

## ABSTRAK

Museum merupakan salah satu tempat untuk mencari informasi subyek sejarah bagi publik, dimana fungsi utama museum untuk kebutuhan studi, edukasi dan rekreasi. Namun fungsi edukasi museum belum berjalan dengan optimal khususnya anak-anak yang berkunjung ke museum sekedar untuk rekreasi semata.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu penyebab kurang optimalnya fungsi edukasi museum dan menemukan solusi untuk memaksimalkan kegiatan edukasi di museum dengan cara yang tepat dan menyenangkan.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan desain komunikasi visual dan analisis matriks SWOT. Data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

Dari analisis tersebut ditemukan penyebab belum optimalnya fungsi edukasi museum yang menyenangkan untuk anak-anak adalah kurangnya inovasi dari media untuk mempelajari seluk beluk dibalik koleksi bersejarah. Menurut analisis matriks SWOT, solusi dari masalah tersebut adalah perancangan media informasi museum yang menunjang pembelajaran anak-anak ketika berkunjung, yakni melalui media buku aktivitas yang dikemas menjadi kumpulan *games* untuk menyampaikan informasi nilai sejarah tentang koleksi museum.

Kata-kata kunci: Media informasi, museum, pembelajaran, buku aktivitas, dan sejarah Kolonialisme Belanda di Indonesia

## ABSTRACT

*Museum is a public place to locate the historical subjects, for the purpose of study, education and enjoyment. However, museum education for visitors, around 8 to 12 years old to be exact, has not worked out yet. Children came to visit the museum merely for recreation.*

*The objective of this research is to find out the cause of the museum educational has not effectively yet, and the solution to enhance museum education and entertainment program for children visits properly.*

*The research will use qualitative methods, visual communication design approach, and SWOT matrix analysis. Analysing data, which has been obtained, with SWOT matrix analysis to gain the best solution for the existing problems.*

*Analysis has found the entertaining educational museum for children is lack of innovation, particularly a media to help children learn history about the museum collections. According to the SWOT matrix analysis, the right solution of the problem is designing a museum information media, which provide education for children visits. Through the activity book of museum, that packed into various games, children could receive information about the history of museum collections thoroughly.*

*Keywords: Information media, museum, education, activity book and history of Holland Colonialism in Indonesia*