

## **BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN INFORMASI MUSEUM 3D AMAZING ART GAMES MELALUI MEDIA SISTEM TANDA**

### **II.1 Landasan Teori**

#### **II.1.1 Pengertian Sistem Tanda**

Sistem tanda berasal dari bahasa Inggris, yaitu *sign system*, jika diuraikan maka “*sign*” yang berarti tanda, dan “*system*” yang berarti aturan. Menurut Kartika (2010) sistem tanda adalah sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, dan juga informasi singkat, sistem tanda sendiri dapat juga berupa aturan atau norma yang dipakai di suatu tempat tertentu dan dapat dimengerti masyarakat (Kompasiana 2024).

Dalam buku Semiotika Komunikasi Visual (Tinarbuko 2009), Piliang mengatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dibangun oleh informasi yang lebih terbuka daripada ilmu yang pasti. Fungsi tanda dalam mengkomunikasikan pesan dari pengirim ke penerima, berdasarkan kode tertentu, dimediasi oleh media tertentu, adalah aspek yang paling penting dari sistem tanda dalam desain komunikasi visual.

Jika diterjemahkan secara harfiah, "sistem tanda" mengacu pada sistem penanda, namun istilah "sistem tanda" memiliki arti tambahan. Sistem tanda adalah mekanisme yang menggunakan media isyarat sebagai alat komunikasi untuk mengontrol arus informasi atau pesan tertentu. Sistem tanda, mengingat medianya, biasanya terkait erat dengan komponen visual dan arsitektur. *Wayfinding* merupakan teknik yang mengontrol atau memandu individu melalui penggunaan sistem tanda untuk mengikuti rute yang diinginkan, termasuk sistem tanda itu sendiri.



Gambar II.1 Gambar Sistem Tanda

Sumber :

<https://www.orbus.com/media/wysiwyg/orbus/content/signprosystems/projecting-sign.jpg>  
diakses pada 4 Mei 2024

### II.1.2 Fungsi Sistem Tanda

Sistem tanda berfungsi sebagai semacam media yang menyebarkan informasi tentang saran, peringatan, atau pembatasan. Rambu-rambu arah yang baik menjadi bagian yang semakin penting dari *signage* dan sistem informasi, terutama bagi kerumunan besar orang yang menginginkan bimbingan. Karena sistem tanda bertujuan untuk membedakan orang dan lokasi secara tepat dan jelas, informasi yang disampaikan bersifat deskriptif. Untuk melakukan ini, tempat-tempat dikelompokkan bersama dan diberi nama. Informasi mengenai lokasi di Tanuwidjaja tersedia dalam informasi lingkungan (Passini 1984). Kegunaan sistem tanda menurut Boines dan Dixon (2003), dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu:

- *Sign* sebagai pemberi informasi. Sistem tanda semacam ini dimaksudkan untuk memberikan arahan dan informasi terkait. Sistem tanda dapat mengkomunikasikan makna informasi yang dimaksudkan tanpa perlu memberikan penjelasan khusus; Hanya informasi penting dan disajikan secara teratur yang harus dimasukkan dalam sistem.
- *Sign* sebagai pengontrol, Sistem tanda dalam kategori ini kurang fokus pada tujuan yang harus dipenuhi dan lebih pada perilaku manusia. Telah lama diperdebatkan apakah akan membuat tanda di seluruh dunia yang melampaui batas-batas nasional melalui meluasnya penggunaan simbol, atau piktogram.

### II.1.3 Sejarah Sistem Tanda

Sistem tanda sebenarnya sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Sedangkan simbol telah ada sejak pergantian abad ke-20, karena simbol dianggap penting untuk menyamakan persepsi di seluruh dunia, sehingga dapat dimengerti secara universal. Setelah Perang Dunia II, sinyal semacam ini mulai terbentuk. Pada tahun 1909, di Paris diadakan konvensi bagi pengguna kendaraan bermotor internasional, dan hasilnya adalah sistem rambu lalu lintas yang menandai lubang, persimpangan jalan, jalan raya yang berkelok-kelok, dan persimpangan kereta api. Awalnya digunakan oleh sejumlah negara Eropa, metode ini kemudian digunakan oleh sejumlah negara di seluruh dunia. Saat membuat tanda, penting untuk menjaga hal-hal mendasar sambil tetap menyampaikan pesan secara efektif (123dok 2024).

### II.1.4 Jenis-Jenis Sistem Tanda

Menurut Fiki (2011) jenis-jenis sistem tanda dibagi menjadi 5 yaitu :

- *Identification Sign*  
*Sign* ini digunakan untuk menunjukkan identitas dari Kawasan, zona, bangunan, maupun fasilitas yang tersedia di tempat tersebut. Untuk sistem tanda yang akan tersedia di museum 3D adalah nama area dan juga tempat toilet di museum 3D.
- *Information Sign*  
*Sign* ini biasanya digunakan untuk memberi tahu khalayak massa tentang keberadaan lokasi ataupun suatu objek tersebut berada.
- *Direction Sign*  
*Sign* ini digunakan sebagai menunjuk arah, biasanya menggunakan anak panah untuk menunjukan kemana arah lokasi yang akan dituju oleh para khalayak. Sitem tanda yang tersedia di museum 3D adalah arah menuju toilet, arah menuju area selanjutnya atau kembali ke area sebelumnya, dan arah memotret lukisan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

- *Regulatory Sign*  
*Sign* ini digunakan untuk memberitahukan peraturan atau larangan yang ada di Kawasan tersebut. Sistem tanda yang tersedia adalah tanda dilarang merokok, membuang sampah sembarangan dan melepas sepatu dan disimpan dirak yang sudah tersedia.
- *Official Note Sign*  
*Sign* ini digunakan untuk memberi tahu informasi hal-hal yang resmi dan dianjurkan.

## **II.2 Data Objek**

### **II.2.1 Pengertian Museum**

Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum menyatakan bahwa museum adalah organisasi yang tujuannya untuk melestarikan, meningkatkan, memanfaatkan, dan berbagi koleksi dengan masyarakat umum. Konferensi umum Dewan Museum Internasional (ICOM) ke-22, yang diadakan di Wina, Austria pada tanggal 24 Agustus 2007, mendefinisikan museum sebagai organisasi nirlaba permanen yang berupaya melayani masyarakat dan pengembangannya. Museum terbuka untuk umum dan bertanggung jawab untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungan material dan takbenda mereka untuk penelitian, pendidikan, dan kesenangan.

Menurut American Association of Museums (AMA), museum didefinisikan sebagai institusi yang "dikelola seperti lembaga sosial dan swasta, yang secara permanen untuk tujuan pendidikan dan estetika"; itu juga harus memiliki setidaknya satu karyawan penuh waktu dan setidaknya satu anggota staf profesional; itu harus memelihara dan memiliki benda-benda nyata, baik bergerak maupun tidak bergerak, dan secara teratur memamerkannya; dan harus terbuka untuk umum secara teratur sekurang-kurangnya 120 hari per tahun". (museum.kemendikbud 2024).

### **II.2.2 Karya Seni 3 Dimensi**

Dilansir dan CNN Indonesia. Seni tiga dimensi, sering dikenal sebagai karya seni dengan volume dan ruang di dalamnya, didefinisikan sebagai seni yang memiliki tiga dimensi fisik: panjang, luas, dan tinggi. Inilah perbedaan antara seni rupa yang bersifat dua dimensi dan tiga dimensi. misalnya, lukisan dalam dua dimensi, hanya memiliki dua sisi—yaitu panjang dan lebar. Hal ini memungkinkan untuk melihat karya seni tiga dimensi dari perspektif depan, samping, belakang, dan atas (CNN Indonesia 2024).

### **II.2.3 Profil Perusahaan**

Amazing Art Games, salah satu museum seni 3D terbesar di dunia, kini dibuka untuk publik. Karya-karya seni 3D di museum tersebut dibuat dengan sangat detail sehingga terlihat nyata. Amazing Art Games dibentuk oleh Perusahaan asal Korea pada tahun 1999 dengan penekanan pada materi yang berhubungan dengan seni. Amazing Art Games adalah museum 3D. Bisnis Korea ini menjadi terkenal sebagai pusat bagi perusahaan desain yang menggunakan fenomena "Gelombang Korea" untuk menunjukkan seni dan budaya Korea kepada dunia. Dengan koleksi lukisan 3D terbesar dan bahan kaliber tertinggi, Museum Seni 3D di Bandung adalah yang terbesar dari jenisnya di seluruh dunia. Dalam setahun, konsep dan isi museum seni ini selesai, dan dua puluh pelukis Korea terkenal dan ulung yang telah menghasilkan lebih dari 500 karya seni bertanggung jawab untuk mempraktikkannya, dan pada tahun 2019 perusahaan ini diambil alih oleh manajemen asal Indonesia dan telah berubah menjadi perusahaan lokal (Nativeindonesia 2024).

Amazing Art & Games dibagi menjadi 13 zona berbeda, seperti *History Zone*, *Aqua Zone*, *Dinosaur Zone*, *Animal Zone*, *Artistic Zone*, *Living Zone*, dan masih banyak lagi. Anda dapat mengagumi lukisan-lukisan yang realistis sambil mengambil ratusan foto dengan pose kreatif bersama orang-orang yang tersayang. Dengan 150 *spot* foto tersedia, museum ini menawarkan kesempatan berfoto menarik di tiap sudutnya (Nativeindonesia 2024).



Gambar II.2 Museum 3D Amazing Art Games  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

## II.3 Analisis Permasalahan

### II.3.1 Studi Observasi

Menurut Riyanto (2010). Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Jadinya peneliti akan datang langsung ketempatnya dan mengamati keadaan yang ada disana, dengan tujuannya agar mendapatkan data-data yang akan diteliti untuk kedepannya. (penelitianilmiah.com 2024), penulis akan meneliti berbagai macam sign system yang tersedia di museum ini, mulai dari desain dan juga simbol-simbol didalamnya. Observasi ini penulis lakukan pada hari Selasa tanggal 26 Desember 2023. Hasil observasi yang penulis lakukan di museum ini terdapat 3 jenis sistem tanda yang tersebar di museum ini, sistem tandanya terdiri dari *direction sign*, *identification sign*, dan juga *regulation sign*. Museum ini terdapat banyak pilihan lukisan 3 dimensi sesuai dari tema per zona yang pihak museum pameran, masing-masing zona memiliki sekitar 14 lukisan 3 dimensi yang disiapkan oleh museum tersebut, lukisannya sendiri bermacam-macam ada flora, fauna, ilusi, dan juga fantasi.



Gambar II.3 Sistem Tanda Arah Toilet  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar diatas merupakan sistem tanda yang tersedia di museum 3D Amazing Art Games sistem tanda diatas termasuk bagian dari kategori *direction sign* yaitu arah menuju toilet, dari hasil observasi sistem tanda tersebut belum mencirikhaskan dari museum 3D Amazing Art Games.



Gambar II.4 SistemTanda Lanjut  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar diatas merupakan sistem tanda yang tersedia di museum 3D Amazing Art Games sistem tanda diatas termasuk bagian dari kategori *direction sign* yaitu arah menuju area selanjutnya, dari hasil observasi sistem tanda tersebut belum mencirikhaskan dari museum 3D Amazing Art Games.



Gambar II.5 Sistem Tanda *Photo Spot*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar diatas merupakan sistem tanda yang tersedia di museum 3D Amazing Art Games sistem tanda diatas termasuk bagian dari kategori *direction sign* yaitu arah rekomendasi untuk mendapatkan hasil foto yang maksimal, dari hasil observasi sistem tanda tersebut belum mencirikhaskan dari museum 3D Amazing Art Games.



Gambar II.6 Sistem Tanda Arah Keluar  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar diatas merupakan sistem tanda yang tersedia di museum 3D Amazing Art Games sistem tanda diatas termasuk bagian dari kategori *direction sign* yaitu arah menuju arah pintu keluar, dari hasil observasi sistem tanda tersebut belum mencirikhaskan dari museum 3D Amazing Art Games.



Gambar II.7 Sistem Tanda Tempat Antri  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar diatas merupakan sistem tanda yang tersedia di museum 3D Amazing Art Games sistem tanda diatas termasuk bagian dari kategori *regulatory sign* yaitu tempat mengantri, dari hasil observasi sistem tanda tersebut belum mencirikhaskan dari museum 3D Amazing Art Games.



Gambar II.9 Sistem Tanda Arah Pintu Keluar  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar diatas merupakan sistem tanda yang tersedia di museum 3D Amazing Art Games sistem tanda diatas termasuk bagian dari kategori *direction sign* yaitu arah menuju arah pintu keluar, dari hasil observasi sistem tanda tersebut belum mencirikhaskan dari museum 3D Amazing Art Games.

Dari observasi yang penulis lakukan menurut penulis penempatan sistem tanda di museum ini beberapa ada yang belum optimal, dan juga desain dari tandanya sendiri masih terlihat seperti *sign system* pada umumnya dan belum sesuai dengan tema yang disajikan oleh museum ini. Selain itu juga beberapa zona yang tersedia di museum ini tidak diberi tanda identifikasi pada akhirnya pengunjung pun beberapa ada yang tidak mengetahui kalau ini namanya adalah zona ini.

Dari tiga masing-masing jenis sistem tanda, di museum ini sudah ada beberapa sistem tanda yang tersedia dai masing-masing jenisnya yaitu, *identification sign* terdapat tanda dari toilet pria dan wanita, beberapa nama area yang sudah terpasang, *direction sign* juga terdapat arah menuju toilet, pintu keluar, dan arah memotret,

dan *regulatory sign* terdapat hanya diharuskan untuk melepas sepatu dan menyimpannya di dalam rak yang tersedia.

### II.3.2 Wawancara

Menurut Bungi (2013) wawancara adalah proses memperoleh informasi untuk keperluan penelitian dengan cara tanya jawab saat bertatap muka antara pewawancara dan orang yang diwawancarai. Bungi percaya bahwa wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan alat panduan wawancara atau pedoman wawancara atau tidak (Xerpihan.id 2024). Dalam perancangan ini, penulis akan mewawancarai manajer atau staf, untuk mendapatkan respon terhadap sistem tanda di museum ini sudah efektif atau masih perlu evaluasi lebih lanjut. Dalam hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada staf di Amazing Art Games pada 26 Desember 2023. Pihak staf museum berpendapat bahwa, *sign system* yang ada di museum ini dari segi desainnya, staf memperlakukan dari segi kelengkapan dari simbol dalam sistem tandanya yang masih kurang menurutnya dan sumber utamanya ada di *direction sign*, jadinya staf terkadang melihat pengunjung yang tidak tahu pintu keluarnya, jadinya para pengunjung tersebut keluar lagi lewat pintu masuk. Jadi staf hanya menyampaikan bahwa sumber masalah sistem tanda di museum ini adalah dari segi simbol-simbol arah yang masih kurang.



Gambar II.10 Foto Wawancara Dengan Staf  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

## **II.4 Resume**

Dari hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan di museum 3D Amazing Art Games dapat disimpulkan bahwa, museum ini membutuhkan sebuah media informasi yang dapat memudahkan pengunjung dalam mengeksplorasi area-area yang tersedia di dalam museum tersebut. Dari studi observasi dan wawancara yang dilakukan media informasi yang sudah tersedia di museum ini belum bisa menyampaikan informasi dengan optimal kepada para pengunjung museum dikarenakan masih banyak para pengunjung yang masih tersesat dan belum tahu nama-nama dari zona tersebut. Maka dari itu sangat dibutuhkan media informasi yang komprehensif di berbagai area museum agar memudahkan para pengunjung.

## **II. 5 Solusi Perancangan**

Untuk solusi perancangan dari beberapa masalah yang diuraikan sebelumnya adalah diperlukannya sebuah media informasi yang komprehensif untuk para pengunjung museum agar pengunjung dapat mengeksplor area-area yang disediakan oleh museum tersebut dengan optimal, dan pengunjung tidak tersesat ketika sedang eksplor museum.