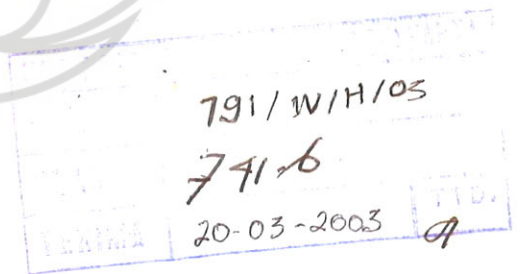


**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
MUSEUM SENI DAN BUDAYA JAWA
ULLEN SENTALU YOGYAKARTA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
MUSEUM SENI DAN BUDAYA JAWA
ULLEN SENTALU YOGYAKARTA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2003**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
MUSEUM SENI DAN BUDAYA JAWA
ULLEN SENTALU YOGYAKARTA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2003

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
MUSEUM SENI DAN BUDAYA JAWA
ULLEN SENTALU YOGYAKARTA**

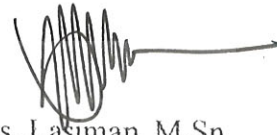


**Tugas Akhir ini diajukan ke Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2003**

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL MUSEUM SENI DAN
BUDAYA JAWA ULLEN SENTALU YOGYAKARTA

diajukan oleh Wisnu Jati, NIM 9510766023, Program studi Desain Komunikasi
Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
telah dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Januari
2003 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Lasiman, M.Sn.

Pembimbing I / Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

Pembimbing II / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn.

Cognate / Anggota



Drs. Baskoro Suryo B.

KPS. Diskomvis / Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

Ketua Jurusan Desain / Ketua

/ Anggota

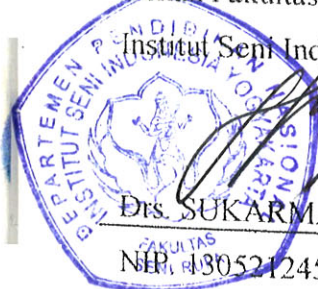
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. SUKARMAN

NIP. 430521245



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi karunia sehingga atas segala ujian, cobaan dan kemudahan yang Ia beri, maka Tugas Akhir Karya Desain ini dapat tersusun dan terlaksana dengan baik yang sekaligus sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi S-1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam perancangan ini penulis ingin menyumbangkan pemikiran tentang konsep perancangan sistem informasi visual melalui perambuan atau *sign system* pada lingkungan Museum Ullen Sentalu. Terlepas dari fungsi perambuan yang menitikberatkan pada penyampaian suatu informasi atau petunjuk, lebih dari itu mampu menghasilkan suatu *visual identity* yang khas dari Museum Ullen Sentalu dengan meninggalkan suasana yang khas pula pada para pengunjung saat berada di lokasi sehingga diharapkan dapat meningkatkan peran dan fungsi museum secara optimal sekaligus mengangkat citra Museum Ullen Sentalu.

Penulis banyak berharap tulisan ini bukan sekedar syarat akademis yang kaku dalam rangka pencapaian gelar sarjana S-1, namun dapatlah kiranya sebagai sumbangan kecil untuk dapat diambil hikmah dan manfaatnya. Penulis sadar sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan serta kekurangan dalam penulisan ini, oleh karena itu mohon kritik, saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan Tugas Akhir ini. Penulis ingin menyampaikan penghargaan kepada mereka yang secara langsung atau tidak; memberi dukungan, dorongan, doa,

pengertian, bantuan serta pengaruh dalam penyusunannya. Kepada **Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, MA; Bapak Drs. Sukarman; Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS; Bapak Drs. Lasiman, MS; Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro; Bapak Drs. Hartono Karnadi; Ibu Hesti Rahayu, S.sn.** Masing-masing selaku : Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus pembimbing II, Pembimbing I, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dosen wali, Cognate.

Seluruh staf dan karyawan Museum Ullen Sentalu Yogyakarta : **Bapak KMT. Projoharyono** (pimpinan Museum), **Bapak Yakob Haryono dan Samuel Haryono** (Dir. Artistik), **Mba'Ida, Mba'Ari, Mba'Erni** (guide museum) terima kasih atas masukan dan bantuannya.

Teman-teman terbaikku yang tulus terus menerus tanpa lelah membantuku dan mendukungku “ **guys you all the best I ever had** ” : Chandra, Iwan, Amin. Teman-teman seperjuangan : Banu “jojo” Paijo, Dian, Ones, Rino, Jarot, Gani, Rian, Imot dan temen-temen DK ‘ 95 – 96. Makasih juga untuk Mamank dan Wisnu (punk) DI’ 95. Toekoeng and Grandong bantuannya.

Thanks a lot to Supporter “ **Calista Crew** ” : Mas Sis, Anjum, Koes, Topaz, Miko, Agus, Dody, Budi, Mba’ Indri, Dhani, Lia, Rere, Desi. Hari-hari melelahkan untuk berkreasi “**The Amazing Place**” di Studio Ngabean dan Studio

B 30. Terima kasih untuk mereka yang tulus ; Keluarga Godean : Bapak, Ibu, Mita, Mba' Mar dan Mas Hari. Keluarga Setyaki : Ibu dan anak-anak kost.

Teruntuk **Keluarga Tercinta Pelemsari 119**, Kedua orang tuaku dan kakak-kakakku : **Mba' Wening, Mas Seno, Mba' tiyuk, Mba' Hera, Mba' Soen**, yang mencurahkan perhatian, dukungan, dorongan dan rasa cintanya kepadaku. Sikecil Rizky dan Rida yang memberikan kebahagiaan, kelucuan dan kenakalan, suatu hiburan yang melelahkan.

At last, Sahabat jiwa yang menenangkan, perhatian, Supporter fanatik nan setia yang menguatkan kepercayaan diri dan terbaik buatku. Thanks to you....

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu yang telah banyak memberikan bantuannya, terima kasih atas segala kebaikannya.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Dedikasi	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	7
D. Lingkup Perancangan	7
E. Kerangka Teori	8
F. Skema Proses Perancangan	17
BAB II INVENTARISASI DAN IDENTIFIKASI DATA	
A. Pengumpulan Data	18
1. Data Lapangan	18
a. Pengelola	18
b. Geografis	19

c. Kondisi Fisik	19
d. Ruang	20
e. Tata Kondisional	21
f. Fasilitas dan Sarana Komunikasi Visual	22
g. Dana Observasi	23
h. Publicity	23
i. Denah Museum	24
j. Peta Fasilitas Museum	25
k. Jalur Lalu Lintas Pengunjung	26
l. Peta Penempatan Lokasi Rambu	27
m. Logo Museum	28
n. Sarana Informasi Visual	29
2. Data Pustaka	31
a. Tinjauan Tentang Museum	31
b. Tinjauan Tentang Sistem Informasi Visual	36
c. Perihal Sign	43
d. Elemen-Elemen Tanda	45
B. Pengolahan Data	72
1. Analisa Data	72
a. Lokasi Museum Ullen Sentalu	72
b. Fasilitas	72
2. Kesimpulan Analisis Data	73

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan	75
B. Strategi Kreatif	76
C. Identifikasi Kebutuhan	78
D. Data Visual	83
E. Pengembangan Ide	86
F. Biaya Kreatif	90
G. Pedoman Bentuk Kreatif	92

BAB IV PERANCANGAN

A. Studi Visual	104
B. Alternatif Lay Out	106

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	161
B. Saran	161

DAFTAR PUSTAKA	163
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	165
-----------------------	------------

KARYA DESAIN	166
---------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pictogram (ciri khas manusia di lima benua)	46
Gambar 2.2 Pictogram (contoh bentuk telepon)	47
Gambar 2.3 Pictogram (contoh bentuk telepon)	47
Gambar 2.4 Simbol Dasar	48
Gambar 2.5 Simbol Penggabungan bentuk dasar	49
Gambar 2.6 Simbol Larangan	52
Gambar 2.7 Simbol Kewajiban	52
Gambar 2.8 Simbol Hati-hati	52
Gambar 2.9 Simbol Bahaya	53
Gambar 2.10 Simbol Pertolongan Pertama	53
Gambar 2.11 Simbol Informasi	54
Gambar 2.12 Bentuk Tanda Anak Panah	59
Gambar 2.13 Bentuk Tanda Anak Panah	59
Gambar 2.14 Tipe Huruf Ukuran Standart	61
Gambar 2.15 Bentuk Geometri dalam Ukuran yang berhubungan	62
Gambar 2.16 Batas Area untuk Simbol – Tanda	63
Gambar 2.17 Pemberitahuan Resmi (official notice)	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ukuran Simbol	60
Tabel 2.2 Tinggi Huruf	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ullen Sentalu merupakan sebuah yayasan yang dikelola oleh sebuah keluarga pencinta seni batik dan arsitektur Jawa. Berawal dari kepedulian untuk menyelamatkan beberapa motif batik kuno yang banyak diburu kolektor asing, usaha tersebut mendapat perhatian dan dukungan dari kerabat empat kraton Dinasti Mataram yang sekaligus menjadi pelindung yayasan, antara lain : (alm) Sri Paduka Paku Alam VIII (pengageng Puro Pakualaman 1937-1998), Sunan Paku Buwana XII (raja Kasunanan Surakarta Hadiningrat, 1945-sampai sekarang), G.K. Ratu Alit (putri Sunan Paku Buwana XII), (alm) KGPH Poeger (paman Sri Sultan Hamengku Buwana X, raja Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat 1989-sekarang), serta GRAY. Nurul Kusumawardhani (putri permaisuri Sri Mangkunegara VII). Melalui para kerabat kraton dan sesepuh yayasan tersebut, maka pengurus yayasan museum mendapatkan hibah benda-benda milik mereka pribadi berupa : kain batik, asesories, foto-foto, serat-serat yang ditulis oleh para pujangga kraton Ngayogyakarta dan Surakarta Hadiningrat, serta penuturan lisan para kerabat kraton tentang kehidupan mereka dan leluhurnya di dalam kraton.

Semula bangunan yang menjadi areal museum merupakan tanah milik kerabat Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang sudah tidak terawat lagi sejak tahun 1970-an. Oleh pihak pengurus yayasan, tanah tersebut dibeli dan dijadikan tempat peristirahatan. Karena keterpanggilan jiwa dari

jiwa dari keluarga Ullen Sentalu untuk mengembalikan *garis imajiner* Merapi maka ide pendirian museum dicetuskan dalam rangka melengkapi *areal historical district*. Oleh pihak pengurus yayasan, tanah tersebut sedikit demi sedikit dibangun hingga berbentuk museum seperti sekarang. Ide pendirian sebuah museum teretus atas saran para sesepuh yayasan, setelah menyadari betapa banyaknya koleksi yang hanya dapat dinikmati oleh masyarakat tertentu. Sehingga beliau-beliau merelakan benda-benda milik pribadinya dipajang untuk dapat dinikmati oleh masyarakat umum melalui institusi, yaitu Museum Seni dan Budaya Jawa Ullen Sentalu.

Pembukaan museum untuk umum dilakukan sendiri oleh salah satu sesepuhnya, sekaligus Gubernur DIY waktu itu, yaitu Sri Paduka Paku Alam VIII pada tanggal 1 Maret 1997. Tanggal ini di pilih sendiri oleh beliau karena akan selalu mengingatkan kita pada peristiwa “Serangan Umum 1 Maret 1949”, yaitu sebuah peristiwa perjuangan yang sangat berarti bagi kelangsungan berdirinya negara RI. Pembukaan Museum Ullen Sentalu juga didukung oleh Masyarakat Permuseuman, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan serta Barahmus DIY.

Museum Ullen Sentalu merupakan salah satu museum seni budaya Jawa yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak di sebelah timur Sungai Boyong Kaliurang di kaki Gunung Merapi dengan ketinggian ± 875 dpl. Berdirinya museum ini berawal dari kecintaan sebuah keluarga yang dibesarkan di lingkungan batik dan tekstil batik. Karena batik merupakan ciptaan orisinal nenek moyang Indonesia yang sarat dengan kandungan makna filosofi di dalam masing-masing motifnya. Sehingga seni budaya Jawa klasik, terutama yang berkaitan

dengan aktivitas putri-putri kraton sebagai subyek kehidupan sangat menarik dan mempunyai aspek edukatif sehingga nilai-nilai positifnya dapat ditampilkan untuk masyarakat umum sebagai suri tauladan. Misi yang ingin disampaikan kepada masyarakat pengunjung museum adalah pelajaran etika dan moral di dalam keputren kraton Dinasti Mataram. Sebab selama ini sangat sulit untuk dapat mengekspose kehidupan di dalam keputren tersebut. Oleh karena itu Museum Ullen Sentalu terus berupaya menggali dari berbagai aspek sudut pandang tentang khasanah romantika kehidupan dan eksistensi perempuan yang bernilai seni budaya Jawa karena sarat dengan kandungan budaya yang filosofis.

Semula ruang gerak museum berkisar pada bidang ilmu pengetahuan kesenian, namun pada masa-masa perkembangan selanjutnya museum mencakup aspek-aspek kebudayaan lain.

In the beginning, museums were intended as such to be educational, as a source of knowledge for artist in their studies, National pride gradually reared it's head and with it a desire to rise the cultural level of the general public,...¹

(Pada awalnya, museum dimaksudkan sebagai sarana yang bersifat pendidikan, sebagai sumber pengetahuan bagi seniman dalam rangka belajarnya. Perlahan-lahan kebanggaan Nasional bangkit untuk menaikkan kebudayaan masyarakat umum, ...)

Sementara untuk konsep arsitektur bangunan dan lingkungan museum dituang antara lain dari konservasi struktur tanah yang berbukit-bukit dan terjal, materi utama berupa batu, digali dari kandungan alam Gunung Merapi serta nuansa budaya dan sejarah kraton Mataram dengan lebih berorientasi pada seni dan inovtif. Sementara untuk bangunan

¹ Martis, Adi *Art and Education*, Dutch Art Architecture, December 1982, p.33.

utamanya terdiri dari 2 (dua) buah bangunan yang digunakan sebagai ruang pameran tetap museum yaitu :

- Guwa Selo Giri
- Kampung Kambang yang terdiri dari 5 (lima) bale/ruangan yaitu :

Bale Sekar Kedathon, Pendopo Pengantin Yogya, ruang batik Yogyakarta, ruang batik Pesisiran dan ruang batik Surakarta.

Sementara ruangan lain berupa ruang art shop/souvenir (Bale Puduk Mekar), café/restaurant (Bale Nitik Rengganis) dan bale Sekar Jagad (panggung atraksi budaya). Bila dicermati dari seluk beluk keseluruhan ruangan, museum Ullen Sentalu mempunyai potensi yang besar sebagai museum budaya Jawa yang menawarkan keindahan yang sarat dengan suasana magis serta keeksklusifan sebuah museum yang mempunyai karakteristik dan keunikan tersendiri, karena banyaknya ruangan yang mempunyai jalan yang berkelok, dimana pengunjung dapat tersesat bila tidak dipimpin oleh pemandu museum. Karena di dalam museum itu sendiri belum terdapat denah ruangan museum dan sebagian besar atau secara keseluruhan areal bangunan dan ruangan museum belum terdapat sistem informasi visual yang memberikan suatu identitas yang mewakili ruangan museum, yang tujuannya antara lain membantu pengunjung untuk dapat mengetahui apa yang telah mereka lihat/kunjungi tentang benda-benda yang dipamerkan di museum.

B. Rumusan Masalah

Secara defenitif museum merupakan sebuah bangunan untuk menampung sekumpulan benda sebagai sarana melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum; mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya yang mempunyai nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah, seni, ilmu dan barang-barang kuno untuk tujuan pengkajian, pendidikan, penelitian, pengetahuan yang sekaligus menambah dan memberikan wawasan serta kepuasan maupun kesenangan. Agar dapat berfungsi sebagaimana yang dikehendaki oleh publik pemakai, sebuah museum harus mempunyai sarana pokok dan sarana penunjang. Sarana pokok museum adalah sarana yang secara langsung diperlukan untuk penyelenggaraan museum, seperti bangunan, sarana penyimpanan koleksi, sarana penelitian koleksi, sarana perawatan koleksi, sarana penyajian koleksi serta sarana edukasi dan lain sebagainya. Sementara untuk sarana penunjang museum adalah sarana yang membantu sarana pokok untuk penyelenggaraan museum, seperti sarana pemeliharaan bangunan, sarana pembuat rencana gambar, sarana administrasi, serta rambu-rambu di dalam lingkungan lokasi museum dan sebagainya. Untuk menjadi museum yang memenuhi syarat dan ideal salah satunya diperlukan suatu sistem informasi visual yang menunjang yang sesuai untuk perkembangan museum. Karena dengan adanya sistem informasi visual maupun fasilitas yang memadai, dapat memberikan kontribusi bagi museum itu sendiri yang salah satunya untuk menarik minat bagi pengunjung museum.

Karena kompleksnya kebutuhan-kebutuhan dan fungsi-fungsi yang harus diterjemahkan kedalam masalah komunikasi visual, solusinya harus dicari melalui sistem pendekatan yang akan menyediakan kriteria dan petunjuk praktis dan fungsional dengan fleksibilitas yang cukup untuk mengadaptasi atau menyertakan syarat-syarat khusus. Hasilnya sistem komunikasi visual yang terintegrasi akan menjadi solusi logis bagi penunjukan arah, identifikasi, orientasi dan informasi dan persyaratan kontrol lalu lintas dari sebuah proyek khusus.

Dengan demikian untuk memenuhi syarat perancangan museum sesuai dengan fungsi dan tujuannya memerlukan penataan benda-benda koleksi yang tercakup dalam sistem informasi visual yang memungkinkan untuk lalu-lintas pengunjung yang menyenangkan dan mudah dari entrance keruangan lain dalam suatu bangunan ke bangunan lainnya. Salah satu fasilitas maupun sistem informasi visual yang bisa digunakan antara lain berupa sign system atau tanda-tanda petunjuk yang harus diakses sesuai dengan karakteristik museum. Fasilitas tersebut merupakan salah satu faktor yang menjadikan museum bisa dikatakan ideal. Sementara itu dilihat dari realitas yang ada pada museum Ullen Sentalu, beberapa fasilitas penunjangnya masih minim dan perlu penambahan serta belum terdapatnya suatu sistem informasi yang jelas, mengingat potensi yang dimiliki museum tersebut cukup besar untuk dijadikan suatu obyek pengkajian, pendidikan, penelitian maupun sebagai obyek wisata sekalipun.

Sehingga dari permasalahan tersebut diatas dapat dirumuskan bahwa masalah yang perlu diangkat adalah mengenai pentingnya suatu sistem informasi visual yang tepat dan dapat mewakili keseluruhan museum Ullen Sentalu yang sesuai dengan karakteristik museum itu sendiri.

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang sistem informasi visual yang berupa *sign system* dalam rangka mengoptimalkan fungsi museum sebagai pusat informasi, penelitian, pengkajian dan pendidikan yang bisa diakses oleh pengunjung museum.
2. Menghasilkan suatu *visual identity* yang khas dari Museum Ullen Sentalu sehingga dapat meninggalkan kesan dan pengalaman menarik bagi pengunjungnya.
3. Menyumbangkan pemikiran tentang konsep perancangan sistem informasi visual melalui perambuan pada lingkungan Museum Ullen Sentalu.

D. Lingkup Perancangan

Dalam rangka mengoptimalkan fungsi dan tujuan serta peran museum maka perlu perancangan sistem informasi visual. Sistem informasi visual tersebut harus dapat memberikan gambaran maupun penjelasan mengenai keberadaan museum yang salah satu tujuannya mendatangkan minat bagi pengunjung maupun calon pengunjung. Untuk

lebih memperjelas sistem informasi yang akan dibuat, maka lingkup perancangannya berupa *sign system* atau rambu yang tujuannya sebagai informasi bagi pengunjung yang ada di lokasi/lingkungan museum, sedang media penunjangnya berupa maket/miniatur eksterior area museum sebagai referensi maupun deskripsi mengenai konsep bangunan maupun lingkup ruang pameran yang ada di museum bagi pengunjung yang ada di lokasi museum serta papan nama penunjuk arah yang ditempatkan di kawasan/area yang strategis.

E. Kerangka Teori

1. Museum

a. Pengertian dan perkembangan museum

Secara definitif museum adalah sebuah bangunan untuk menampung sekumpulan benda sebagai sarana kesenangan, belajar dan penelitian. Sebuah museum dari dalam wujudnya yang paling sederhana terdiri dari bangunan untuk mewadahi kumpulan benda-benda koleksi dengan tujuan penelitian dan dipelajari untuk kesenangan. Sedangkan ICOM (International Council Of Museum) dalam kongresnya di Kopenhagen pada tahun 1974 menetapkan tentang definisi tentang museum sebagai berikut :

A museum is a non profit making, permanent institution is the service of society and of its development and open to the public, which acquires, conserves, communicated and exhibits for

*purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and environment.*²

(Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan penelitian, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya).

b. Fungsi dan tujuan museum

Pada perkembangannya saat ini museum mempunyai fungsi, pertama adalah untuk mengoleksi, mendokumentasi dan preservasi benda-benda koleksi, sedangkan fungsi kedua untuk menyelesaikan unsur-unsur benda koleksi serta disusun kedalam suatu cerita.

Sementara menurut International Council Of Museum (ICOM) mengemukakan ada sembilan fungsi museum :

- 1) Pengumpulan dan pengamatan warisan alam budaya
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- 3) Konservasi dan reservasi
- 4) Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian
- 6) Pengenalan kebudayaan antar daerah antar bangsa
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya
- 8) Cermin pertumbuhan dan peradaban umat manusia

² Moh. Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Proyek Pengembangan Permuseuman, Dept. P&K, Jakarta, 1978/1979 p.7.

- 9) Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa³

Dengan demikian untuk memenuhi syarat perancangan museum sesuai dengan fungsi dan tujuannya, memerlukan penataan benda dan koleksi yang tercakup dalam sistem informasi visual.

c. Jenis Museum

Dengan melihat uraian fungsi museum tersebut, jelas bahwa kegiatan dan tugas museum tidak ringan. Dalam simposium International Council Of Museum di Swiss pada tahun 1962 merumuskan ada 7 (tujuh) jenis museum menurut fungsi dan tujuannya. Ketujuh jenis museum tersebut adalah : museum ilmu-ilmu alam (Natural History Museum), museum teknologi dan industri (Museum of Technological and Industry), museum purbakala (Archeological Museum), museum anthropologi dan etnografi (Anthropological Ethnological Museum), museum sejarah seni rupa (Art Gallery), museum sejarah (Historical Museum).

Sementara untuk status kegiatan penyelenggaraannya, museum di Indonesia dibagi menjadi empat kategori yaitu :

- 1) Museum yang diselenggarakan oleh pemerintah pusat
- 2) Museum yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah
- 3) Museum yang diselenggarakan oleh swasta (yayasan)

³ Moh. Amir Sutaarga, *Capita Selecta Museografi dan Museologi*, Dir. Museum, Dit.jend. Kebudayaan Dept. P&K, 1986, p.22.

4) Museum yang diselenggarakan oleh perorangan

d. Museum Ullen Sentalu

Seperti telah disinggung dalam penjabaran tentang museum diatas, yang memungkinkan untuk mengungkapkan jenis museum Ullen Sentalu adalah museum seni rupa (Art Gallery) dan museum sejarah (Historical Museum). Kriteria tersebut dapat dijelaskan bahwa museum seni rupa (Art Gallery) pada hakekatnya sebagai media untuk memberi kesempatan pada publik sebagai penikmatan hasil seni rupa (seni lukis, seni patung, seni batik, seni keramik dan lain sebagainya). Sedangkan museum sejarah (Historical Museum) adalah suatu museum yang sasarannya mengungkapkan kejadian sejarah dengan urutan waktu jaman tertentu. Untuk mempertegas kriteria tersebut akan diutarakan sekelumit tentang museum Ullen Sentalu sebagai berikut.

Museum Ullen Sentalu merupakan museum seni dan budaya Jawa yang diselenggarakan oleh sebuah yayasan Ullen Sentalu yang bergerak dibidang garment (batik dan tekstil). Sementara nama museum Ullen Sentalu merupakan akronim dari bahasa Jawa yaitu "*Ulating Blencong Sejatine Tataraning Lumakau*" yang bermakna pelita kehidupan bagi umat manusia. Mengapa makna dan filosofi dari blencong digunakan sebagai nama museum, karena mengadopsi falsafah dari sifat nyala api blencong dari pementasan wayang. Adanya blencong yang menyinari *kelir* sehingga penampilan wayang yang digerakkan oleh dalang menjadi hidup. Getaran cahaya blencong itu memancarkan bayang-bayang kehidupan yang alami, yang tidak dapat diperoleh oleh cahaya

elektrik. Seperti diketahui, keberadaan blencong adalah sebagai simbol cahaya terang pelita kehidupan yang wajib direngkuh selama menunaikan hajat hidup.

Tujuan atau misi yang ingin disampaikan museum Ullen Sentalu yaitu mengangkat kembali nilai-nilai seni budaya Jawa klasik baik itu lewat seni batik yang sarat dengan kandungan makna filosofi di dalam masing-masing motifnya maupun budaya yang berkaitan dengan aktivitas puteri-puteri kraton sebagai subyek kehidupan. Dari kesemuanya itu sangat menarik dan mempunyai aspek edukatif sehingga nilai-nilai positifnya dapat ditampilkan untuk masyarakat umum sebagai suri tauladan, yang sekaligus sebagai pelajaran etika dan moral di dalam keputren kraton Dinasti Mataram kepada masyarakat pengunjung museum.

2. Sistem Informasi Visual

a. Tinjauan tentang Sign System dan Simbol

Sign atau tanda adalah sebuah alat grafis yang mengkomunikasikan suatu informasi atau arti tertentu – sebuah informasi grafis yang jelas terlihat/mencolok dan implisit (alat pengingat yang dibuat pengarang).

Sign atau tanda adalah suatu konsep sentral dalam semiologi dan analisis semiotik. Dalam buku *Handbook of Semiotik*, Ferdinand de Saussure menyatakan bahwa:

Dalam sebuah *sign* terdapat dua aspek yaitu penanda atau bentuk dan disebut sebagai *signifier* (*sound-image*) atau penanda dan aspek

kedua disebut signified yaitu petanda atau konsep. Aspek penanda adalah bentuk atau wujud yang secara fisik dapat kita tangkap melalui panca indera seperti suara, gambar dan tulisan. Sedangkan petanda adalah maksud atau gagasan yang menyertai penanda. Apabila dua aspek ini ada, maka sebuah sign dapat memiliki kedalaman makna.⁴

Sementara dalam buku *Signage – Graphic Communications in the Built World* menyatakan bahwa :

Sign system adalah sebuah sistem grafis yang mandiri, yang terdiri dari beberapa graphic devices yang dihubungkan dengan karakteristik-karakteristik atau properti-properti yang sama dan disusun untuk mengkomunikasikan seluruh informasi. Diyakini sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi sebuah bangunan/fasilitas bagi penghuninya.⁵

Kata simbol berasal dari kata Yunani *symbolos* yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Simbol adalah objek grafik yang bergantung sepenuhnya atau sebagian terhadap tampilan gambar yang disederhanakan.

Sebuah tanda dapat termasuk dalam kategori yang ikonik, indeksikal, simbolis, yang dapat terjadi pada saat yang sama. Dengan kata lain, suatu aspek dari sebuah tanda tidak menghindari aspek-aspek lainnya.⁶

⁴ Noth, Winfried *Hand Book of Semiotics*, USA : Indiana University Press, 1980.

⁵ Charles B. McLendon and Mick Blackistone, *Signage, Graphic Communications in the Built World*, USA, 1982, p.9.

⁶ Berger, Arthur Asa *Signs in Contemporary Culture*, 1984, p.222

Berikut ini beberapa kategori mengenai simbol, ikonik dan indeks menurut Terence Hawkes :

Simbol adalah sebuah tanda yang tidak punya penampilan yang sama dengan petanda tapi bersifat bebas (arbitrary) atau bersifat sangat konvensional (misalnya tanda stop, lampu merah pengatur lalu lintas, sebuah bendera kebangsaan, sebuah angka). Sementara ikonik adalah sebuah tanda yang sama dengan petanda (misalnya sebuah potret, citra film bioskop, sebuah diagram, sebuah model skala, onomatopea, (kata-kata yang menirukan bunyi) suara yang realistis dalam musik, efek suara dalam drama radio, musik yang menjadi latar belakang pengiring dan dimasukkan ke dalam sebuah film, gerak isyarat yang menirukan sesuatu). Indeks adalah sebuah tanda yang secara langsung dihubungkan dengan petanda misalnya asap, petunjuk cuaca, termometer, jam, jejak kaki, luka pada muka.⁷

Sementara yang disebut dengan simbol-sign adalah sebuah obyek grafis yang mengkomunikasikan info sebagian atau seluruhnya dalam bentuk simbolis dan terdiri dari bentuk, warna dan simbol.⁸

Sistem komunikasi visual dikembangkan dan terdiri dari 5 (lima) kategori sign types. Kelima tipe sign dasar telah dikodekan keseluruhan buku dalam lima seri simbol yang mudah di ingat dan di gambar, yaitu :

⁷ Hawkes, Terence *Structuralism and Semiotics*, London, Routledge, 1977
⁸ Charles B. McLendon and Mick Blackistone, *op.cit.* p.9.



Orientasi dan Informasi

Tanda ini menyediakan tentang dimana, kapan dan info-info umum lainnya.



Penunjukan Arah

Tanda ini yang menyertakan gambar panah ditujukan untuk membimbing pengguna menuju ke suatu tempat – kamar, toko, jalan, fasilitas.



Identifikasi

Tanda ini mengidentifikasi sesuatu – sebuah kantor, toko, fasilitas/gedung.



Pelarangan dan Peringatan

Tujuan tanda ini untuk memberitahukan pengguna apa yang tidak boleh mereka lakukan dengan hati-hati, biasanya diekspresikan dalam simbol-simbol atau simbol – sign (simbol yang dikombinasikan dengan kata-kata).



Pemberitahuan Resmi

Tanda ini menampilkan info resmi dan seharusnya tidak boleh tertukar dengan orientation sign.⁹

Proses desain harus dikarakterisasikan sebagai sebuah sistem. Banyak elemen didalamnya, kadang terlihat sangat berbeda yang merupakan bagian dari proses atau sistem yang dibuat. Untuk meyakinkan bahwa desain dapat diterapkan pada tipe fasilitas-fasilitas yang berbeda, beberapa pilihan yang merupakan area-area khusus dalam sebuah tipikal *sign system* atau kriteria yang harus ada yaitu jenis

⁹ Log. cit. p. 11.

dan bentuk tanda, warna, jenis huruf, ukuran panel sign, material, detail pembuatan, perangkat keras, mounting dan aplikasi grafis. Untuk jenis dan bentuk tanda tersebut mempunyai arti dan fungsi dalam penggunaannya. Bentuk tersebut adalah :

- 1)  Bentuk Bulatan (*circle*)
Tanda simbol untuk jenis peraturan.
- 2)  Bentuk Segitiga (*equalateral Triangle*)
Tanda untuk jenis pemberitahuan.
- 3)  Bentuk Segiempat (*Square*)
Tanda simbol untuk jenis pemberitahuan atau informasi.

Sementara tipikal sign system yang lain adalah warna, yang dalam penerapan pada tanda mempunyai arti tersendiri. Seperti :

- a. Warna Merah, digunakan untuk tanda larangan dan bahaya.
- b. Warna Kuning, untuk tanda peringatan, hati-hati dan waspada.
- c. Warna Hijau, digunakan untuk jenis tanda keadaan darurat, P3K, Perlindungan api.
- d. Warna Biru, digunakan untuk jenis tanda anjuran, pemberitahuan/informasi.
- e. Warna Hitam, digunakan untuk simbol pada tanda yang menggunakan merah dan kuning, juga untuk tanda wajib.
- f. Warna Putih, digunakan untuk simbol dalam kelompok tanda-tanda atau dapat digunakan pada semua tanda-tanda diatas.

F. Skema Proses Perancangan

