

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sragen mempunyai Museum Sangiran yang bertempat di daerah Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, Indonesia. di Museum Sangiran dapat diperoleh informasi lengkap tentang pola kehidupan manusia purba di Jawa.

Museum adalah lembaga yang mempunyai sifat tetap, tidak mencari keuntungan dan melayani kebutuhan publik melalui usaha pengkoleksian dan memamerkan benda-benda serta aset-aset bersejarah sebagai sumber pengetahuan bagi masyarakat. Museum merupakan suatu tempat penyimpanan benda-benda sejarah. Keberadaan museum dimaksudkan agar masyarakat dapat melihat, mengamati, dan mempelajari benda-benda peninggalan yang terdapat di museum. Sehingga nilai-nilai bersejarah yang terdapat pada benda-benda peninggalan itu dapat di lestarikan

Namun, di era modernisasi seperti saat ini minat masyarakat untuk mengunjungi wisata sejarah seperti museum masih sangat kurang, karena masyarakat menganggap tempat wisata yang satu ini sebagai tempat yang hanya menyimpan benda-benda kuno dan terkesan menyeramkan. Selain itu juga, sign system penunjuk arah ke museum Sangiran perlu diperbarui lagi, karena sign yang sudah ada desainnya hanya berupa tulisan tangan yang kurang jelas. Hal tersebut membuat masyarakat luas belum mengetahui Museum

Sangiran. Menurut informasi yang didapatkan dari penduduk setempat, pengunjung Museum Sangiran sangat sedikit dalam setiap harinya. Kurang pedulinya warga Sragen terhadap sejarah peninggalan purbakala menyebabkan Museum Sangiran tidak begitu diminati oleh wisatawan luar kota apalagi luar negeri. yang menjadikan museum ini berjalan tidak wajar. oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengangkat Museum Sangiran dikarenakan masih banyaknya hal-hal yang tidak tersampaikan terhadap museum ini kepada wisatawan yang mengakibatkan museum ini kurang diminati.



Gambar 1.1 sign system saat ini



Gambar 1.2 Logo yang ada saat ini

Menanggapi hal tersebut salah satu cara untuk tetap bisa bertahan dan bersaing dengan tempat wisata lainnya yaitu dengan merancang Identitas Visual dan menerapkannya di berbagai media informasi. Hal yang paling utama yaitu perancangan identitas utama yaitu logo karena logo dapat mewakili museum yang satu dengan lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan penerapan logo di setiap media yang bisa menampilkan identitas Museum Sangiran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bagaimana cara merancang Identitas Visual Museum Sangiran secara efektif, menarik, sebagai ciri khas Museum dan menjadi daya tarik pengunjung.

### **1.3 Batasan Perancangan**

Merancang Identitas Visual Museum Sangiran yang terletak di Kabupaten Sragen yang disesuaikan dengan aktivitas museum. yaitu berupa logo dan Sign System (penunjuk arah)

### **1.4 Tujuan Perancangan**

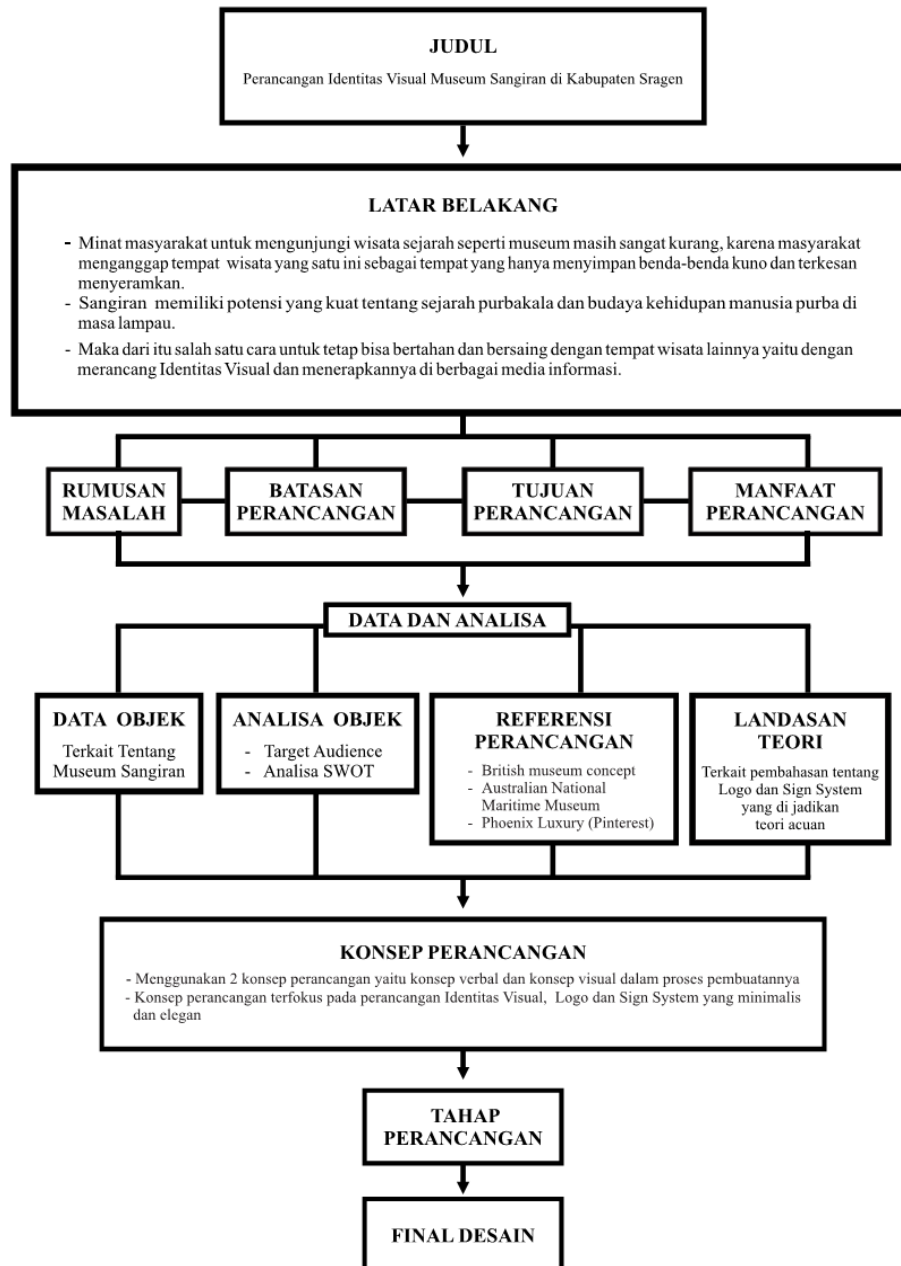
bagaimana cara merancang Identitas Visual Museum Sangiran secara efektif, menarik, sebagai ciri khas Museum dan menjadi daya tarik pengunjung.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat luas  
Sebagai sarana edukasi kepada masyarakat tentang warisan budaya purbakala di daerah Sragen yang harus dilestarikan.
2. Bagi Pemerintah  
Semakin dikenalnya warisan purbakala di daerah Sragen diharapkan mampu menarik minat wisatawan, sehingga berdampak positif untuk perekonomian masyarakat sekitar.
3. Bagi Akademik  
Dapat dijadikan koleksi pustaka dan referensi tentang sudut pandang Perancangan Identitas Visual Museum Sangiran.
4. Bagi Museum Sangiran  
Dengan adanya Logo dan Identitas Visual Museum Sangiran yang lebih jelas maka Museum Sangiran akan lebih dikenal oleh wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.

## 1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.3 skema perancangan