



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

Jakarta sebagai ibukota Indonesia memiliki banyak sekali tempat rekreasi untuk wisatawan maupun penduduk dalam kota Jakarta seperti mall, museum dan kebun binatang. Museum Bahari adalah salah satu objek wisata mengenai dunia kelautan Indonesia. Museum yang menyimpan koleksi – koleksi mengenai kapal dan kelautan ini awalnya adalah gudang yang digunakan oleh VOC untuk menyimpan barang perdagangan seperti rempah – rempah. Dari masa VOC hingga Indonesia merdeka masih tetap digunakan sebagai gudang. Namun pada tanggal 7 Juli 1977 resmi diberikan oleh PT. PLN ke pemerintah provinsi DKI dan menjadi Museum Bahari.

Museum yang berlokasi di Jl. Pasar Ikan No. 1 Penjaringan, Jakarta Utara ini memiliki 3 gedung yang berfungsi untuk menyimpan semua koleksi dan memiliki 3 lantai. Museum sudah memiliki *signage* untuk di setiap koleksi, tetapi ada beberapa yang tidak memiliki ataupun sudah rusak dan susah dibaca. Di dalam museum juga tidak memiliki pembagian ruangan antara gedung satu dengan yang lainnya meskipun ruangnya menyambung karena sedang adanya renovasi dengan penambahan ruangan seperti kafe dan ruang theater di gedung B. Museum Bahari Jakarta belum memiliki *sign system* untuk pengunjung yang

menginformasikan perbedaan tempat. Penulis melakukan wawancara terhadap pengunjung yang mayoritas anak SMA pada tanggal 17 Januari 2014, 70% responden mengatakan bahwa informasi yang didapat mengenai koleksi sedikit dan tidak mengetahui pembagian ruangan setiap gedung.

Adanya *sign system* pada suatu tempat dapat membuat masyarakat yang awam dengan tempat tersebut bisamenemukan lokasi tujuan mereka dengan melihat *sign system* yang ada di tempat tersebut (Sumber : replubika.co.id, diakses pada tanggal 19 Januari 2014). Jika suatu tempat tidak memiliki *sign system* yang baik maka masyarakat yang mengunjungi tempat tersebut akan kebingungan, buta arah, dan tidak mendapat petunjuk mengenai cara ke lokasi tujuan mereka.

Berdasarkan kasus yang dikemukakan di atas, maka penulis pun merasa perlu untuk merancang *sign system* yang baik agar membantu Museum Bahari dapat berkomunikasi dengan pengunjung yang berkunjung di dalamnya, sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk mengetahui letak maupun informasi yang berguna untuk pengunjung dan Museum Bahari Jakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *sign system* yang baik dan berguna untuk Museum Bahari Jakarta dan pengunjung?
2. Visualisasi media apa saja yang diperlukan untuk *sign system* di Museum Bahari ?

1.3. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka dalam perancangan *sign system* di kawasan Museum Bahari dibatasi pada :

1. Petunjuk identitas tempat (*identificational sign*)

Perancangan *sign system* untuk menunjuk, mengarah, dan mengidentifikasi ruangan – ruangan yang ada di dalam lingkungan museum.

2. Petunjuk interpretatif informasi (*Interpretative sign*)

Perancangan *sign system* untuk menjelaskan koleksi – koleksi benda yang ada di dalam ruang pameran / koleksi museum.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari Tugas Akhir “Perancangan *Sign System* di Museum Bahari Jakarta” ini adalah :

1. Membuat visualisasi dari elemen-elemen grafis yang dapat diterapkan pada *sign system* guna membantu pengunjung Museum Bahari Jakarta untuk menemukan lokasi yang ingin dituju dan mendapatkan informasi mengenai koleksi museum.
2. Membuat visualisasi media perancangan *sign system* yang memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi di Museum Bahari Jakarta.

1.5. Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui beberapa manfaat dari Tugas Akhir yang dikerjakan oleh penulis, yakni sebagai berikut;

1. Membuat visualisasi dari elemen-elemen grafis yang dapat diterapkan pada *sign system* guna membantu menuntun pengunjung untuk menemukan lokasi yang ingin dituju dan mendapatkan informasi mengenai koleksi museum.
2. Jika dilihat dari segi praktis, hasil perancangan Tugas Akhir ini dapat menjadi pemandu untuk pengunjung di dalam museum sehingga memudahkan mereka untuk menuju lokasi yang diinginkan dan mendapatkan informasi mengenai koleksi di dalam museum.

1.6. Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan *sign system* ini, penulis menggunakan metode dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara / Opini

Metode wawancara ini dilakukan oleh penulis kepada kepala koleksi dan edukasi museum untuk mengetahui mengenai denah lokasi dan pemetaan ruangan, dan penulis kepada pengunjung untuk mengetahui permasalahan umum mengenai *sign system* Museum Bahari Jakarta.

2. Metode Observasi / Survei

Metode Observasi adalah metode penelitian yang mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap lokasi secara cermat. Observasi

akan di lakukan di seluruh area di dalam kawasan Museum Bahari Jakarta untuk memperoleh data mengenai *sign system* yang sudah ada dan penempatan yang efektif untuk penempatan *sign system* yang baru.



1.7. Sistematika Penulisan

