

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lampung dikenal sebagai wilayah dengan kekayaan alam yang melimpah sekaligus memiliki potensi budaya yang kuat dan beragam (Ajis, 2021). Sebagai upaya dalam melestarikan dan memperkenalkan warisan tersebut kepada masyarakat, diperlukan sebuah wadah yang mampu mengintegrasikan fungsi edukasi sekaligus pelestarian, salah satunya melalui museum. Dikutip dari situs museumbandarlampung.org, Museum Lampung merupakan museum yang berfungsi menyimpan dan menjaga sejarah serta budaya masyarakat Lampung. Budaya Lampung memiliki kekayaan nilai, simbol, dan filosofi yang tercermin dalam berbagai unsur budaya, seperti adat pepadun dan saibatin, motif kain tapis. Kekayaan budaya tersebut merupakan karakter khas yang membedakan Lampung dengan daerah lain. Saat ini Museum Lampung berada di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung pada tahun 2014. Berdasarkan buku panduan yang diberikan oleh pihak museum, Museum Lampung mempunyai jumlah koleksi sebanyak 4.830 yang dikelompokkan ke dalam 10 jenis kategori.

Meskipun memiliki potensi yang besar dari segi koleksi dan nilai budaya, Museum Lampung masih menghadapi kendala dalam aspek identitas visual. Ketidadaan sistem identitas visual menyebabkan tidak terbentuknya visual yang konsisten pada berbagai media baik *offline* maupun *online*. Kesadaran dan pengenalan merek difasilitasi oleh identitas visual yang mudah diingat dan langsung dikenali (Wheeler, 2018, h.24). Penggunaan logo turunan dari instansi pemerintah membuat museum belum memiliki identitas yang mandiri dan representatif.. Sebuah museum perlu memiliki identitas visual, seperti logo, sebagai representasi jati diri yang mencerminkan visi, misi, serta karakter khas yang dimilikinya (Aziz dkk., 2020).

Meskipun Museum Lampung memiliki potensi besar sebagai pusat pelestarian budaya dan wisata edukasi, potensi tersebut belum didukung oleh

identitas visual yang mampu merepresentasikan karakter, nilai, dan keunikan museum belum terbentuk secara kuat di masyarakat. Selain itu, identitas visual yang dirancang perlu merepresentasikan secara autentik hasil temuan yang diperoleh melalui proses observasi dan analisis (Wheeler, 2018, h.66). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis bersama ahli pamong budaya, Museum Lampung belum memiliki logo sebagai identitas visual resmi. Kondisi tersebut menyebabkan potensi Museum Lampung sebagai institusi pelestarian budaya dan destinasi wisata edukasi belum didukung oleh identitas yang mampu membangun pengenalan, membedakan museum dari institusi sejenis, serta mengomunikasikan karakter dan nilai museum secara konsisten, sehingga diperlukan strategi branding melalui perancangan identitas visual. Logo yang terdapat pada buku museum dan infografis merupakan logo turunan dari dinas kementerian budaya dan pendidikan. Hal semakin diperkuat oleh penggunaan elemen visual pada profil instagram @museumlampung_ruwajurai yang menampilkan foto bangunan museum sebagai foto profil, sehingga belum merepresentasikan identitas visual yang khas.

Menurut Wheeler (2024), brand identity berfungsi membangun pengenalan merek (brand recognition), memperkuat diferensiasi, serta mengomunikasikan nilai dan makna suatu merek melalui elemen-elemen yang dikenali oleh pancaindra. Berdasarkan teori tersebut, Museum Lampung perlu memiliki identitas visual yang khas sebagai representasi karakter, nilai, dan keunikan budaya Lampung agar mudah dikenali masyarakat, memiliki pembeda dari museum lain, serta memperkuat citra museum sebagai institusi pelestarian budaya. Menurut Wheeler (2018) dalam buku "*Designing Brand Identity*", identitas merek adalah sesuatu yang nyata dan bisa dirasakan melalui pancaindra. Identitas merek membantu sebuah brand lebih mudah dikenali, serta mampu menyampaikan ide dan maknanya dengan lebih jelas dan dekat kepada audiens. Oleh karena itu, perancangan identitas visual dipilih sebagai solusi desain karena mampu membangun identitas museum, meningkatkan pengenalan masyarakat terhadap Museum Lampung, serta mengomunikasikan potensi museum sebagai institusi pelestarian budaya dan destinasi wisata edukasi secara lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat menyatakan masalah yang ditemukan, yaitu :

1. Museum Lampung saat ini tidak memiliki identitas visual resmi sehingga tidak mampu merepresentasikan citra museum.
2. Ketiadaan sistem identitas visual yang terstruktur sehingga belum memiliki visual serta konsistensi tampilan pada berbagai media. (sehingga penerapan elemen desain seperti logo, warna, dan tipografi menjadi tidak konsisten di berbagai media)

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana perancangan identitas Visual Museum Lampung ?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada generasi Z dengan rentang usia 15 – 22 tahun, khususnya yang berdomisili di Bandar Lampung dan sekitarnya, dengan kategori SES B – C. Target ini dipilih berdasarkan pengamatan penulis serta klarifikasi dari pihak yang mengatakan bahwa mayoritas pengunjung didominasi oleh pelajar sekolah hingga mahasiswa. Oleh karena itu, perancangan ini akan berfokus pada penyusunan *brand guideline* yang mencakup perancangan identitas visual, logo, pemilihan warna dan tipografi, serta elemen grafis pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis bertujuan untuk membuat Perancangan Identitas Visual Museum Lampung untuk membangun citra yang kuat melalui elemen visual yang konsisten dan menarik.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut merupakan manfaat dari tugas akhir yang penulis buat :

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai Desain Komunikasi Visual, khususnya mengenai bagaimana identitas visual,

seperti logo dan warna tipografi, mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap institusi budaya seperti museum.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan akan menjadi refrensi bagi dosen atau peneliti lain dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual untuk institusi budaya seperti museum. Perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi mahasiswa yang ingin membuat identitas visual untuk institusi pendidikan dan budaya, terutama yang berkaitan dengan pelestarian budaya dan sejarah lokal. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai arsip universitas dalam pelaksanaan tugas akhir.

