

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dari berbagai belahan dunia mempunyai sejarah yang sangat panjang. Sejarah adalah kajian atau peristiwa yang sudah benar-benar terjadi dimasa lampau yang dapat dipelajari dari dokumen yang sudah tersedia hingga kini. (Hirst, 2019). Sejarah mencakup kosmik atau antariksa, geologi, sejarah makhluk hidup, dan sosial budaya. Kita dapat mempelajari semua sejarah itu dari berbagai media, salah satunya adalah melalui sebuah Museum.

Museum adalah suatu objek wisata yang dapat dikunjungi, didalamnya terdapat berbagai macam koleksi peninggalan budaya. Ketua Asosiasi Museum Indonesia, Putu Supadma mengatakan ada 5 alasan mengapa museum penting bagi masyarakat, yaitu: museum menjadi pusat edukasi, pendidikan untuk masyarakat, sebagai inspirasi dimana museum memberikan penggambaran bagaimana suatu kemenangan dimasa lalu, menjadi rumah kebudayaan tertinggi dimana masyarakat dapat melihat karya budaya di museum, sebagai rumah peradaban mulia, sebagai tempat berinteraksi dan berdialog. Berdasarkan kelima hal tersebut maka museum berpotensi menjadi primadona tempat wisata bagi masyarakat. (Prodjo, 2016). Namun pada kenyataannya, jika dibandingkan dengan obyek wisata yang lain, kunjungan wisatawan ke museum jauh lebih rendah. Data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jakarta pada bulan Juni 2019 menunjukkan bahwa kunjungan wisatawan ke Museum Sejarah Jakarta hanya 401.259 orang, sedangkan kunjungan ke Taman Impian Jaya Ancol sebanyak 6.807.255 orang. Disebutkan juga bahwa Museum Bahari, Museum Joang, Museum Satri Madala dn Museum Prasasti termasuk 5 obyek wisata yang memiliki kunjungan wisatawan terendah (Tim Media Statistik Jakarta, 2019)

Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) adalah museum yang berisi informasi sejarah alam Indonesia dan tipe ekosistem serta sumberdaya hayatinya. Museum yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda 22 - 24, Kota Bogor ini sebelumnya digunakan sebagai laboratorium bagi para peneliti bidang Botani, Pusat Penelitian Biologi, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Munasain merupakan revitalisasi dari Museum Etnobotani yang diresmikan pada tahun 1982 dan mulai dipugar pada bulan Mei 2016. Upaya revitalisasi dilakukan agar pengembangan informasi dapat dilakukan dengan lebih baik dan profesional. Pengembangan Munasain dilakukan secara bertahap hingga mencapai target lima lantai dimana akan terdapat cerita berkesinambungan dari lantai satu sampai lantai 5. Lantai pertama berisi informasi tentang perkembangan penelitian hayati di Indonesia. Lantai kedua berisi informasi mengenai keanekaragaman tipe ekosistem di Indonesia dan keterkaitannya dengan manusia. Dua lantai berikutnya berisi informasi mengenai kearifan lokal masyarakat Indonesia dan pengetahuan dari masa ke masa tentang pemanfaatan keanekaragaman hayati. Museum berbasis sains ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat, terutama generasi muda, agar mengenal sejarah alam Indonesia, budaya, dan keanekaragaman hayati yang menjadi identitas bangsa (Oktaviani, 2018)

Berdasarkan data kunjungan tahun 2019, sebanyak 70% pengunjung Munasain adalah pelajar dari berbagai sekolah dan berdasarkan hasil survey yang berupa kuisioner diketahui bahwa para pelajar tersebut mengetahui Munasain dari sekolahnya masing-masing. Manajemen Munasain menargetkan kenaikan pengunjung umum yang sampai saat ini belum bisa terpenuhi. Kurangnya kunjungan dari masyarakat umum kemungkinan dikarenakan belum adanya media informasi yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah dan cepat. Kendala tersebut dapat diatasi dengan

menyediakan media digital mengenai Munasain yang bersifat komunikatif, informatif dan interaktif.

Salah satu media digital yang mudah dan cepat diakses adalah aplikasi yang dapat dibuka melalui smartphone android. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Websindo pada Januari 2019, jumlah pemakai smartphone sebesar 60% atau 355,5 miliar orang. Pengguna smartphone yang membuka aplikasi dan sosial media ada sebanyak 48% atau 130 miliar orang dengan pertumbuhan pengguna aplikasi dan sosial media sebesar 8.3% dalam setahun. Berbeda dengan pengguna Laptop atau Desktop komputer yang hanya sebesar 22%. Oleh karena itu banyak sekali perusahaan besar maupun kecil yang pada mulanya menggunakan website sebagai sarana promosi beralih menggunakan aplikasi. (Tim Media Websindo, 2019).

Munasain perlu memiliki suatu media informasi untuk mencapai jumlah pengunjung seperti yang ditargetkan oleh manajemen Munasain. Target tersebut dapat dicapai dengan memanfaatkan potensi *Mobile apps* dan masifnya penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini dikarenakan Mobile Apps lebih mudah digunakan, lebih aman, lebih cepat, dan bisa digunakan walaupun tidak tersambung ke internet. Berbeda dengan website yang harus tersambung dengan internet. (Arunarsirakul, 2015)

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

- a. Sebagian masyarakat masih kurang tertarik pada sejarah.
- b. Tingkat kunjungan masyarakat ke museum masih rendah.
- c. Masih banyak yang tidak mengetahui keberadaan Munasain.
- d. Belum adanya media Informasi yang dapat diakses dengan mudah dan cepat dijangkau oleh khalayak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi masalah diatas:

Bagaimana merancang aplikasi mobile untuk media informasi munasain?

1.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengerjaan perancangan tugas akhir ini, yaitu:

- a. Penelitian dilakukan di Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) Bogor.
- b. Target objek penelitian adalah pelajar dan mahasiswa di sekitar Bogor
- c. Fokus perancangan berupa aplikasi mobile Android Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia.
- d. Perancangan dilaksanakan di Kota Bogor
- e. Perancangan berlangsung selama tugas akhir dari bulan Januari sampai Desember 2020.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Merancang aplikasi mobile yang memudahkan masyarakat mengakses informasi mengenai Munasain.

1.4 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

1.4.1.1 Data Primer

a. Data Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan pada aspek imaji atau gambar untuk memaknai pesan yang disampaikan gambar, ada metode yang dikembangkan dari cara pengamatan visual, yaitu analisis konten yang diikuti dengan analisis visual. (Soewardikoen, 2013:14)

Data observasi pada penelitian ini diperoleh dengan cara pengamatan secara langsung dan pencatatan secara berkala terhadap obyek penelitian, yaitu pengunjung, gedung, koleksi dan sistem informasi (Website, Instagram, Facebook) Munasain.

b. Data Wawancara

Wawancara terstruktur lebih dari sekedar percakapan biasa, wawancara selalu ada tujuan “percakapan dengan suatu tujuan” dimana pewawancara dapat mengarahkan pembicaraan sedemikian rupa untuk mendapatkan topik yang diminatinya, sekaligus mengarahkan diskusi ke arah yang diinginkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan. (Soewardikoen, 2013:20)

Data wawancara diperoleh dengan cara melakukan wawancara terstruktur dengan pengurus Munasain dan dengan ahli di bidang perancangan Aplikasi.

c. Data Kuesioner kepada responden melalui sample acak

Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh “responden” atau orang yang merespon pertanyaan (Soewardikoen, 2013:25)

Data kuesioner diperoleh dengan membagikan angket kepada pengunjung museum yang dipilih secara acak dan dilakukan dalam waktu singkat. Data kuisisioner juga diperoleh dari kuesioner yang dibagikan secara online.

1.4.1.2 Data Sekunder

Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya kedalam konteks (Soewardikoen, 2013:6)

Data sekunder studi pustaka diperoleh dengan mengumpulkan informasi dari berbagai artikel di internet, buku-buku teori yang berkaitan dengan aplikasi, Museum dan Munasain.

1.4.2 Metode Analisis Data

1.4.2.1 Analisis Visual

Tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar seperti website museum dan penampilan museum untuk menganalisis suatu bentuk karya visual dengan proses pengamatan, (Soewardikoen, 2013:38).

1.4.2.2 Analisis Data Kuesioner

Data kuantitatif merupakan hasil hitungan dari poin-poin variable objek penelitian. Dari hasil perhitungan tiap unsur yang ditanyakan kepada responden dapat diketahui mana unsur yang signifikan lemah dan mana unsur yang signifikan tinggi. (Soewardikoen, 2013:45).

1.4.2.3 Analisis Matriks

Matrik merupakan alat rapi yang baik bagi pengelolaan informasi dan analisis. Matriks mengidentifikasi bentuk penyajian yang seimbang dengan cara mensejajarkan informasi baik berupa tulisan atau gambar seperti media informasi pada berbagai museum lain sebagai pembandingan, baik sisi konten, visual dan alur, (Rohidi, 2011 dalam Soewardikoen, 2013:51).

1.5 Kerangka Perancangan

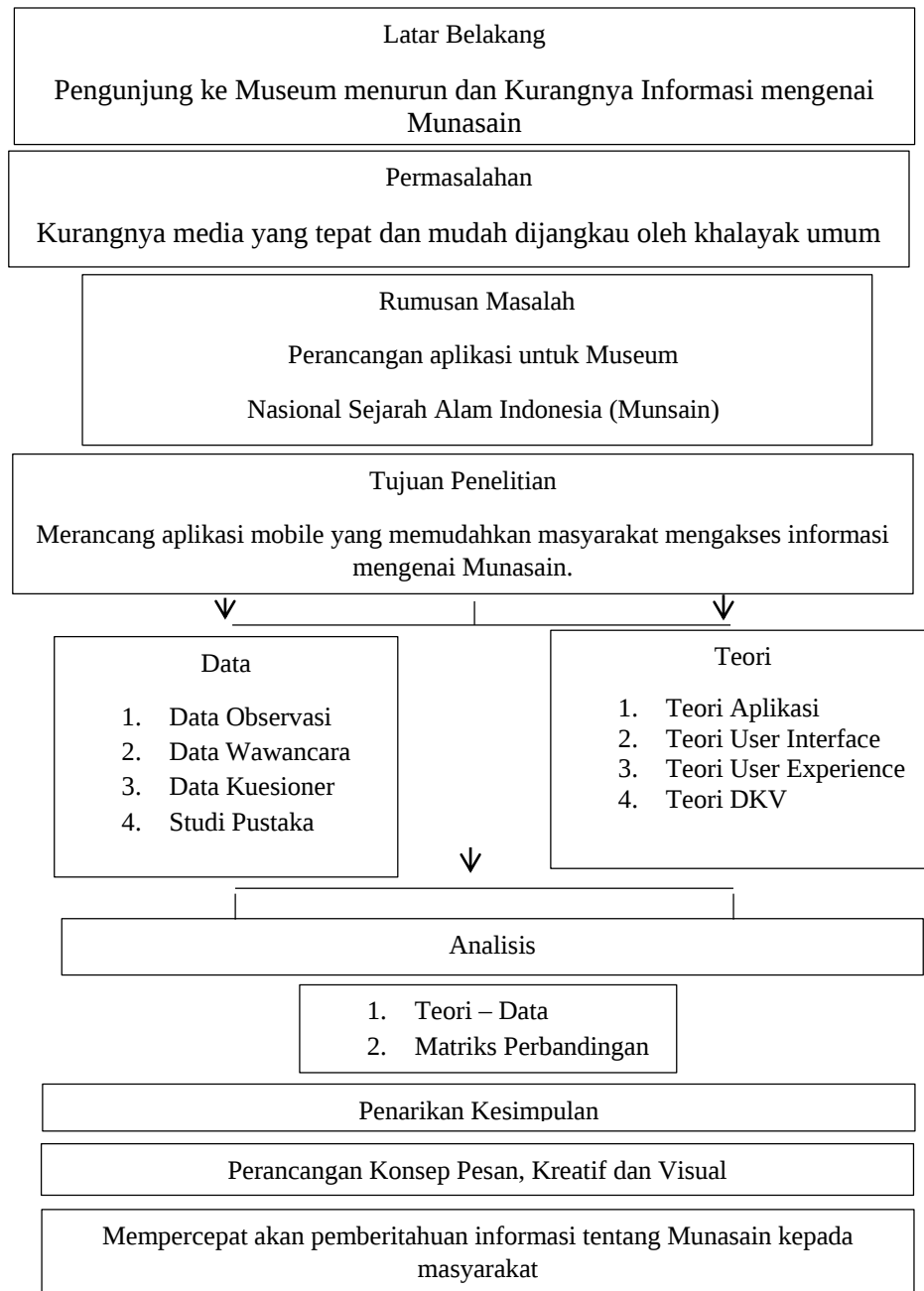


Table 1. 1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.6 Skema Perancangan/ Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN: Bagian ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI: Bagian ini memaparkan berbagai teori dari para ahli yang dianggap relevan dengan topik penelitian dan dipergunakan dalam membuat kerangka dan analisis penelitian.

BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS: Pada bagian ini terdapat analisis data, data wawancara, data hasil kuisioner, analisis konten visual, analisis matrik visual, analisis data kuisioner, dan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN: Bagian ini mencakup konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, hasil perancangan, dan pengujian produk.

BAB V PENUTUP: Merupakan bagian terakhir yang mencakup kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.