BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Museum adalah sebuah tempat yang dibangun untuk mengabadikan sebuah peristiwa sejarah-sejarah besar yang mempengaruhi kehidupan manusia serta peradaban dan sistem pemerintahan. Museum juga selain berfungsi sebagai tempat mengabadikan peristiwa-peristiwa sejarah yang telah terjadi dan menyimpan benda-benda yang mengandung sejarah, juga berfungsi sebagai media pembelajaran atau sumber pengetahuan langsung yang dapat dilihat dengan nyata oleh semua orang yang ingin mengetahui persitiwa-peristiwa yang telah terjadi dimasa lampau.

Di Bandung sendiri memiliki peristiwa-peristiwa sejarah yang sangat banyak dan menarik sehingga dibangunlah beberapa museum untuk mengabadikan peristiwa-peristiwa sejarah. Museum di Bandung terdiri dari Museum Kantor Pos Indonesia, Museum Sribaduga, Museum Geologi. Museum-museum tersebut sangat dikenal oleh wisatawan daerah atau luar daerah. Selain dari museum-museum tersebut Bandung juga memiliki museum lain yang tidak kalah menarik dan unik, yaitu museum Mandala Wangsit Siliwangi. Museum Mandala Wangsit Siliwangi merupakan sebuah markas yang di alih fungsikan menjadi sebuah museum.

Museum Mandala Wangsit Siliwangi adalah sebuah tempat atau bangunan peninggalan markas prajurit divisi Siliwangi dengan ciri bangunannya yang berasitekturkan bergaya Belanda yang sampai saat ini gaya arsitektur bangunan tersebut masih tetap dipertahankan dan dilestarikan. Warna dari bangunan tersebut yang identik dengan militer menambah kesan zaman perjuangan yang dirasakan langsung oleh pengunjung semakin kental terasa akan aura dari zaman penjajahan. Selain dari segi bangunan museum Mandala Wangsit Siliwangi juga memiliki benda-benda koleksi yang tidak kalah menariknya dari museum lain yang berada di kota Bandung karena museum Mandala Wangsit Siliwangi merupakan sebuah museum yang identik dengan militer jadi benda koleksi yang berada di dalamnya

terdapat banyak senjata-senjata rampasan perang, kendaraan perang militer, biorama perang, foto-foto panglima siliwangi yang dari awal ditunjuk menjadi pengelola museum sampai sekarang, foto-foto penumpasan pemberontak DI/TII (Darul Islam/Tentara Islam Indonesia).

Namun untuk menuju ruangan-ruangan yang berada didalam museum Mandala Wangsit Siliwangi pengunjung akan mengalami kesulitan dikarenakan saat memasuki area museum pengunjung tidak melihat adanya petunjuk arah atau peta informasi yang terpampang untuk memasuki area museum.

Oleh karena itu diperlukan media informasi petunjuk arah yang menarik didalam area museum Mandala Wangsit Siliwangi sehingga para pengunjung yang baru pertama kali berkunjung ke museum Mandala Wangsit Siliwangi merasa nyaman. Maka dari itu alasan penulis mengangkat museum Mandala Wangsit Siliwangi sebagai objek tugas akhir perkuliahan.

I.2 Identifikasi Masalah

Dalam hal ini terdapat beberapa masalah pokok mengenai Museum Mandala Wangsit Siliwangi, masalah tersebut adalah seperti berikut ini:

1. Sulitnya menemukan lokasi yang dituju.
2. Bentuk petunjuk arah yang belum dikemas dengan baik sehingga membuat pengunjung tidak tertarik untuk membacanya.
3. Media informasi pada benda pamer museum memiliki tingkat keterbacaan yang rendah karena ukuran tulisan yang kecil dan media informasi yang posisinya menumpuk sehingga menyulitkan pembaca.
4. Ciri khas dari Museum Mandala Wangsit yang kurang ditonjolkan pada media informasi.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang terdapat pada museum Mandala Wangsit Siliwangi yaitu, Bagaimana cara memberikan informasi kepada pengunjung museum Mandala Wangsit Siliwangi?.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat dikemukakan fokus permasalahan, yaitu media informasi pada sistem tanda yang berada di museum Mandala Wangsit Siliwangi.

I.5 Tujuan Perancangan

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan perancangan ini adalah untuk menyampaikan informasi secara jelas dan tepat kepada pengunjung mengenai petunjuk arah, tanda larangan, dan denah keseluruhan lokasi yang berada di kawasan museum. Sehingga pengunjung memberikan respon dengan melakukan tindakan yang benar.

I.6 Manfaat Perancangan

- Hasil perancangan ini mempermudah pengunjung mengakses area yang akan dituju.
- Hasil perancangan ini diharapkan dapat berguna untuk pengmbangan ilmu desain, khususnya desain komunikasi visual dalam hal media informasi.
- Hasil perancangan ini untuk menambah pengalaman dan wawasan, disamping pengetahuan tentang penerapan pelaksanaan teori yang selama ini penulis peroleh dibangku perkuliahan, khususnya yang berkaitan dengan media informasi.