

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum merupakan institusi yang berperan dalam menjaga, mengembangkan, memanfaatkan, serta menyebarluaskan koleksi yang dimilikinya kepada masyarakat. Museum didefinisikan sebagai institusi permanen yang beroperasi tanpa tujuan komersial, berperan dalam melayani masyarakat dan perkembangannya, serta terbuka untuk umum. Museum memiliki fungsi untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, menyampaikan, dan memamerkan warisan budaya, baik dalam bentuk material maupun immaterial, dengan tujuan mendukung penelitian, pendidikan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan (*International Council of Museums*, 2007).

Di kawasan Cilandak, Jakarta Selatan terdapat Museum Basoeki Abdullah, salah satu pelukis maestro Indonesia dengan kemenangan beliau dalam kompetisi melukis Ratu Juliana di Amsterdam memberi Basoeki Abdullah untuk berkembang dan memiliki peluang besar untuk mengadakan pameran di tingkat nasional dan internasional, dan menjadikannya sebagai salah satu maestro seni rupa berpengaruh (Ensiklopedia Sejarah Indonesia, Kemdikbud). Museum Basoeki Abdullah sendiri menjadi wadah yang menampilkan koleksi lukisan serta berbagai benda pribadi sang maestro, termasuk patung, topeng, wayang, dan senjata. Museum ini awalnya merupakan rumah pribadi Basoeki Abdullah yang menjadi saksi perjalanan hidup dan karyanya. Sesuai dengan wasiatnya, sepertiga dari koleksi lukisan yang ia miliki, beserta rumah tempat ia tinggal, diserahkan kepada negara sebagai bentuk warisan budaya (Pamong Budaya Ahli Pertama Museum Basoeki Abdullah, 2023). Di bawah naungan Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia dan dikelola oleh *Indonesia Haritage Agency*, dengan dasar pendanaan LPDP melalui program 'Dana Indonesiana' yang termasuk dalam kategori

pendanaan dokumentasi karya pengetahuan maestro atau objek pemajuan kebudayaan rawan punah (Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia, 2025). Hal ini memungkinkan karyanya untuk terus dihargai dan dinikmati oleh generasi mendatang, sekaligus menjadikan museum ini sebagai pusat edukasi dan apresiasi seni bagi masyarakat luas.

Dalam hasil *pre-research* yang penulis lakukan, museum ini belum menerapkan *signage* dengan efektif, hal tersebut dikarenakan *signage* yang hadir sulit untuk ditemukan dengan luas ukuran bangunan dua tingkat 600m² dan luas tanah 450 m² dengan total 13 ruang pameran, dan 6 fasilitas umum diantaranya toilet lantai satu sampai dua, ruang laktasi, musolah, *lift* lantai satu sampai dua, dan area parkir motor dan mobil. Minim informasi di beberapa bagian museum, akses ke lantai atas yang kurang jelas, *signage* yang menyesatkan di lantai dua serta navigasi yang kurang efektif di area museum baru. *Signage* berperan penting dalam mengatur arus pengunjung di museum atau galeri, memengaruhi pengalaman dan kepuasan pengunjung. Tanpa petunjuk yang jelas, pengunjung bisa merasa kebingungan, mengurangi keterlibatan dengan pameran. Sebaliknya, *signage* yang strategis memberikan arahan yang jelas dan pengalaman yang lebih terstruktur (*Absolute Museum & Gallery Products*, 2024).

Pengunjung tanpa pemandu harus bertanya kepada staf atau pengunjung lain, yang dapat menghambat alur eksplorasi museum. Tidak hanya pengunjung, pihak museum dan manajemen juga terdampak karena kurangnya sistem navigasi yang efektif dapat menurunkan kepuasan pengunjung. Hal ini diketahui melalui wawancara penulis terhadap lima pengunjung yang menyatakan bahwa pengalaman mereka tidak sesuai ekspektasi. Mereka beranggapan museum seharusnya lebih informatif dalam menyampaikan informasi terutama dalam menunjukkan ruang dan fasilitas. Namun hal tersebut tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan perancangan ulang sistem penunjuk arah yang lebih jelas, informatif, dan mudah dipahami agar museum menjadi ruang yang lebih ramah serta mendukung eksplorasi koleksi seni Basoeki Abdullah secara menyeluruh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan serta hasil *pre-research* yang dilakukan melalui observasi langsung di Museum Basoeeki Abdullah, ditemukan bahwa museum menghadapi berbagai kendala dalam sistem navigasi dan penyampaian informasi, mulai dari minimnya *signage* yang jelas, alat bantu digital yang tidak berfungsi, hingga petunjuk arah yang menyesatkan atau sulit dibaca. Kondisi ini menciptakan pengalaman kunjungan yang membingungkan dan tidak intuitif, menjadikan alur navigasi museum kurang optimal. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ulang *signage* dan *wayfinding* Museum Basoeeki Abdullah?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini difokuskan pada audiens pria dan wanita berusia 18-21 tahun yang berdomisili di Jakarta Selatan, berstatus pelajar, dan berasal dari kelompok ekonomi SES B. Batasan solusi dalam tugas akhir ini mencakup perancangan ulang *signage* dan *wayfinding* di Museum Basoeeki Abdullah yang memuat informasi petunjuk arah seperti *identification sign*, *directional sign* dan *regulatory sign*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan tugas akhir ini adalah merancang ulang *signage* dan *wayfinding* Museum Basoeeki Abdullah.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi berbagai pihak, baik dalam ranah akademik, profesional, maupun masyarakat umum. Manfaat-manfaat tugas akhir ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam aspek perancangan *signage* yang efektif di museum, khususnya Museum Basoeeki Abdullah. Dengan adanya

tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas informasi visual di lingkungan museum, sehingga mempermudah pengunjung dalam menavigasi setiap area museum dengan lebih jelas.

2. Manfaat Praktis:

Tugas akhir ini dapat menjadi referensi bagi perancang grafis, akademisi, serta pengelola museum dalam mengembangkan sistem *signage* yang lebih baik, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman berkunjung yang lebih nyaman dan edukatif bagi para pengunjung museum.

