujud yang digunakan untuk tujuan edukasi, penelitian dan dinikmati masyarakat.

Di Indonesia, berdasarkan Asosiasi Museum Indonesia yang diakses di asosiasimuseumindonesia.org pada tanggal 24 September 2014, terdapat 325 museum yang terdapat di Indonesia per Januari 2014. Salah satu museum di Ibukota yang dipegang oleh swasta adalah Museum Bank Mandiri. Museum yang berada di Jalan Lapangan Stasiun no.1 Jakarta mulai beroperasi pada tahun 2005. Museum yang memiliki luas tanah sebesar 10.039 m^2 ini memperlihatkan banyak benda bersejarah mengenai alat-alat perbankan mulai dari mesin atm, uang lama, awal masa komputer, hingga suasana ruang rapat direktur bank yang total koleksinya mencapai ± 27.129 buah.

Museum Bank Mandiri cukup ramai dikunjungi pengunjung tiap harinya. Berdasarkan data statistik pengunjung yang didapat dari museum, setiap tahunnya

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015

pengunjung Museum Bank Mandiri selalu mengalami peningkatan. Data pengunjung museum yang diperoleh pada tahun 2005 diawali dengan angka 11,349 dan di tahun 2012 berjumlah 295,088. Kemudian pada tahun 2013 mengalami peningkatan lagi mencapai 308,066. Hal ini ditunjang dengan fasilitas yang diberikan museum seperti ruang seminar, ruang audio visual, dan beberapa ruang lainnya berkontribusi dalam meningkatkan banyaknya pengunjung datang ke museum. Berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu *staff* museum (2014), beberapa ruangan tersebut digunakan untuk beberapa kegiatan rutin seperti kegiatan Sahabat Anak, *Gathering Kpop*, kelas bahasa, dan beberapa kegiatan lainnya. Dengan banyaknya informasi dan kegiatan yang ada di museum, diperlukan perhatian mengenai *sign system* sehingga memudahkan pengunjung dalam berkunjung di Museum Bank Mandiri.

Berdasarkan pengamatan mengenai *sign system* yang sudah ada di museum, penulis menemukan bahwa tata letak ruangan tidak sesuai antara yang tertulis di denah dengan kondisi asli di Museum. Setelah melakukan wawancara dengan Bagian Humas dan Marketing Museum, Pak Khoir (2014), hal ini disebabkan oleh kondisi peta dan *signs* yang belum mengalami perubahan sejak awal dibuatnya *sign system* di museum. Diketahui bahwa museum ini melakukan beberapa perubahan tata letak seiring dengan kebijakan baru sejak Juni 2014. Akan tetapi, pihak museum belum melakukan pembaharuan *signs* sejak awal berdirinya museum. Berdasarkan Direktorat Museum, perubahan penyusunan koleksi dapat menghilangkan kebosanan dalam museum. Akan tetapi, beberapa persyaratan teknis juga seharusnya dilaksanakan, diantaranya meliputi tata

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015

pameran, label, cahaya, peralatan audiovisual, keamanan, kondisi udara, lukisan dan diorama, dan lalu lintas pengunjung (2007, hlm. 15).

Menanggapi permasalahan tersebut, penulis bertujuan untuk memperbaharui *sign system* yang sudah ada sehingga informasi yang disediakan museum sesuai dengan keadaan sebenarnya saat berkunjung ke Museum Bank Mandiri. Oleh karena itu, penulis memilih judul "Perancangan *Sign System* pada Museum Bank Mandiri" sebagai tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang yang tersaji di atas dapat di ambil suatu perumusan permasalahan yaitu bagaimana perancangan *sign system* pada Museum Bank Mandiri?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini memberikan batasan pada perancangan *sign system* yang diperlukan pada Museum Bank Mandiri agar memudahkan orang dalam mendapatkan informasi dan memudahkan orang dalam menjelajah di dalam museum. *Sign system* yang dirancang berupa *Identification Signs, Directional Signs, Operational Signs,* dan *Regulatory Signs.*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang tersebut, tugas akhir ini dilakukan untuk merancang *sign system* yang sesuai dengan Museum Bank Mandiri agar membantu pengunjung dalam memberi petunjuk lokasi dan informasi di dalam museum.

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini juga memiliki beberapa manfaat yang dapat berguna bagi beberapa sudut pandang,

1. Bagi penulis adalah memahami lebih materi yang digunakan selama proses pembuatan tugas akhir ini. Selain itu juga mengasah pola pikir dalam mengerjakan suatu proyek.
2. Bagi orang lain, tugas akhir ini akan memudahkan orang yang berkunjung pada Museum Bank Mandiri dan meningkatkan kualitas museum itu sendiri.
3. Bagi universitas adalah mampu memberikan gambaran bagi yang akan merancang *sign system* maupun keperluan akademis lainnya.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam tugas akhir ini, diperlukan beberapa metode untuk mencari data dan fakta mengenai Museum Bank Mandiri. Penelitian ini berjenis kualitatif dengan metode yang digunakan untuk mencari informasi tersebut adalah wawancara, studi pustaka, dan observasi.

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterprestasikan situasi dan fenomena yang terjadi (Sugiono, 2009, hlm.317). Wawancara yang dilakukan bersama

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015

dengan pihak pengelola Museum Bank Mandiri untuk memperoleh data dalam pembuatan tugas akhir ini.

Metode studi pustaka yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran) (Nazir, 1998, hlm.112).

Observasi atau pengamatan melibatkan semua indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dan perasa. Observasi itu digunakan untuk mengumpulkan informasi yang didapat dari buku maupun pengalaman di lapangan. Selain itu juga akan dilakukan survei pada pengunjung museum sehingga mengetahui masalah lebih detil dan dapat mengkaji perilaku dan pemikiran masyarakat. Hal ini akan membantu dalam perancangan *sign system* yang akan digunakan.

1.7. Metode Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, maka diperlukan metode dalam merancang sebuah strategi untuk mendapatkan hasil tugas akhir yang efektif. Pada tahap awal yaitu merumuskan masalah atau fenomena yang ada dengan mengobservasi keadaan museum dan apa yang ingin dituju oleh pihak pengelola Museum Bank Mandiri, sekaligus apa yang pengunjung harapkan dari kunjungannya ke museum. Kemudian, menentukan tujuan dari rumusan masalah sebelumnya sehingga pada akhirnya karya yang dibuat sesuai dengan perancangan awal penelitian ini.

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015

Pada tahap selanjutnya, ada studi pustaka untuk menjadi dasar teori setiap rancangan yang dibuat nanti. Selain studi pustaka, penulis juga mencari data dan menganalisa data lapangan, yaitu Museum Bank Mandiri. Berdasarkan data dan teori yang sudah didapat, tahap selanjutnya adalah konsep kreatif melalui *mindmapping* yang dilanjutkan ke *brainstorming* sebagai konsep dasar merancang *sign system* Museum Bank Mandiri.

Kemudian eksplorasi desain melalui sketsa yang akan diubah ke dalam bentuk digital. Setelah itu dibutuhkan percobaan aplikasi desain sehingga dapat dilihat dan dianalisa untuk perbaikan sebelum digunakan.

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015

1.8. Sistematika Perancangan

Adapun sistematika perancangan adalah sebagai berikut

BAB I: Pendahuluan

Bab ini membahas secara mendalam latar belakang dari museum yang sering dikunjungi, tetapi tidak memiliki *sign system* yang jelas.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi mengenai penjelasan teori-teori yang akan digunakan selama penelitian.

BAB III: Perancangan dan Konsep Visual

Bab ini menguraikan tentang metode yang dipakai dalam penelitian dan juga metode penelitian yang bervariasi, teknik pengumpulan data, dan informasi, serta teknik analisa data dan informasi.

BAB IV: Analisis Rancangan dan Konsep *Sign System* pada Museum Bank Mandiri

Bab ini menjelaskan tentang seluruh hasil penelitian dari tahap analisa dan

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab penutup ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan proses perancangan *sign system* pada Museum Bank Mandiri

Perancangan Sign..., Ray Farandy, FSD UMN, 2015