

BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1 Data Objek

II.1.1 Museum Sangiran

Sragen mempunyai Museum Manusia Purba Sangiran yang bertempat di daerah Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, Indonesia. Museum Sangiran disebut "*The Homeland of Java Man*" di situlah ditemukan manusia laki – laki tertua dari jawa. Sangiran merupakan salah satu Situs yang menyimpan banyak benda - benda peninggalan kehidupan prasejarah.



Gambar 2.1 peta lokasi Museum Sangiran

Situs Sangiran berada di dalam kawasan kaki gunung lawu, tepatnya di cekungan bagian dari daerah Solo. dan secara administratif terletak di wilayah Kabupaten Sragen dan sebagian di Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

Museum Sangiran selain menjadi objek wisata yang menarik juga merupakan area penelitian tentang kehidupan prasejarah yang paling penting dan terlengkap di Asia maupun dunia. di museum Sangiran dapat diperoleh informasi lengkap tentang kehidupan manusia purba khususnya di Jawa yang menyumbangkan ilmu pengetahuan seperti *Antropologi*, *Arkeologi*, *Geologi*, *Paleoanthropologi*. Di lokasi Museum Sangiran ini pertama kali ditemukannya fosil rahang bawah *Pithecanthropus erectus* (salah satu spesies dalam *taxon Homo erectus*) yang di temukan oleh peneliti arkeolog yang berasal dari Jerman yaitu Profesor Von Koenigswald.

Situs sangiran pertama kali ditemukan oleh P.E.C schemulling pada tahun 1864 dengan laporan sebuah penemuan berupa fosil vertebrata dari Daerah Kalioso, namun setelah penemuan tersebut situs Sangiran seolah – olah terlupakan dalam kurun waktu yang lumayan lama. Penelitian Ahli Antropologi GHR von Koenigswald dimulai pada tahun 1930. dan pada tahun 1934 von Koenigswald menemukan alat – alat serpih di Desa Ngebung yang terbuat dari bahan kalsedon dan jasper. Pada waktu von Koenigswald melakukan penelitian di situs Sangiran ada salah satu pemuda yang banyak membantu penelitian von Koenigswald pemuda tersebut bernama Toto Marsono, yang kemudian menjadi Kepala Desa Krikilan di bawah koordinasinya, penduduk sekitar di himpun untuk mencari dan mengumpulkan fragmen fosil kemudian dapat ditukarkan dengan sejumlah uang. Hasil dari semua penemuan dirawat, dicatat dan diatur rapi di rumah Toto Marsono. Pada tahun 1941 Penggalian oleh tim von Koenigswald diakhiri. Dan koleksi –

koleksi penemuan fosil sebagian disimpan di bangunan yang didirikan bersama Toto Marsono, yang sekarang menjadi Museum Sangiran. Perkembangan Museum Sangiran sangat baik, dibuktikan dengan adanya beberapa klaster yang terletak tidaklah jauh dari Museum Sangiran, hal ini sangat mendukung untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan sejarah, terutama sebagai tujuan wisata.

II.1.2 Macam-macam klaster Museum Sangiran

Kawasan Museum Sangiran sangat luas maka selain Museum Purbakala Sangiran juga dibangun 4 klaster museum lainnya yaitu Museum Sangiran Klaster Ngebung, Museum Sangiran Klaster Dayu, Museum Sangiran Klaster Bukuran, dan Museum Sangiran Klaster Krikilan. Antara Museum Sangiran dan Museum Sangiran Klaster memiliki jarak tak begitu jauh.

II.1.2.1 Museum Sangiran Klaster Ngebung



Gambar 2.2 Museum Sangiran Klaster Ngebung
(Sumber: <http://www.sragenkab.go.id/jelajah-sukowati-2.html>)

Museum Sangiran Klaster Ngebung berlokasi di Desa Ngebung, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Situs ngebung memiliki nilai sejarah yang tak ternilai karena merupakan lokasi pertama kali dilakukan penggalian fosil manusia purba secara sistematis dengan hasil yang menakjubkan. Penemuan pada situs Ngebung berupa fosil binatang, artefak, dan sisa-sisa kehidupan manusia di masa lalu. Banyak hal yang bisa dipelajari manakala berkunjung ke klaster Ngebung. Museum ini buka pada hari Selasa-minggu Jam 08.00 sampai 16.00 WIB. Pengunjung tidak dikenakan biaya masuk, cukup membayar parkir saja.

II.1.2.2 Museum Sangiran Klaster Dayu



Gambar 2.3 Museum Sangiran Klaster Dayu

(Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-dayu/>)

Klaster Dayu merupakan bagian dari Museum Sangiran, terletak di Desa Dayu, Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar merupakan bagian situs yang penting di Museum Sangiran. Situs ini banyak menyimpan kekayaan memori kehidupan sejak jutaan tahun yang lalu, baik itu kehidupan

flora, fauna, maupun manusia dan budayanya, serta perubahan lingkungan yang pernah terjadi di Sangiran jutaan tahun lalu.

II.1.2.3 Museum Sangiran Klaster Bukuran



Gambar 2.4 Museum Sangiran Klaster Bukuran

(Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/klaster-bukuran/>)

Klaster Bukuran bertempat di Desa Bukuran yang merupakan salah satu situs yang kaya akan peninggalan fosil-fosil manusia jaman dahulu. Sebagian besar temuan manusia purba jenis *Homo erectus* dari Sangiran ditemukan di situs ini. Hal inilah yang menjadikan Situs Bukuran mempunyai potensi yang harus dikembangkan menjadi pusat informasi tentang evolusi manusia purba.

II.1.2.4 Museum Sangiran Klaster Krikilan



Gambar 2.5 Museum Sangiran Klaster Krikilan

(Sumber: Dokumentasi)

Klaster Krikilan merupakan pusat informasi yang menjelaskan secara lengkap dan memberikan pengetahuan kepada pengunjung mengenai Museum Sangiran. Klaster ini diresmikan oleh Menteri Kebudayaan pada tahun 2011. Ada beberapa penyajian pameran di Klaster Krikilan, mulai dari ruang pameran “Kekayaan Sangiran”, ruang pameran “Langkah-langkah Kemanusiaan”, dan ruang diorama “Masa Keemasan manusia purba “ *Homo erectus*”.

II.2 Analisa Objek

II.2.1 Target Audience

Demografis

- 1) Gender : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia : Umur 15-25 tahun 80% dan 25-40 tahun 20%
- 3) Pendidikan : SD,SMP, SMA, Perguruan Tinggi dan lain - lain
- 4) Profesi : Pelajar, Mahasiswa, Pekerja, Peneliti Sejarah.

Geografis

Segmentasi geografis untuk seluruh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Sragen dan sekitarnya, seperti Kecamatan Masaran, Plupuh, Gemolong, Sumber Lawang, Sidoharjo.

Psikografis

- 1) Behaviour (Tingkah Laku)
 - a) Menyukai perkembangan sejarah
 - b) Gemar dengan unsur prasejarah,
 - c) Terbuka dengan informasi yang diterima
 - d) Menyukai hal-hal penemuan masa lalu.
- 2) Minat

Mempunyai kepedulian terhadap sejarah yang mengandung unsur purbakala.
- 3) Sikap dan Opini

Mempercayai bahwa di setiap daerah mempunyai keragaman sejarah yang berbeda, memiliki rasa ingin tahu tentang penemuan-penemuan purbakala terbaru, serta ingin melestarikan benda-benda peninggalan purbakala.

II.2.2 Analisa SWOT

Analisis S.W.O.T adalah suatu teknik perencanaan strategi yang bermanfaat untuk mengevaluasi seberapa besar kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknes*) Peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek yang sedang berlangsung atau dalam perencanaan baru. Analisa S.W.O.T juga menjadi tolak ukur seberapa jauh desainer grafis melakukan observasi terhadap objek perancangannya.

Strength (Kekuatan)

- 1) Memiliki sejarah purbakala yang merupakan salah satu Situs Warisan Dunia UNESCO.
- 2) Memiliki berbagai ragam fosil makhluk primiiif yang sangat langka.
- 3) Memiliki koleksi manusia purba serta layout peradaban masa lalu yang didesain 3 dimensi. Hal ini menjadi daya tarik pengunjung Museum Sangiran.

Weakness (Kelemahan)

- 1) Kurangnya pengetahuan masyarakat luas terhadap adanya situs peninggalan purbakala di Sragen, terkait sejarah peradaban manusia purba hingga beberapa keunikan yang tersimpan di dalam museum.

Opportunities (Peluang)

- 1) Dengan adanya identitas visual yang menarik tentang “Museum Sangiran” membuat target audience tertarik untuk memahami sejarah dan keunikan museum tersebut.
- 2) Dengan adanya identitas visual masyarakat akan lebih tertarik untuk mengunjungi Museum Sangiran. seingga lebih mengerti akan pentingnya peninggalan masa lalu.

Threats (Ancaman)

- 1) Minimnya ketertarikan remaja terhadap warisan sejarah masa lalu,

- 2) Minimnya minat masyarakat di era modern saat ini untuk mengetahui peninggalan purbakala.

II.3 Referensi Perancangan

II.3.1 Referensi Logo

Logo Museum British



Gambar 2.6 British Museum. United Kingdom

(<https://the-dots.com/projects/british-museum-concept-re-brand-145194>)

Logo ANMM



Gambar 2.7 Australian National Maritime Museum
(<https://www.rahs.org.au/anmm-history-prizes/>)

Logo Phoenik



Gambar 2.8 Phoenix
(<https://www.pinteres.com>)

II.3.2 Referensi Identitas Visual



Gambar 2.9 stationary
(<https://www.pinteres.com>)



Gambar 2.10 stationary
(<https://www.pinteres.com>)

II.4 Landasan Teori

II.4.1 Logo

Sejarah Logo

Logo berasal dari masa Yunani kuno *Logos*, yang artinya kata, pikiran, penyampaian, proporsi. Logo juga di tambah dengan kata “gram” yang di peroleh dari kata “*gramma*”. yang mempunyai arti huruf atau tanda. Seiring berkembangnya jaman logogram di persingkan menjadi Logo saja. Seiring berjalannya waktu dan perdagangan sudah mulai muncul, logo diartikan sebagai ekspresi dengan bentuk visual dan konsep produk, perusahaan, organisasi maupun instuisi. (Utariaudia 2019.10)

Menurut Sularko,dkk (2008: 6) dalam bukunya “How to They Think” Logo, corporate identity, atau brand identity yaitu sebuah tanda yang tidak dapat di jual secara langsung, namun memberikan identitas yang akhirnya digunakan sebagai alat pemasaran yang signifikan, bahwa logo mampu membantu membedakan produk atau jasa dari kompetitornya. Suatu logo maknanya diperoleh dari kualitas yang akan menjadi simbol, dengan cara pendekatan melalui budaya perusahaan (corporate culture), penempatan letak posisi (positioning) aspirasi naupun historis perusahaan, Secara keseluruhan logo merupakan wujud, rasa maupun harga diri. dan juga nilainya mampu mewujudkan citra positif dan dapat dipercaya.

Awal masuknya logo ke Indonesia yaitu tahun 1602 – 1799 Pada zaman VOC, waktu itu logo masih di sebut dengan nama Monogram yang banyak diterapkan pada gedung, pabrik, kapal, bendera, senjata, barang pecah belah, lemari maupun peti kemas. seiring dengan perkembangan zaman, pada tahun 1940-an banyak perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa desain bersamaan dengan tumbuhnya lembaga pendidikan dibidang desain grafis yaitu ITB, ASRI, Universitas Trisakti , dan IKJ.Pada tahun 1980-an peran kreativitas dari

beberapa desainer grafis banyak yang terlibat dalam kontribusinya dengan hadirnya sebuah Identitas Visual perusahaan yang khas serta diterapkan secara terencana dan teratur. (Sularko, dkk. 2008: 6,7).

Pengertian Logo

Logo adalah simbol dari suatu kelompok atau organisasi dan juga perorangan yang mencerminkan suatu makna atau pesan yang akan disampaikan dari kelompok tersebut. Logo mencerminkan kesan yang baik terhadap pemiliknya. Dalam hal ini pembuatan logo harus sesuai konsep, dan dalam pembuatannya tidak boleh asal-asalan.

Jenis-jenis Logo

Logo terbagi menjadi beberapa jenis

- Logotype : logo yang menggunakan wordmark (penggunaan kata / nama dengan unsur typography)
- Logogram : logo yang menggunakan ikon (ilustrasi atau inisial)
- Gabungan keduanya, sehingga menjadikan logo tampil komplit.

Fungsi Logo

Logo berfungsi untuk mengidentifikasi suatu produk, perusahaan dan jasa. Tidak hanya sebagai Identitas suatu brand namun juga di gunakan untuk menyampaikan informasi brand kepada masyarakat luas. dan dapat mempengaruhi pemikiran maupun pendapat publik terhadap suatu brand. Berikut fungsi-fungsi logo :

- Sebagai sarana identifikasi suatu perusahaan.
- Sebagai sarana mengkomunikasikan informasi seperti keaslian, nilai dan kualitas.
- Sebagai sarana presentasi maupun promosi
- Sebagai sarana motifasi.

Tahapan membuat logo

Agar pembuatan logo dapat tercapai dengan maksimal maka diperlukan proses dan tahapan sehingga logo menjadi lebih menarik. Berikut adalah proses utama dalam pembuatan logo.

- **Penjelasan singkat** (*Brief*)

Pada tahap ini seorang desainer mencari informasi lengkap yang akan dibutuhkan dalam mendesain logo, seperti nama, jenis usaha, target market, posisi perusahaan, competitor, sekmen pasar dan seterusnya.

- **Brainstorming dan riset**

Setelah informasi yang dibutuhkan terkumpul, pada tahap ini seorang desainer mulai mencari ide dan membangun konsep.

- **Sketsa**

Jika ide sudah muncul, proses dilanjutkan dengan membuat sketsa dengan pensil dan kertas.

- **Digital vektor**

Hasil sketsa yang sudah jadi kemudian di transfer ke dalam computer dengan format digital vektor, biasanya gambar hasil sketsa discan atau difoto kemudian ditracing menggunakan aplikasi untuk mendesain, Adobe Illustrator maupun CorelDraw.

- **Presentasi**

Tahap selanjutnya mempresentasikan hasil desain kepada klien. Dalam presentasi seorang desainer menjelaskan konsep di balik desain logo yang dirancang, penggunaan warna maupun keluarga huruf (*typeface*)

- **Revisi**

Setelah selesai mempresentasikan hasil desain logo biasanya ada revisi atau perubahan logo. Hal ini tergantung pada saat diskusi presentasi dengan klien.

II.4.2 Sign Sytem

Sejarah Sign Sytem

Sign System muncul pada zaman prasejarah dibuktikan dengan adanya lukisan tangan di dinding gua, seiring berkembangnya peradaban kemudian muncul tulisan menggunakan palu (*hieroglyph*) di Mesir kemudian menjadi alfabet. Perkembangan *sign system* menurut Formigari dan Gambarara dalam Djuliansyah (2012:6) yaitu : Berawal pada berakhirnya perang Dunia ke 2. Dan pada tahun 1909, diadakan konvensi bagi para pengguna kendaraan bermotor internasional yang di selenggarakan di Paris, kemudian menghasilkan *traffic sign* atau biasa di sebut tanda lalu lintas yang digunakan untuk menunjukkan kondisi jalan yang berlubang, persimpangan jalan, jalan yang berliku dan persimpangan rel kereta api. Sistem ini pertama kali digunakan di beberapa Negara di Eropa dan pada akhirnya digunakan oleh Negara-negara di belahan dunia.

Pengertian Sign System

Sign System adalah suatu simbol atau tanda yang bertujuan sebagai media dalam melakukan interaksi manusia dengan publik. Sign System juga dapat diartikan sebagai petunjuk bagi orang yang membutuhkannya. Menurut *Pierce dan Raymond dalam Sign in Use*, *Sign* adalah tanda bentuk simbol yang dapat menggantikan suatu pesan atau istilah. *Sign* dibuat untuk pembeda atau perbandingan dengan tanda - tanda lain. Sedangkan *system* adalah suatu cara untuk melaksanakan perencanaan yang telah ada. *System* juga dapat diartikan menjadi sebuah siasat atau cara untuk dapat menyampaikan sesuatu dengan baik dan mudah.

Jenis-jenis Sign System

Dalam Desain Komunikasi Visual, tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya antara lain yang pertama yaitu tanda **petunjuk** dan **informasi**, Tanda ini di gunakan untuk mengarahkan dan menginformasikan

letak dimana benda/lokasi berada. Kedua, **tanda penunjuk arah**, yang digunakan untuk mengarahkan suatu tempat seperti ruangan, toilet, dll. Ketiga, **tanda pengenal**, tanda yang digunakan untuk membedakan objek satu dengan objek lainnya misalnya identitas ruangan, kantor maupun gedung. Kemudian yang terakhir adalah **tanda larangan** dan **peringatan**. Tanda ini bertujuan menginformasikan beberapa hal yang boleh dilakukan, berhati-hati maupun yang dilarang. (Boines & Dixon, 2001, h.12)

Fungsi Sign System

- Fungsi sign system yang pertama digunakan sebagai petunjuk informasi, untuk mengarahkan dan memberi informasi letak objek maupun keberadaan benda.
- Sebagai penunjuk arah yang akan dituju.
- Sebagai tanda pengenal untuk membedakan suatu objek yang satu dan lainnya. Tanda tersebut berguna untuk menyampaikan informasi sehingga mempunyai sifat komunikatif.

Tahapan membuat Sign system

Dalam merancang desain untuk sign system harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

- Pahami akan institusi dan lingkungan sekitar kemudian juga mengetahui kegiatan utama di suatu institusi.
- Mengidentifikasi fasilitas apa saja yang akan dipersentasikan.
- Tentukan lokasi penempatan serta lokasi dimana Sign System mudah dilihat dan di akses oleh publik.
- Penerapan sign system. perhatikan material dalam pembuatan sign. desain menarik dan informasi yang benar.