

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak sekali sejarah hasil turun temurun dari nenek moyang yang mana sejarah tersebut memiliki cerita dan makna di setiap peristiwanya. Beberapa Sejarah harus dilestarikan dan dijaga agar generasi selanjutnya tetap mengetahui dan mengenali peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau. Salah satu sejarah yang penting untuk dilestarikan di Indonesia adalah sejarah tentang peristiwa masyarakat mengenali berbagai jenis komunikasi di masa kerajaan seperti Komunikasi Secara Lisan, komunikasi Secara Visual, hingga komunikasi Secara tertulis.

Komunikasi adalah proses pemindahan informasi, pengertian, dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, atau sesuatu kepada sesuatu, tempat atau orang lain. sehingga komunikasi memperoleh pengaruh dan mengalami perubahan tingkah laku yang sesuai dengan komunikator (Andrew E. Sikula 2017 : 145). Di masa lampau, komunikasi secara lisan dilakukan seperti berbicara secara alamiah antar penduduk dan komunikasi tertulis dilakukan melalui surat menyurat dengan Pos sebagai media perantara.

Seiring perkembangan zaman, manusia selalu berusaha untuk mempercepat segala proses produksi dalam pemenuhan kebutuhan terutama dalam bidang komunikasi. Sehingga banyak dikembangkan beberapa alat dalam berkomunikasi seperti Telegraf Optik dan Telegraf Listrik yang masing-masing memiliki fungsi dan tujuan dalam berkomunikasi. Hingga masa kini, teknologi berkembang sangat pesat menjadi telepon pintar yang memberikan banyak efisiensi dalam melakukan aktivitas serta mendukung kebutuhan bagi penggunanya.

Dengan begitu, fenomena pergeseran situasi penyampaian kebutuhan antara zaman per-posan dan zaman sekarang mulai mengalami perubahan. Seperti surat menyurat yang mulai tergantikan oleh aplikasi pesan lintas *platform*, Pengiriman uang via wesel pos tergantikan oleh adanya efisiensi transfer menggunakan ATM Bank maupun *mobile banking*, pembayaran rekening listrik dan air melalui pos tergantikan oleh *mobile banking* serta aplikasi lainnya, sehingga alat-alat penunjang pos serta perangko mulai tenggelam dan begitu asing di telinga generasi sekarang.

Maka hadirilah Museum Pos Indonesia yang berperan sebagai sarana edukasi dan pusat informasi tentang sejarah komunikasi yang pernah ada di masa lalu. Sehingga masyarakat maupun generasi sekarang dapat mengetahui adanya pergantian sistem komunikasi pada masa per-posan hingga masa kini.

Sesuai dengan pengertian museum itu sendiri, menurut *International Council of Museums (ICOM)* Museum adalah sebagai suatu lembaga yang bersifat tetap dalam memberikan pelayanan masyarakat dan perkembangannya yang memiliki tujuan, yaitu untuk kepentingan studi dan kesenangan masyarakatnya. Dimana masyarakat luas bisa berkunjung, turut memperoleh serta ikut berperan dalam merawat museum.

Museum ini memiliki sejarah tentang surat kerajaan, perangko dan revolusi Pos Indonesia sehingga pada tahun 1980 mulai dibentuk panitia yang bertujuan untuk kembali merawat benda koleksi museum yang memiliki nilai sejarah tinggi seperti koleksi ribuan perangko seluruh dunia, koleksi seragam pengantar surat pos, koleksi peralatan pos hingga surat raja-raja mampu menjadi daya tarik dari Museum ini. Perkembangan pos di Indonesia menjadi salah satu bukti sejarah bahwa pos sudah ada sejak zaman dahulu dalam menyampaikan komunikasi dan masih digunakan hingga sekarang dengan berbagai inovasi perkembangan yang ada.

Terdapat ruang edukasi masyarakat serta pengetahuan perkembangan pos Indonesia dan pengunjung dapat melakukan sebuah pengalaman melakukan praktek langsung tentang proses pengiriman surat. Bangunan yang luas dan Indah serta masih mengusung jenis bangunan tua dengan pilar-pilar putih yang ada menjadi salah satu daya tarik wisatawan maupun pelajar untuk berkunjung ke Museum ini. Museum Pos Indonesia memiliki banyak sekali potensi yang dapat dilihat dan dikunjungi.

Namun, Menurut pihak pengelola, Museum ini masih belum mendapatkan perhatian lebih dari wisatawan maupun remaja berdasarkan data dari yang terlihat pada tahun 2017 pengunjung dicatat sebanyak 83.288, di tahun 2018 mengalami peningkatan sebanyak kurang lebih 1000 pengunjung dengan jumlah 84.583. Tetapi pada tahun 2019 jumlah pengunjung mengalami penurunan drastis dengan jumlah 66.039.

Berdasarkan Observasi awal, Benda-benda koleksi Museum ini mulai kurang terawat dan terabaikan sejak adanya perpindahan kekuasaan dari Tangan belanda ke Jepang hingga Indonesia ketika merdeka pun museum ini tetap kurang perhatian dan perbaikan sehingga banyak barang koleksi museum yang terabaikan.

Rata-rata pengunjung Museum Pos Indonesia adalah Anak sekolah yang sedang melaksanakan *study tour*, maka Sudah seharusnya Museum menjadi tempat penyebaran informasi dengan melalui cara yang aktif dan menarik sehingga memberi kesan pada pengunjung yang mengunjungi museum tersebut. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama pihak museum, data yang diperoleh ialah banyak pengunjung yang kebingungan menentukan arah dan alur sirkulasi kunjungan dikarenakan gedung museum menyatu dengan kantor operasional pusat PT.Pos, sehingga membuat kesulitan bagi beberapa pengunjung untuk menemukan arah maupun ruangan yang ini dituju.

Dengan fenomena tersebut, Media informasi sangat dibutuhkan pada Museum Pos Indonesia dengan merancang beberapa rancangan visual yang mampu membantu memberikan kenyamanan serta kepuasan bagi pengunjung ketika mengunjungi Museum Pos Indonesia melalui beberapa rancangan media visual seperti perancangan identitas visual yang dapat memberikan wajah baru bagi Museum Pos Indonesia dan perancangan *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang bertujuan memberikan arah dan alur pengunjung yang dapat memudahkan pengunjung membedakan lokasi serta tata letak lingkungan antara kantor PT.Pos Indonesia dan Museum Pos Indonesia .

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya rancangan media visual yang membantu memberikan informasi alur sirkulasi pada Museum Pos Indonesia.
2. Dibutuhkannya *Sign System* arah penunjuk tempat serta fasilitas yang terdapat pada Museum Pos Indonesia
3. Kurang Efektifnya media informasi pada Museum Pos Indonesia

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertera diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana merancang visual yang efektif, menarik dan efisien melalui identitas visual dan *Environmental Graphic Design* pada Museum Pos Indonesia dengan memperhatikan prinsip dan teori desain?”

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dibutuhkan agar penelitian memiliki batasan dalam meneliti. Adapun ruang lingkup sebagai berikut:

a) Apa

1. Perancangan *Environmental Graphic Design* dan Identitas Visual pada Museum Pos Indonesia

b) Siapa

2. Target perancangan EGD dan Identitas visual pada Museum Pos mencakup pelajar dan pengunjung umum.

c) Dimana

3. Perancangan, pengumpulan data dan analisis akan dilakukan di Bandung.

d) Kapan

4. Perancangan ini dilakukan dalam jangka waktu Februari 2023 hingga Agustus 2023.

e) Kenapa

Perancangan ini dibuat untuk memberikan kemudahan dalam mengakses informasi serta kenyamanan dalam mengunjungi Museum Pos Indonesia sehingga dibutuhkannya perancangan *Environmental Graphic Design* dan Identitas Visual.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang visual yang efektif, menarik dan efisien melalui *Environmental Graphic Design* pada Museum Pos Indonesia dengan memperhatikan prinsip dan teori desain guna memberikan kenyamanan dan kepuasan terhadap pengunjung yang mengunjungi Museum Pos Indonesia.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengumpulkan data dan analisis melalui

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017:291) mengatakan bahwa Studi Kepustakaan adalah suatu hal yang berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang memiliki keterkaitan antar nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai Jurnal, Buku, Skripsi maupun website untuk mencari teori-teori dan referensi guna mendukung proses perancangan Tugas Akhir penulis.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain dengan objek yang tak terbatas. (Sugiyono, 2018:229).

Dalam penelitian visual, observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar. Gambar dilihat secara teliti, kemudian memberikan sensasi kepada otak untuk diolah menjadi persepsi kemudian dirangkai menjadi Informasi. (Soewardikoen,2021:25)

Pada penelitian kali ini Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi objek penelitian yaitu Museum Pos Indonesia dan melakukan observasi didalamnya berupa pengamatan lokasi, fasilitas dan objek di dalamnya.

3. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalan pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau. (Soewardikoen, 2021:53)

Menurut Sugiyono (2016:317) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Dengan begitu, dalam tahapan menemukan permasalahan yang akan diteliti, wawancara akan dilakukan bersama Narasumber dari Museum Pos Indonesia dengan metode wawancara mendalam atau wawancara tidak terstruktur yang dilakukan tanpa menggunakan daftar pertanyaan tertulis. Sehingga melalui wawancara ini, peneliti akan mengetahui lebih dalam mengenai data dan fenomena yang terjadi pada Museum Pos Indonesia.

(dalam Sugiyono 2016;318) mengemukakan bahwa dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak dapat ditemukan melalui observasi.

1.5.2 Metode Analisis Data

Teknik Analisis Data yang akan digunakan penulis dalam proses perancangan *Environmental Graphic Design* pada Museum Pos Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Analisis Visual

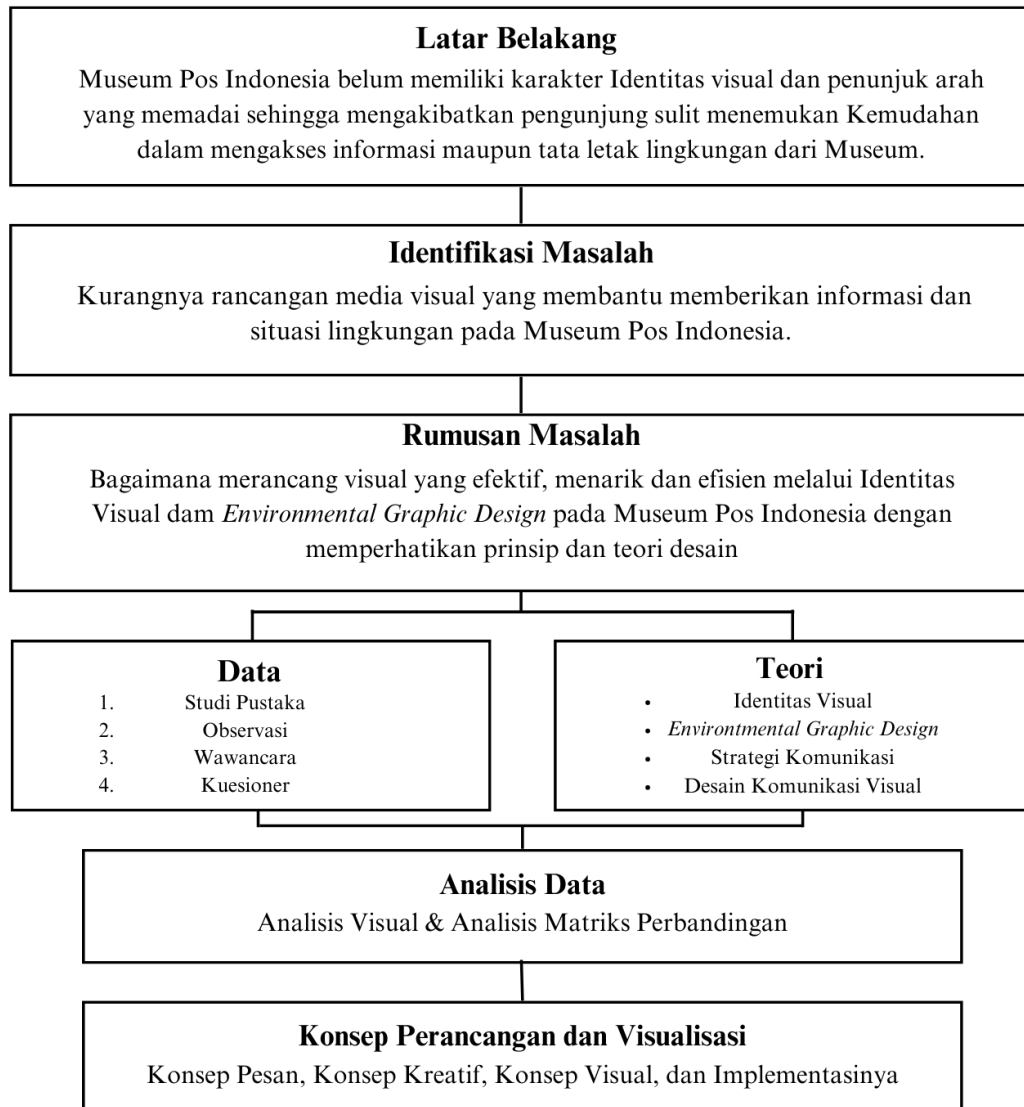
Analisis Visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar (Soewardikoen 2021:89) . Analisis Visual yang dilakukan pada perancangan ini dengan mengenali lebih lanjut visual yang ada pada Museum Pos Indonesia dan mendeskripsikan visual penunjang keadaan lokasi serta fasilitas yang ada pada Museum Pos Indonesia.

2. Analisis Matrix Perbandingan

Soewardikoen (2021:111) Menyimpulkan bahwa Matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan. Pada perancangan kali ini Analisis matrix dilakukan dengan membandingkan data visual yang diperoleh dari tiap Museum sejenis.

1.7 Kerangka Penelitian

Tabel 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



1.8 PEMBABAKAN

Sistematika penulisan atau pembabakan yang akan ditulis pada Laporan Tugas Akhir adalah sebagai Berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan berisi Latar belakang masalah tentang kejadian/fenomena, Permasalahan dengan identifikasi serta rumusan masalah, sebagai Batasan masalah, Tujuan Perancangan dari penulisan tugas akhir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini berisi penjelasan teori atau dasar pemikiran yang relevan untuk menganalisis yang akan dipakai sebagai pijakan untuk merancang serta berisi teori-teori yang ada pada bagan kerangka pemikiran pada penulisan perancangan EGD pada Museum Pos Indonesia.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini berisi data-data yang berkaitan dengan penulisan laporan tugas akhir yang diperoleh melalui observasi, wawancara serta kuisioner yang mengacu pada bab landasan teori dan menjadi simpulan dasar konsep yang akan dibuat dalam perancangan.

Bab IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi konsep dan hasil perancangan yang akan dibuat pada museum pos Indonesia dengan melalui beberapa data observasi serta teori yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya secara detail mulai dari konsep hingga pengaplikasiannya pada media museum pos Indonesia.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari penulisan laporan tugas akhir yang dilakukan penulis serta masukan dan saran yang dapat membuat laporan tugas akhir lebih baik.