



### **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

Indonesia merupakan sebuah negara dan juga bangsa yang penuh dengan sejarah dan kenangan dari masa lampau. Generasi saat ini tidak dapat melihat dan mengalami secara langsung peristiwa-peristiwa yang telah terjadi secara langsung. Banyak media penyampai cerita sejarah Indonesia. Salah satu media tersebut adalah museum yang menyimpan berbagai kenangan sejarah Indonesia. Banyak peristiwa yang terjadi dengan Indonesia, masa perang salah satu memori yang tidak dapat dilupakan/dilepaskan.

Banyak pihak berjasa dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dari kala itu hingga kini. Salah satu pihak yang berperan besar adalah Tentara Nasional Indonesia (TNI) dari berbagai elemen, yaitu Laut, Darat dan Udara.

Tentara Nasional Indonesia Angkatan Udara (TNI AU) memiliki sebuah divisi bernama Dinas Penerangan. Dinas Penerangan TNI AU, biasa disebut DISPENAU merupakan Lembaga yang berada dibawah pimpinan langsung KASAU. DISPENAU memiliki tugas dalam memberikan penerangan mengenai TNI AU, meliputi pengolahan informasi sebagai penerangan kepada masyarakat umum dan anggota keluarga besar TNI AU.

Menurut Ambrose dan Crispin (1993) museum merupakan sistem sosial di tengah masyarakat yang digunakan sebagai wadah dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Museum menurut *International Council of Museums* (2007), merupakan sebuah institusi permanen yang memberikan layanan terbuka dan kebutuhan untuk publik.

Melalui cara pengumpulan, pemeliharaan, perlindungan, penelitian, mengkomunikasikan dan menunjukkan benda sesungguhnya kepada masyarakat sebagai kebutuhan edukasi dan hiburan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada 11 Februari 2019 dengan Bapak Kworoseto, Museum Dirgantara Mandala merupakan sebuah wadah untuk barang-barang bersejarah dan berjasa bagi Tentara Nasional Angkatan Udara. Semua kenangan dari masa penjajahan hingga kini dapat kita lihat melalui Museum Dirgantara Mandala. Museum Dirgantara Mandala dahulu bernama Museum Pusat AURI berdiri pertama kali ada di Tanah Abang, Jakarta, diresmikan pada 4 April tahun 1969. Tujuan utama mencari, mengumpulkan dan meneliti benda-benda yang bersejarah bagi Angkatan Udara untuk mewariskan nilai-nilai perjuangan negara ke generasi selanjutnya. Sebelumnya di Yogyakarta memiliki Museum Karbol, adanya Museum Karbol dan Museum Pusat AURI pimpinan TNI AU ingin mengkolaborasikan kedua museum tersebut menjadi Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala, diresmikan pada 29 Juli 1978. Yogyakarta dipilih menjadi tempat untuk Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala, dikarenakan Yogyakarta merupakan tempat berdirinya TNI AU dan sekarang dikenal sebagai tempat didikan calon TNI.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2019, diketahui bahwa koleksi Museum Dirgantara Mandala berjumlah hingga 3.275 dan koleksi utama adalah pesawat yang saat ini berjumlah 59 pesawat. Di dalam kompleks Museum Dirgantara Mandala terdapat Museum Engine yang berisi 37 mesin dari berbagai koleksi pesawat TNI AU.

Secara umum museum merupakan tempat untuk menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum. Museum merupakan salah satu media perantara untuk menyampaikan informasi dari masa lalu untuk masa kini dan masa yang akan datang. Banyak orang yang bisa mengakses seluruh informasi yang terdapat di dalam museum melalui berbagai media. Salah satunya adalah *signage*. *Signage* sebagai sarana penyampaian informasi harus mempunyai petunjuk yang jelas. Petunjuk ini diharapkan menjadi sarana penyampaian informasi mengenai apa yang ingin disampaikan sebagai perantara antara masa lalu dan masa kini.

Pengunjung yang mendatangi Museum Dirgantara Mandala berasal dari berbagai kalangan domestik dan non domestik. Museum juga sering menjadi wahana wisata dan edukasi untuk anak-anak sekolah. Dalam hal ini museum sebagai penyedia informasi seharusnya mampu menyampaikan kandungan yang dimilikinya.

Namun penyajian informasi di Museum Dirgantara Mandala belum efektif dan tidak memenuhi kebutuhan pengunjung dalam eksplorasi seputar sejarah TNI AU. Dengan keadaan penyajian informasi yang tidak lengkap dan kurang materi keterangan dan penjelasan mengenai objek di Museum Dirgantara Mandala saat ini maka perancangan *signage* dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dalam penyampaian informasi secara baik, jelas dan menarik. *Signage* merupakan media untuk menempatkan informasi yang perlu diketahui pengunjung. Selain sebagai media informasi papan informasi juga merupakan sarana edukasi.

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan *signage* untuk Museum Dirgantara Mandala?
2. Bagaimana cara merangkum informasi untuk *signage* sesuai dengan kebutuhan Museum Dirgantara Mandala?

## 1.3. Batasan Masalah

Menyadari bahwa cakupan informasi sangat luas, maka masalah akan dibatasi pada segi internal dari strategi penyampaian informasi, perancangan konten visual dan pemilihan materi yang akan disampaikan.

1. Informasi yang ditampilkan merupakan hasil observasi sejarah seputar TNI AU dan wawancara dengan Kepala Museum TNI AU. Berdasarkan hasil wawancara Museum Dirgantara Mandala membutuhkan *signage* sebagai media penyampai media informasi secara verbal kepada *audience*. Akses masuk museum yang tidak terbuka secara umum, masih ada portal penjagaan Polisi Militer. Belum ada petunjuk arah khusus mengarahkan ke Museum Dirgantara Mandala.
2. Media informasi yang akan digunakan adalah *signage* sebagai media informasi dukungan dan edukasi bagi masyarakat umum mengenai sejarah seputar TNI AU di Museum Dirgantara Mandala. Serta peta lokasi sebagai petunjuk pembantu untuk mempermudah pengunjung menemukan sebuah lokasi dan mengetahui posisi pengunjung saat berada di dalam museum.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, penulis menentukan tujuan dari perancangan:

1. Merancang media informasi, yaitu *signage* untuk Museum Dirgantara Mandala sebagai media edukasi untuk masyarakat dan keluarga besar TNI.
2. Membuat desain media informasi yang sesuai dengan kebutuhan Museum Dirgantara Mandala melalui media komunikasi visual.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis  
Menjadi media pembelajaran dalam mengimplementasikan pengetahuan yang sudah dipelajari selama perkuliahan, terutama mengenai perancangan *signage*. Banyak hal yang penulis pelajari dalam proses perancangan, yaitu mengumpulkan data, analisa data, metode perancangan dan menghadapi berbagai kendala yang ditemui.
2. Manfaat bagi Museum Dirgantara Mandala  
Sistem *signage* sebagai media informasi untuk pengunjung di museum dalam navigasi. Pengunjung Museum Dirgantara Mandala akan lebih mudah dalam navigasi dan mencari tempat yang dituju di dalam museum.
3. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara  
Menjadi media informasi dan informasi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang menghadapi permasalahan dan situasi yang berkaitan dengan tugas akhir perancangan *signage* ini.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Pada dasarnya metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah dalam memndapatkan data dengan tujuan tertentu dan spesifik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mendapatkan data yang konkrit dan terbaru. Implementasi metode penelitian pengembangan memberikan ruang untuk perubahan valid. Pendekatan ini disampaikan oleh Sugiyono, (2012)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA