



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

Signage atau papan informasi merupakan hal yang biasa kita temui di suatu tempat. *Signage* membantu kita untuk mencapai tempat tersebut dan tentunya harus dibuat sedemikian jelas dan mudah dimengerti agar tidak membuat bingung pengunjung (dikutip dari <http://www.cityadexpo.com/news/view/pengertian-signage-dan-kegunaannya> diakses pada juni 2017). Istilah *signage* dan *wayfinding* sering tertukar, tetapi yang pasti *Wayfinding* yang sukses dan efektif tidak hanya melibatkan sebuah *signage* itu namun juga hal lainnya seperti penempatan, karena kegunaan utama *signage* adalah untuk membantu pengunjung bernavigasi di dalam suatu tempat. (Chris Calori, 2011) (hlm. 6). Sehingga penempatan dan keefektifan dalam mengarahkan pengunjung yang dimiliki sebuah *signage* merupakan salah satu faktor penting ketika membangun suatu tempat.

Museum merupakan salah satu destinasi wisata yang cukup populer di kalangan masyarakat. Dalam sebuah tempat umum seperti museum, *signage* sangat berguna ketika pengunjung mencari arah, sebagaimana kegunaan sebuah *signage* terbagi menjadi beberapa jenis yaitu untuk identifikasi, penunjuk arah, tanda peringatan, regulasi dan larangan serta petunjuk operasional (Chris Calori, 2011) (hlm. 98). Sehingga jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kebakaran, lalu *signagenya* jelas maka akan mempermudah pengunjung dalam mencari jalan keluar sehingga dapat mengurangi korban.

Salah satu museum yang terbilang menarik adalah Museum Layang-Layang Indonesia yang terletak di Pondok Labu, Jakarta Selatan. Museum tersebut dibangun oleh seorang wanita bernama Endang Ernawati. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 13 September 2017 dengan Pak Asep selaku pengelola museum, awal mulanya Ibu Endang tertarik dengan layang-layang pada tahun 1980-an. Karena kecintaannya tersebut maka beliau memutuskan untuk membangun Museum Layang-Layang Indonesia pada 21 Maret 2003. Keseluruhan wilayah museum ini mempunyai luas 2750 m². Museum ini memiliki banyak sekali koleksi layang-layang, asalnya pun bervariasi ada yang dari Indonesia dan banyak juga yang berasal dari luar negeri. Semua layang-layang yang ada di dalam museum ini selalu diterbangkan minimal setahun sekali dan sering mengikuti festival layang-layang dalam negeri dan internasional. Pada tanggal 19 Oktober 2004, beliau dianugerahi penghargaan oleh Menteri Kebudayaan & Pariwisata dalam bidang “Inovasi Kepariwisata Indonesia”. (dikutip dari <http://www.museumlayanglayang.co.id/index.php/the-venue>, diakses pada juni 2017)

Museum ini sangat menarik namun berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada hari Sabtu tanggal 16 September 2017, *signage* yang ada di museum tersebut kurang memadai dan tidak tertata dengan baik. Penempatan beberapa *signage* di Museum Layang-Layang terbilang kurang strategis dan kurang efektif dalam membantu pengunjung bernavigasi sehingga membuat bingung beberapa pengunjung disana ketika mereka tidak menggunakan jasa pemandu. Maka dari itu penulis ingin merancang visual *signage* dari Museum Layang-Layang

Indonesia agar lebih mudah dimengerti dan lebih memudahkan pengunjung bernavigasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang *signage* yang tepat sehingga dapat membantu pengunjung bernavigasi?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

Perancangan visual dengan target sasaran:

- a. Geografis : Tinggal di daerah kota besar Jakarta dan sekitarnya
- b. Ekonomi : Kelas A, B dan C.
- c. Demografis: Perempuan dan laki-laki berusia 17 sampai 35 tahun
- d. Psikologis : Perempuan dan laki-laki yang suka berwisata ke tempat yang bernuansa seni

Batasan desain untuk Tugas Akhir ini adalah mendesain *signage* untuk Museum Layang-Layang yang mencakup visual *signage*, penempatan, materi dan jumlah *signage* berdasarkan *decision point* dalam area museum.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang visualisasi *signage* Museum Layang-Layang Indonesia yang lebih efektif dalam membantu pengunjung bernavigasi sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam berwisata.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun, manfaat tugas akhir ini nantinya berupa:

1. Sebagai syarat kelulusan bagi penulis dalam memperoleh gelar Sarjana Desain dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memudahkan para pengunjung Museum Layang-Layang bernavigasi ketika berwisata.
3. Sebagai referensi bagi mahasiswa UMN yang akan merancang tugas akhir mengenai *signage*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA