

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum kota adalah destinasi wisata yang disediakan oleh suatu pemerintah daerah untuk memperkenalkan, memelihara, dan melakukan pengoleksian benda-benda yang erat hubungannya dengan perkembangan kota/daerah tersebut. Menurut Dr Irmawati Marwoto dalam podcast yang siarkan oleh Museum MACAN (Museum Seni Modern & Kontemporer di Nusantara) Fungsi utamanya adalah tidak hanya untuk memamerkan benda-benda tetapi juga memberikan informasi/pengetahuan kepada masyarakat terhadap benda-benda yang dipamerkan termasuk dalam konservasi dan research yang diadakan museum dan menyalurkan pengetahuan tersebut melalui pameran. Informasi adalah hal yang penting untuk pengunjung sehingga dapat menciptakan suatu kesan tentang daerah tersebut ataupun kisah-kisah perjuangan dan budaya daerah tersebut yang dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung dan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi museum.

Museum Kota Makassar adalah museum yang dengan bangunan peninggalan pada masa kolonial Belanda, Museum Kota Makassar berdiri tahun 1915 yang saat itu digunakan sebagai kantor walikota yang dimulai pada masa pemerintahan *Gementee* dan pada 7 juni 2000 dialih fungsikan menjadi museum kota atas ide HB Amiruddin Maula yang saat itu menjabat sebagai walikota Makassar. Luas bangunannya adalah 1.100m² yang terbagi menjadi 2 lantai dan 1 lantai *mezzanine*. Museum ini berlokasi di Jln. Balaikota No. 11 Kota Makassar, Sulawesi Selatan, koleksi museum mencapai 938 koleksi dari berbagai jenis mulai artefak, mata uang hingga barang-barang kerajaan belanda serta berbagai kisah-kisah perjuangan rakyat Kota Makassar

Museum Kota Makassar merupakan museum yang cukup besar serta mempunyai cukup banyak koleksi tetapi sepi oleh wisatawan, salah satu pemicu timbulnya masalah yang sedang dihadapi dikarenakan kurangnya media yang mudah diakses oleh masyarakat pada era digitalisasi saat ini dan berhubungan dengan pandemi covid-19 yang dialami saat ini sehingga membatasi kegiatan masyarakat. Sehubungan dengan hal itu maka dengan membuat media informasi digital yang dapat diakses oleh masyarakat secara mudah sehingga dapat membantu museum dalam publikasi informasi eksistensinya Proses publikasi bertujuan untuk menyalurkan dan menyebarluaskan informasi, publikasi mempunyai peran penting dalam bagi

suatu instansi atau lembaga sehingga proses informasi dapat tersebar pada publik. Publikasi merupakan alat fundamental yang penting bagi bauran promosi instansi atau lembaga.

Oleh karena itu penulis tertarik merancang sebuah media informasi digital untuk publikasi Museum Kota Makassar agar tetap terhubung serta berinteraksi dan juga melakukan pendekatan dengan masyarakat yang diharapkan dapat membantu dalam mengakses informasi eksistensi dan informasi umum museum secara digital.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media informasi tentang eksistensi Museum Kota Makassar
2. Perlunya media informasi yang dapat diakses masyarakat secara mudah dalam era digitalisasi saat ini
3. Terjadi pembatasan kegiatan masyarakat karena pandemi covid-19

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi digital secara desain komunikasi visual terutama pada kisaran umur 18-23 tahun?

1.4 Tujuan Perancangan

Dengan merancang media informasi digital untuk museum Kota Makassar diharapkan dapat membantu menyebarkan informasi dan publikasi tentang eksistensi museum dan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi museum ditengah pandemi yang sedang terjadi dimana kegiatan masyarakat menjadi terbatas.

1.5 Batasan Masalah

Pada perancangan ini penulis membatasi masalah dengan kerangka 5W + 1H :

1. What

Informasi Museum Kota Makassar pada jaringan internet yang sangat minim juga dengan didukung oleh pembatasan kegiatan masyarakat dikarenakan covid-19 menjadikan publikasi informasi cukup sulit secara tatap muka ataupun pada pelaksanaan pameran.

2. Where

Peneliti dilakukan di Museum Kota Makassar yang berada di Makassar, Suawesi Selatan tepatnya di Jl. Balaikota No. 11

3. Who

Penulis menargetkan khalayak umum dengan kisaran berusia 18-23 tahun. Dan lebih menargetkan pada Unisex (laki-laki dan perempuan)

4. Why

Museum Kota Makassar adalah museum yang terletak di Makassar tetapi tidak mempunyai media informasi digital yang dapat diakses oleh masyarakat secara meluas

5. When

Waktu dilakukannya penelitian pada Februari hingga Maret 2020 dan waktu perancangan pada April hingga Mei 2020.

6. How

Dengan merancang *website* sebagai media informasi digital dengan tujuan untuk publikasi museum kota makassar sehingga dapat membantu museum dalam penyaluran informasi museum kota makassar dan memudahkan akses informasi masyarakat.

1.6 Metode Pengumpulan Data & Analisis

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis :

1 .Observasi Lapangan dengan tujuan agar membantu penulis dalam merancang sebuah media informasi yaitu sebuah situs web yang akan memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi museum kota makassar.

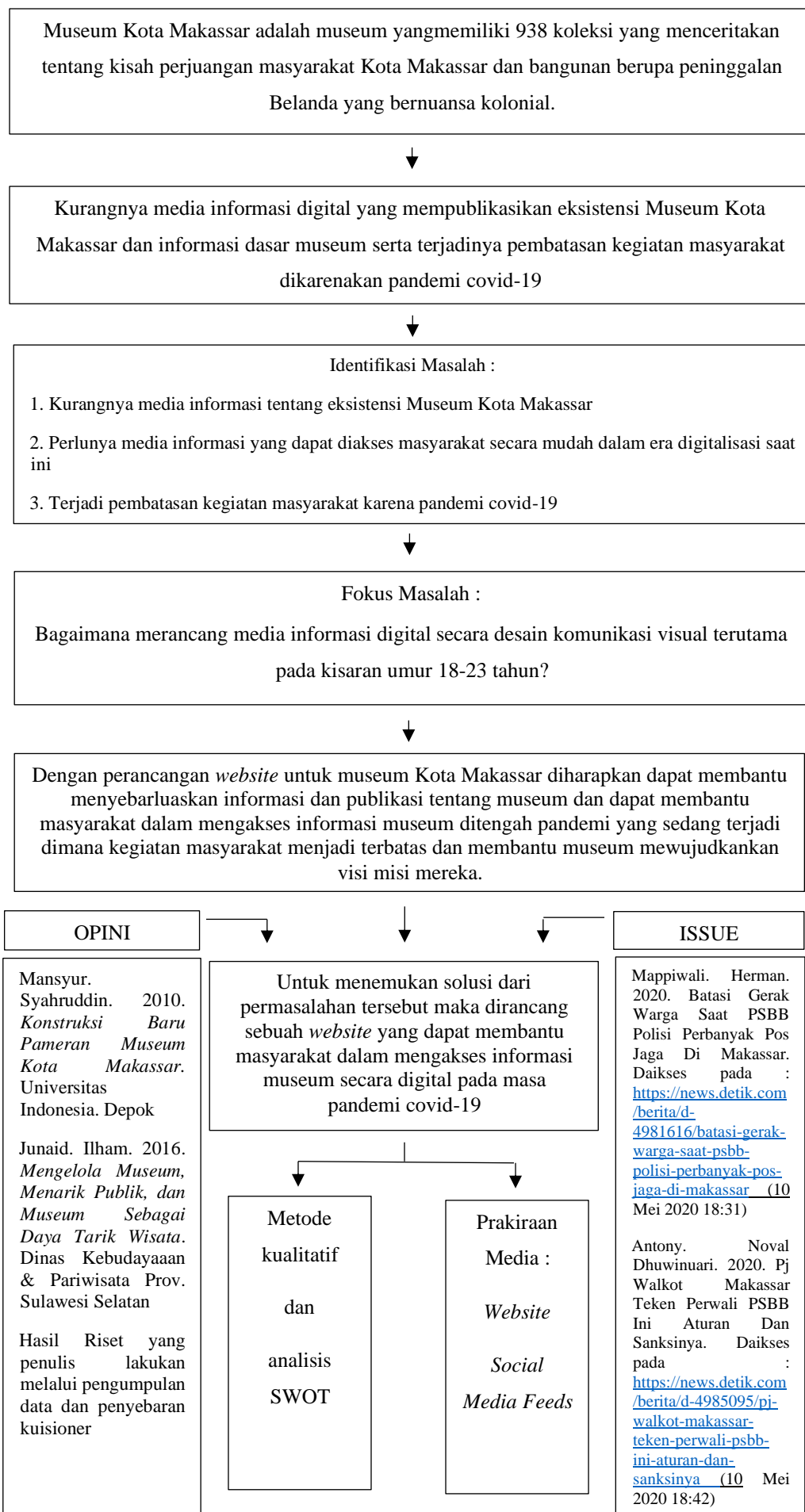
2. Wawancara dengan pengelola dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran rancangan desain yang akan diinovasikan sesuai dengan persetujuan pengelola sehingga mampu membantu museum untuk berkembang dalam era digital saat ini

3. Studi Pustaka dengan tujuan untuk membantu dalam perancangan sehingga mempunyai unsur-unsur desain sehingga menciptakan rancangan yang mampu membantu museum kota makassar dalam penyaluran informasi tentang museum.

Data yang akan dihasilkan melalui observasi lapangan, wawancara dan studi pustaka diolah menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri menurut Bogdan & Taylor yang dikutip oleh Lexy J. Moleong (2002 : 03) Penelitian kualitatif merupakan sebuah langkah penelitian yang dapat menghasilkan data yang tidak divisualkan secara statistik ataupun angka tetapi berupa data deskriptif yang dapat berupa tulisan ataupun lisan dari orang-orang atau perilaku yang sedang diobservasi. Penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan sasaran untuk menjelaskan tentang fenomena baik secara alamiah maupun rekayasa manusia (Lexy J Moleong, 2002 : 17)

Analisis yang digunakan oleh penulis adalah analisis SWOT, analisis SWOT sendiri berfungsi sebagai pembeda dan pengambilan peluang yang ada untuk memajukan instansi/lembaga maupun menutup kekurangan dari instansi/lembaga tersebut.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang dilakukan perancangan ini serta identifikasi masalah, tujuan perancangan hingga kerangka perancangan.

Bab II Dasar Pemikiran

Bab ini berisi tentang dasar pemikiran yang digunakan yang mendukung proses perancangan.

Bab III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi tentang data yang telah dikumpulkan oleh penulis yang dapat mendukung perancangan di antara lain adalah data observasi, wawancara, kuisisioner dan juga proyek sejenis.

Bab IV Konsep dan Hasil Rancangan

Bab ini berisi proses perancangan dan juga konsep yang digunakan oleh penulis dalam perancangan

Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran tentang perancangan Tugas Akhir ini