

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki keanekaragaman suku bangsa, budaya, dan keindahan alam yang mempesona. Keindahan alam yang dimiliki oleh Indonesia menyimpan banyak sejarah dan ilmu pengetahuan. Salah satu bukti bahwa Indonesia memiliki keindahan alam yang menyimpan sejarah dan ilmu pengetahuan adalah ditemukannya sebuah situs arkeologi di Jawa Tengah. Situs ini diteliti pertama kali oleh Eugene Dubois seorang ahli Paleoantropologi dan geologi berkebangsaan Belanda pada tahun 1893. Kemudian pada tahun 1934 seorang paleontologi bernama Gustav Heinrich Ralph von Koenigswald melakukan eksplorasi dan penelitian lebih mendalam pada situs ini dan berhasil menemukan banyak artefak, fosil fauna, hingga fosil manusia purba.

Area situs Sangiran seluas 56 km² berada di kaki Gunung Lawu, Jawa Tengah, atau sekitar 15 km utara Surakarta di lembah Sungai Bengawan Solo. Mencakup tiga kecamatan di Kabupaten Sragen yaitu Kalijambe, Gemolong dan Plupuh serta Gondangrejo di Kabupaten Karanganyar. Dalam rangka kepentingan kepariwisataan, tahun 1988 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi mendirikan Museum yang menyimpan benda-benda temuan pada Situs Sangiran. Eksplorasi terhadap Situs Sangiran yang semakin intensif dilakukan membuat situs Sangiran berpotensi dan diperhitungkan oleh dunia sebagai situs prasejarah yang penting bagi ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pemahaman evolusi manusia dan lingkungan. Tahun 1977 situs Sangiran ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai cagar budaya, dan tahun 1996 Sangiran terdaftar dalam Situs Warisan Dunia UNESCO sebagai World Heritage (No. 593, dokumen WHC-96/Conf.201/21). Oleh karena itu Situs Sangiran menjadi prioritas sehingga perlu disusun *Master Plan* dan *Detail Engineering Design* Pengembangan Situs Sangiran. Dan akhirnya pada tahun 2007 Pemerintah membentuk Unit Pelaksana Teknis yang bertugas mengelola Situs Sangiran dan situs-situs sejenis lainnya di Indonesia. UPT tersebut diberi nama Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP).

BPSMP bertanggungjawab dan bernaung di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ditetapkannya Situs Sangiran sebagai cagar budaya oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia serta diakui sebagai warisan dunia oleh UNESCO tidak serta merta situs arkeologi yang kaya akan peninggalan prasejarah ini dikenal luas oleh masyarakat.. Menurut hasil survei yang penulis lakukan, yaitu melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yang terdiri dari masyarakat di berbagai kota di Indonesia, tidak sedikit masyarakat yang belum mengetahui tentang adanya Situs Sangiran beserta museumnya ini. Atau hanya sekedar mengetahui adanya situs ini di Indonesia namun tidak mengetahui nama dan keberadaannya. Bahkan responden dari masyarakat Jawa Tengah yang notabene merupakan wilayah dari lokasi Situs Sangiran, justru masih banyak yang belum tahu tentang Situs ini. Hal ini tentu saja mempengaruhi penyebaran ilmu pengetahuan dan potensi wisata yang dimiliki oleh Situs Sangiran. Namun ketidaktahuan masyarakat tidak sepenuhnya dapat dipersalahkan. Situs Sangiran yang tidak terletak pada Kawasan Strategis Nasional menjadi salah satu faktor penyebab kurang diketahuinya keberadaan situs ini. Disamping itu penyebaran informasi tentang potensi pariwisata, dan nilai-nilai penting Situs Sangiran kepada masyarakat sipil khususnya luar kota Solo sangat kurang dan belum menjadi prioritas. Meskipun demikian, tidak sedikit masyarakat dalam maupun luar kota Solo yang telah mengunjungi Situs Sangiran dengan berbagai kepentingan seperti penelitian dan studi wisata.

Adanya beberapa faktor yang menyebabkan ketidaktahuan masyarakat umum mengenai keberadaan Situs Arkeologi warisan dunia ini. Maka tentu saja akan menghambat bagi penyebaran ilmu pengetahuan tentang prasejarah dan nilai-nilai penting yang terdapat pada situs ini kepada masyarakat luas dari berbagai kalangan baik masyarakat sipil, para peneliti dan akademisi. Selain itu potensi pariwisata yang seharusnya dapat dikembangkan dan menjadi investasi bagi pemerintah daerah dan kota kurang dapat dimanfaatkan.

Di era saat ini hal yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menjadi berbeda dan lebih diperhatikan. Harus ada media interaktif yang mampu mempromosikan Situs Sangiran agar masyarakat menjadi lebih tertarik sehingga ingin mengetahui lebih lanjut serta mengunjungi situs ini. Dan media yang mampu memberikan pengaruh tersebut salah satunya adalah media visual berupa video dengan paduan animasi gambar ilustrasi. Video dengan paduan animasi gambar ilustrasi menyampaikan pesan kepada masyarakat secara santai dan lebih menarik, terutama untuk para remaja dan kalangan pelajar yang notabene masyarakat dari golongan akademisi.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Situs Arkeologi Sangiran yang merupakan *World Heritage Site* belum diketahui oleh sebagian besar masyarakat Indonesia.
- b. Belum adanya promosi melalui media audio visual mengenai Situs Arkeologi Sangiran.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat perancangan sebuah video untuk mempromosikan Situs Sangiran kepada masyarakat agar mereka mengetahui nilai-nilai edukasi yang terdapat pada situs ini dan tertarik untuk mengunjunginya.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan tugas akhir ini yaitu:

- a. Subjek penelitian adalah Situs Prasejarah Museum Arkeologi Sangiran
- b. Target *audience* adalah masyarakat Indonesia dan Mancanegara
- c. Survei lapangan difokuskan pada situasi dan keadaan Situs Sangiran saat ini

1.5 Tujuan Perancangan

Mempromosikan Situs Arkeologi Sangiran yang merupakan Cagar Budaya Nasional dan *World Heritage Sites* kepada masyarakat Indonesia maupun mancanegara melalui media video dengan format audio visual.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data penelitian yang penyusun butuhkan secara lengkap dan valid, penyusun menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, antara lain:

a. Pengamatan/Observasi

Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terperinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Rohidi, 2011:208). Pengamatan langsung dari lapangan untuk mengetahui kondisi Museum Situs Sangiran saat ini dan untuk kepentingan pengumpulan data dan informasi mengenai sarana dan prasarana yang ada di Museum Situs Sangiran.

b. Studi Pustaka

Menurut Rohidi (2011: 206), teknik pengumpulan data dokumen biasanya digunakan untuk memperoleh informasi dari tangan kedua -kecuali jika memang dokumen itu sendiri yang menjadi sasaran kajiannya- yang berbentuk berbagai catatan (perorangan maupun organisasi), baik resmi maupun catatan yang sangat pribadi dan mengandung kerahasiaan. Studi pustaka lebih ditekankan pada teori-teori awal mengenai berbagai hal yang berkenaan dengan proses perancangan seperti tentang video, sinematografi, dan kajian promosi.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu (Rohidi, 2011:208). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih faktual, detail, dan valid mengenai Situs Sangiran dan sejauh apa Situs Sangiran dipromosikan kepada masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai nilai-nilai penting Situs Sangiran yang sangat bermanfaat bagi pendidikan dan kebutuhan wisata.

d. Kuesioner

Kuesioner bertujuan untuk memperoleh data berupa informasi mengenai pengetahuan masyarakat tentang keberadaan Situs Sangiran. Disamping itu untuk

mengetahui efektif atau tidaknya promosi yang telah dilakukan oleh pemerintah kota dan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran selama ini tentang keberadaan Situs Sangiran.

1.7 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema Perancangan Tugas Akhir

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

Penyusunan laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab utama, yang masing masing bab memberi uraian mengenai berbagai aspek yang dilakukan dalam pengumpulan data, analisis, serta jawaban terhadap rumusan masalah. Lima bab pembabakan tersebut diantaranya adalah:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang permasalahan, yaitu Situs Sangiran sebagai cagar budaya dan situs warisan dunia. Identifikasi permasalahan, disusun dalam poin-poin pertanyaan tentang masih sedikitnya media promosi terhadap Situs Sangiran. Ruang lingkup, yaitu batasan penelitian untuk perancangan tugas akhir agar terfokus pada permasalahan inti. Tujuan perancangan, mengenai apa yang akan dicapai dari perancangan tugas akhir yaitu agar Situs Sangiran lebih dikenal masyarakat luas. Metode pengumpulan data, tentang cara pengumpulan data faktual seperti wawancara, studi pustaka, kuesioner dan observasi. Dan tabel skema perancangan tugas akhir secara keseluruhan.

b. Bab II Dasar Pemikiran

Dalam bab ini memuat dasar pemikiran yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Dalam laporan tugas akhir ini topik yang diteliti adalah video promosi. Uraian dalam bab ini berasal dari teori-teori yang diperoleh dari hasil studi pustaka dan digunakan sebagai acuan untuk menganalisis dan menguraikan rumusan strategi perancangan tugas akhir.

c. Bab III Uraian Data

Memuat uraian dan pemaparan hasil survei di lapangan yang ditampilkan secara terstruktur untuk disajikan. Hasil survei berupa pengamatan di Museum Situs Sangiran, wawancara narasumber, dan analisis data kuesioner.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media. Dalam laporan tugas akhir ini adalah video sebagai media dan promosi Situs Sangiran.

e. Bab V Penutup

Berisi simpulan yang menjawab rumusan masalah dan tujuan perancangan tugas akhir serta kritik dan saran yang disampaikan oleh penyusun berkenaan dengan topik penelitian.