



### **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 III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam mengerjakan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode observasi sebagai metode pengumpulan data. Penulis mengunjungi Museum Layang-Layang sembari mengamati perilaku pengunjung selama melakukan aktifitas di museum. Penulis mendokumentasikan observasi ini dalam bentuk foto, dan melakukan wawancara sebagai sarana pengumpulan data lanjutan.

##### **3.1.1. Wawancara dan Observasi**

Penulis mengumpulkan data menggunakan metode observasi pengunjung non partisipan, yaitu hanya melakukan observasi tanpa adanya keterlibatan secara langsung dengan pengunjung, kemudian penulis melakukan wawancara dengan Pak Asep selaku pengelola Museum Layang-Layang, wawancara tidak dilakukan dengan pemilik museum langsung dikarenakan Ibu Endang selaku pendiri museum hampir tidak pernah berada di tempat sehingga segala urusan berkaitan dengan museum diserahkan kepada Pak Asep.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.1. Wawancara  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Wawancara ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 13 September 2017 di Museum Layang-Layang, wawancara ini bertujuan untuk membantu penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan sebagai bahan perancangan Tugas Akhir. Hal-hal yang ditanyakan penulis ketika wawancara ialah segala hal yang berkaitan dengan rincian museum seperti mengenai rincian denah bangunan dan kondisi gedung museum, kemudian dijelaskan juga mengenai demografi pengunjung, hari-hari paling ramai pengunjung, regulasi dan larangan yang ada di museum, rincian mengenai fasilitas museum, sejarah museum, serta pendapat pada karyawan museum mengenai masalah *signage* yang ada disana. Sedangkan observasi pengunjung dilakukan penulis pada hari Sabtu tanggal 16 September 2017, observasi tersebut dilakukan guna mengetahui titik penting museum, titik

pengunjung melakukan pengambilan keputusan (*key decision point*), demografi pengunjung, sirkulasi pengunjung selama beraktifitas, perilaku pengunjung terhadap regulasi yang ada dan masalah yang ditemui pengunjung berkaitan dengan *signage* Museum Layang-Layang Indonesia. Observasi pun dilakukan selama beberapa kali guna menyempurnakan pandangan penulis mengenai lingkungan museum itu sendiri, berikut hasil dokumentasi penulis yang diambil pada kunjungan terakhir ketika museum sudah akan tutup, sehingga tidak ada banyak pengunjung dan penulis dapat dengan seksama memperhatikan keadaan museum.



Gambar 3.2. Kegiatan Melukis Layang-Layang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.3. Keadaan Museum  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.4. Keadaan Museum  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.5. Keadaan Museum

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.6. Layang-Layang Dewi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7. Koleksi Layang-Layang

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.8. Keadaan Museum

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### **3.1.2. Consumer Behaviour**

Psikologis pengunjung ketika melihat sebuah *signage* diketahui penulis ketika melakukan observasi. Reaksi psikologis yang diamati meliputi bagaimana para pengunjung tersebut bereaksi dan bertindak di sekitar *signage*, bagaimana pengunjung menghabiskan waktu selama berwisata, serta sikap yang diperlihatkan pengunjung selama beraktifitas. Hal – hal tersebut ikut mengambil andil dalam penentuan ukuran, bentuk serta unsur desain lainnya. Selama observasi, penulis mengetahui fakta bahwa pengunjung cenderung bersantai ketika melakukan aktifitas di Museum Layang-Layang Indonesia, dan dikarenakan *signage* yang sudah ada kurang jelas dan kurang mencolok, pengunjung biasanya hanya melihat mengamati *signage* selama beberapa saat sebelum akhirnya memutuskan untuk bertanya kepada pegawai museum. Anak – anak sekolah yang sedang melakukan karyawisata di museum cenderung berlarian dan tidak memperhatikan *signage*, tentunya hal tersebut tidak berpengaruh terhadap perancangan ini dikarenakan target perancangan ini merupakan orang dewasa yang bertanggung jawab dalam memandu anak – anak tersebut. Kemudian beberapa pengunjung cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama di beberapa titik guna mengambil foto, sehingga desain sebuah *signage* yang mencolok dipastikan dapat menarik perhatian pengunjung.

### **3.1.3. Profil dan Sejarah Museum Layang-Layang**

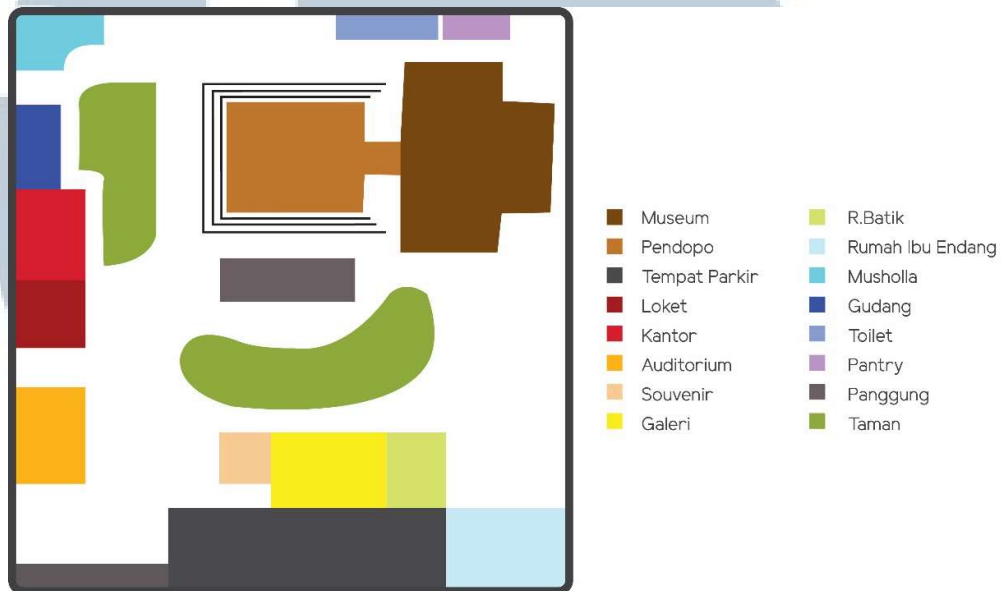
Berdasarkan wawancara penulis yang dilakukan dengan Pak Asep, penulis memperoleh beberapa fakta mengenai sejarah dan profil museum. Museum Layang-Layang ini didirikan pada tanggal 21 Maret 2003 oleh seorang wanita



yang bernama Endang Ernawati. Berawal pada tahun 1980-an, ketertarikan beliau terhadap Layang-Layang mulai muncul dan mulai mengoleksinya. Sampai akhirnya kecintaannya terhadap layang-layang membuat beliau memutuskan untuk membangun Museum Layang-Layang Indonesia. Layang-layang bukanlah satu-satunya hal yang membuat Ibu Endang tertarik, beliau selalu menunjukkan ketertarikan kepada seni, baik seni lukis, batik, keramik maupun tekstil. Hal tersebut merupakan alasan mengapa terdapat galeri lukisan dan galeri batik serta berbagai kegiatan yang berkaitan dengan seni di museum ini. Gedung museum ini sendiri memiliki arsitektur menyerupai pendopo dengan nuansa Jawa yang kental, keseluruhan bangunannya pun terbuat dari kayu jati yang dikirim langsung dari Jawa sehingga menambah kesan tradisional pada bangunannya. Keseluruhan bangunan yang berada di dalam wilayah Museum Layang-Layang Indonesia ini mempunyai arsitektur yang seragam yakni dengan aksen Jawa lengkap dengan interior yang terbuat dari kayu jati, mulai dari pendopo, gedung museum, galeri lukisan, ruang auditorium, ruang batik bahkan rumah Ibu Endang sendiri yang masih berada di kompleks museum ini semuanya dibuat dari kayu jati dengan ukiran Jawa. Fakta menarik lainnya, Pak Asep juga menjelaskan mengenai prestasi yang sudah diraih oleh Museum Layang-Layang Indonesia dikarenakan seringnya berpartisipasi dalam festival dan lomba layang-layang tingkat nasional maupun internasional, semua layangan yang ada di museum selalu diterbangkan minimal setahun sekali di daerah yang mempunyai ruang terbuka luas seperti di Ancol. Museum ini terletak di daerah Pondok Labu, yakni di Jalan H.Kamang No. 19, RT.2/RW.1 Jakarta Selatan. Saat ini gedungnya masih dalam keadaan terawat

dan dalam kondisi baik masih dengan nuansa Jawanya yang kental, disamping masalah *signagenya* yang terbilang kurang memadai.

### 3.2. Fasilitas Museum Layang-Layang



Gambar 3.9. Denah Museum

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Keseluruhan wilayah museum ini mempunyai luas 2750 m<sup>2</sup> dan memiliki beberapa fasilitas yang menjadi daya tarik pengunjung. Museum Layang-Layang sendiri beroperasi setiap hari mulai jam 09.00 – 17.00 WIB. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Pak Asep, kegiatan yang paling digemari di museum adalah melihat koleksi layang-layang itu sendiri, koleksi ini berada di dalam gedung museumnya. Dengan membayar tiket masuk seharga Rp 15.000,00. para pengunjung juga bisa menikmati film mengenai sejarah layangan di auditorium yang kemudian dilanjutkan dengan tur melihat layang-layang di gedung museumnya lalu pengunjung diantar ke pendopo untuk membuat layangan

sederhana. Secara keseluruhan fasilitas yang ada di museum ini adalah auditorium yang menayangkan film mengenai sejarah layang-layang dan hubungan antara layangan dengan kebudayaan, dan aktifitas lainnya yang berhubungan dengan seni seperti membuat layangan, melukis keramik, membatik, melukis kaos & payung serta melihat-lihat koleksi kain batik dan buku mengenai tekstil. Mengenai regulasi yang ada, Pak Asep menjelaskan bahwa tidak terlalu banyak peraturan namun memang tidak ada *signage* regulasi di Museum Layang-Layang.

### 3.2.1. Regulasi

Regulasi merupakan dasar terjaganya ketertiban dan keamanan di dalam ruang publik. Dengan adanya regulasi, pengunjung dapat mengetahui jika ada hal-hal yang perlu dihindari guna menjaga ketertiban selama beraktifitas di ruang publik tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh penulis melalui wawancara dengan pengelola, regulasi yang ada di Museum Layang-Layang adalah:

- a. Dilarang makan dan minum di dalam gedung museum
- b. Dilarang merokok
- c. Dilarang menginjak rumput.
- d. Dilarang menyentuh layang-layang di gedung museum dan lukisan di galeri.
- e. Dilarang buang sampah sembarangan
- f. Jika pengunjung berupa rombongan diharap membayar uang kebersihan sebesar Rp 1.000,00./orang.
- g. Area rumah Ibu Endang tidak boleh dikunjungi.

### 3.2.2. Pengunjung Museum Layang-Layang

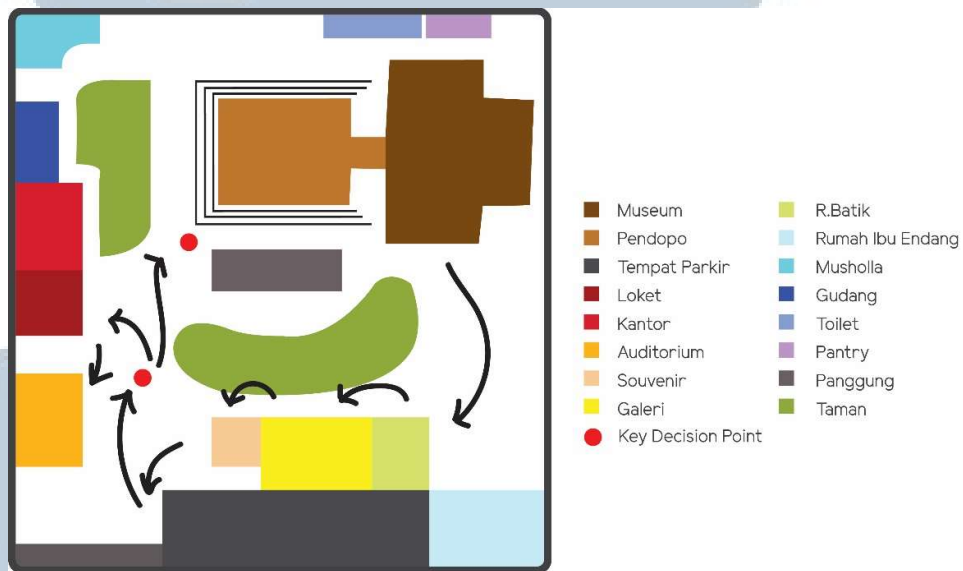
Melalui wawancara dengan Pak Asep dan observasi yang dilakukan penulis, diperoleh fakta bahwa pengunjung Museum Layang-Layang pada umumnya merupakan anak SD/SMP dan para gurunya atau orang dewasa dan anaknya, namun terkadang juga terdapat anak muda dan dewasa muda dari kelompok sosial menengah sampai menengah atas. Biasanya jika pengunjung adalah anak sekolah, mereka datang sekitar jam 09.00 WIB yakni ketika museum baru buka dan kemudian menyelesaikan kegiatannya setelah jam makan siang. Menurut Pak Asep museum ini paling dipadati pengunjung sewaktu akhir pekan karena pengunjungnya bisa mencapai 100 orang. Sedangkan pada hari kerja, biasanya museum ini sepi pengunjung kecuali jika terdapat anak sekolah yang sedang melakukan karyawisata. Terkadang museum ini juga dapat disewa sebagai *venue* pernikahan atau acara ulang tahun karena adanya pendopo yang luas serta keadaan museumnya yang memiliki suasana budaya Jawa yang kental.

Melalui observasi penulis yang kebetulan datang saat akhir pekan dan pengunjung sedang ramai, dapat disimpulkan bahwa banyak pengunjung yang kesulitan mencari loket setelah mereka memasuki gerbang karena tidak adanya *signage* yang menunjukkan arah loket masuk. Karena pada saat itu sedang ada anak-anak SD melakukan karyawisata maka para pemandu sibuk mengurus anak-anak tersebut sehingga ketika ada pengunjung lain yang bukan bagian dari rombongan itu mereka pun terlihat bingung dalam mencari arah dan kemana mereka harus pergi setelah membeli tiket, penulis juga dapat melihat kalau tanpa pemandu para pengunjung tidak mengetahui adanya fasilitas lain diluar gedung



museum dan aktifitas seni yang dilakukan di pendopo yaitu berupa galeri lukisan, ruang koleksi batik dan buku mengenai tekstil serta toko souvenir. Minimnya *signage* di Museum Layang-Layang ini juga menyebabkan beberapa pengunjung tidak mengetahui regulasi yang ada, bahkan penulis sendiri sempat mendapat teguran dari satpam karena memasuki area rumah Ibu Endang selaku pemilik museum yang sebenarnya tidak boleh dikunjungi apalagi mengambil foto ditempat itu.

### 3.2.3. Sirkulasi Pengunjung



Gambar 3.10. Denah Sirkulasi Pengunjung

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 3.3. Signage Museum Layang - Layang


Studi *existing* dilakukan oleh penulis di area Museum Layang-Layang Indonesia, studi ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai *signage* yang sudah ada. Informasi ini digunakan sebagai acuan ketika memasuki tahap *visual*. Fasilitas yang ada di museum berada dalam gedung yang terpisah, sehingga sebagian besar wilayah museum ini adalah taman. *Signage* utama yang sudah ada diletakkan di *key decision point* pengunjung dan dikelilingi oleh pepohonan, meskipun memiliki pencahayaan alami namun tidak terlalu terpapar sinar matahari. Maka desainnya lebih baik dibuat dalam ukuran besar dan menggunakan warna cerah yang mencolok agar terlihat *stand out* dari pepohonan di sekitarnya.

Tabel 3.1. Signage Museum 1

<b>No</b>	1	
<b>Lokasi</b>	Museum Layang-Layang	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Fasilitas museum	
<b>Material</b>	Besi	

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3.2. *Signage* Museum 2

<b>No</b>	2	
<b>Lokasi</b>	Museum Layang-Layang	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Fasilitas museum	
<b>Material</b>	Kayu tripleks	

Lalu bahan baku yang harus dihindari adalah kertas dan besi dikarenakan peletakan *signage* yang berada di luar ruangan sehingga rentan rusak karena cuaca. Maka membutuhkan material yang lebih tahan lama dan harus diberi lapisan *weather proof*.

### 3.4. Studi Referensi

Studi referensi dilakukan penulis guna mencari acuan referensi bagaimana mendesain *signage* yang tepat sesuai dengan kebutuhan ruang publik. Dengan dilakukan studi ini diharapkan referensi yang ditemukan dapat diaplikasikan ke dalam desain yang dibuat penulis, seperti material yang digunakan atau penempatan dari *signage* tersebut serta rincian seperti warna dan ukuran.

Berdasarkan studi referensi yang dilakukan oleh penulis, didapatkan beberapa wawasan baru mengenai *signage*. Pertama, titik penempatan sebuah *signage* sangatlah penting, jika diletakkan di *key decision point* maka pengujung

akan lebih *aware* terhadap *signage* tersebut sehingga dapat menggunakannya untuk bernavigasi. Kedua, material yang digunakan. Jika *signage* tersebut akan diletakkan diluar ruangan, berdasarkan studi referensi yang dilakukan maka material yang tepat adalah lapisan besi atau akrilik, tentunya dilapisi dengan lapisan *weather proof*. Kemudian penempatan *Regulation Sign* harus di titik yang berkaitan dengan regulasi tersebut, seperti dilarang merokok di ruangan atau dilarang membuang sampah di taman.

Tabel 3.3. *Signage* Museum 3

<b>No</b>	3	
<b>Lokasi</b>	Museum Seni Rupa dan Keramik Indonesia	
<b>Jenis</b>	<i>Identification sign</i>	
<b>Informasi</b>	Lokasi Pengunjung	
<b>Material</b>	Stiker di lantai kayu	




Tabel 3.4. Signage Museum 4

<b>No</b>	4	
<b>Lokasi</b>	Museum Seni Rupa dan Keramik Indonesia	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah menuju toilet, mushola dan jalur evakuasi	
<b>Material</b>	Akrilik	


Tabel 3.5. Signage Museum 5

<b>No</b>	5	
<b>Lokasi</b>	Museum Seni Rupa dan Keramik Indonesia	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah menuju fasilitas di lantai 2	
<b>Material</b>	Akrilik	

Tabel 3.6. *Signage* Museum 6

<b>No</b>	6	
<b>Lokasi</b>	Museum Seni Rupa dan Keramik Indonesia	
<b>Jenis</b>	<i>Identification sign</i>	
<b>Informasi</b>	Lokasi pengunjung	
<b>Material</b>	Akrilik dan <i>stainless steel</i>	

Tabel 3.7. *Signage* Museum 7

<b>No</b>	7	
<b>Lokasi</b>	Museum Seni Rupa dan Keramik Indonesia	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah menuju ruang pameran	
<b>Material</b>	Akrilik dan <i>stainless steel</i>	


Tabel 3.8. Signage Museum 8

<b>No</b>	8	
<b>Lokasi</b>	Galeri Nasional	
<b>Jenis</b>	<i>Operational sign</i>	
<b>Informasi</b>	Peta mengenai lokasi	
<b>Material</b>	Akrilik	


Tabel 3.9. Signage Museum 9

<b>No</b>	9	
<b>Lokasi</b>	Galeri Nasional	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah menuju fasilitas museum	
<b>Material</b>	Akrilik	

Tabel 3.10. Signage Museum 10


<b>No</b>	10	
<b>Lokasi</b>	Galeri Nasional	
<b>Jenis</b>	<i>Directional sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah menuju toilet	
<b>Material</b>	Besi	

Tabel 3.11. Signage Museum 11

<b>No</b>	11	
<b>Lokasi</b>	Galeri Nasional	
<b>Jenis</b>	<i>Regulatory &amp; prohibition sign</i>	
<b>Informasi</b>	Tata tertib bagi pengunjung	
<b>Material</b>	Akrilik	




Tabel 3.12. Signage Museum 12

<b>No</b>	12	
<b>Lokasi</b>	Galeri Nasional	
<b>Jenis</b>	<i>Regulatory &amp; prohibition sign</i>	
<b>Informasi</b>	Larangan terhadap pengunjung	
<b>Material</b>	Kaca	

Tabel 3.13. Signage Museum 13

<b>No</b>	13	
<b>Lokasi</b>	Galeri Nasional	
<b>Jenis</b>	<i>Directory sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah menuju fasilitas Museum	
<b>Material</b>	Akrilik	


Tabel 3.14. Signage Museum 14

<b>No</b>	14	
<b>Lokasi</b>	Museum Peragaan Iptek	
<b>Jenis</b>	<i>Directory sign</i>	
<b>Informasi</b>	Arah demo roket, toilet dan musholla	
<b>Material</b>	Akrilik	

Tabel 3.15. Signage Museum 15

<b>No</b>	15	
<b>Lokasi</b>	Museum Peragaan Iptek	
<b>Jenis</b>	<i>Directional Sign</i>	
<b>Informasi</b>	Pintu Keluar	
<b>Material</b>	Akrilik	

Tabel 3.16. *Signage* Museum 16

<b>No</b>	16	
<b>Lokasi</b>	Museum Peragaan Iptek	
<b>Jenis</b>	<i>Regulatory Sign</i>	
<b>Informasi</b>	Dilarang Merokok	
<b>Material</b>	Akrilik	

### 3.5. SWOT

*Strength:*

- a. Koleksi layangan yang dimiliki sangat beragam dan banyak bentuk yang unik.
- b. Satu-satunya museum layangan di Indonesia.
- c. Fasilitasnya beragam dan menarik.

*Weakness:*

- a. Material *signage* tidak memadai.
- b. *Identification sign* yang menandakan jalan masuk ke museum kurang besar.

c. Lokasi kurang strategis.

d. Jumlah *signage* minim.

*Opportunity:*

a. Sering mengikuti lomba dan festival layangan.

b. Sering dijadikan *venue* untuk acara pribadi.

*Threat:*

a. Promosi yang dilakukan kurang gencar.

b. Lebih bergantung kepada pemandu dibandingkan mengandalkan *signage*.

c. Kurangnya tenaga operasional berupa pemandu sehingga jika pengunjung sedang sangat ramai akan ada beberapa pengunjung yang bingung mencari arah.

### 3.6. Metodologi Perancangan

Metode perancangan bertujuan untuk mendapatkan hasil Tugas Akhir yang sesuai dengan rencana. Tahapan perancangan visual *signage* Museum Layang-Layang Indonesia dilakukan melalui beberapa tahapan, antara lain:

a. Riset Awal

Penulis melakukan riset melalui wawancara pengelola dan observasi pengunjung disana. Selanjutnya dilakukan studi literatur guna mengetahui bagaimana membuat desain *signage* yang baik dan benar.

b. Analisa Permasalahan

Penulis mencari permasalahan yang ada pada *signage* Museum Layang-Layang Indonesia yakni penempatannya yang kurang strategis, material yang digunakan kurang mendukung serta jumlahnya yang kurang memadai.

c. Solusi Perancangan

Proses perancangan akan dimulai dengan *brainstorming* lalu dilanjutkan dengan sketsa untuk menerapkan identitas visual museum ke dalam konsep visual hasil *brainstorming*.

d. Konsep Perancangan

Konsep perancangan berupa visual *signage* dengan warna, *layout*, tipografi dan material yang mengacu pada hasil observasi dan identitas visual museum.

e. Aplikasi Media

Penerapan media yang digunakan yaitu; *signage*, miniatur museum, gsm dan media sekunder berupa layangan.

