

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum merupakan bagian dari objek dan daya tarik wisata yang sangat potensial untuk dikembangkan. Keberadaan museum dengan berbagai macam koleksinya menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang mengunjunginya. Dalam UU No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, museum berfungsi melakukan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan Cagar Budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan. Museum dapat dipahami sebagai lembaga bersifat nirlaba yang bertujuan untuk melestarikan koleksi yang bersifat bendawi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Karena perannya yang strategis sebagai ujung tombak pusat komunikasi dan informasi serta pengembangan ilmu pengetahuan, serta edukasi bagi masyarakat luas maka pengelolaan museum perlu didukung dengan strategi pemasaran yang baik.

Menurut artikel yang ditulis oleh Tia Agnes pada situs hot.detik.com, adanya museum di berbagai kota di Indonesia, khususnya di Jakarta, dalam waktu beberapa tahun terakhir membawa dampak yang cukup positif. Salah satu indikatornya adalah beberapa museum mengalami peningkatan jumlah pengunjung yang cukup signifikan. Contohnya adalah Galeri Nasional Indonesia (GNI) yang mampu mendongkrak jumlah pengunjung sebanyak 57% dalam tahun 2015-2016. Museum yang menyimpan barang seni dan kebudayaan Indonesia merupakan sebagai media pengenalan dan pendidikan. Galeri Nasional Indonesia merupakan salah satu dari banyak museum di Jakarta yang menyajikan berbagai koleksi seni dan budaya Indonesia.

Galeri Nasional Indonesia merupakan lembaga kebudayaan yang secara garis besar memiliki dua fungsi, yaitu sebagai pusat perkembangan seni rupa nasional dan museum seni rupa. Sebagai pusat perkembangan seni rupa nasional, Galeri Nasional Indonesia menjadi parameter dari perkembangan seni rupa Indonesia. Sehingga para seniman di Indonesia menjadikan GNI sebagai target utama untuk menunjukkan eksistensinya dalam pameran seni rupa, sebelum

mengembangkan karyanya dalam dunia seni rupa internasional. Hal ini dapat terlihat dengan banyaknya seniman dan karya yang dipamerkan selalu bertambah tiap tahunnya.

Dikutip dari republika.co.id, Galeri Nasional Indonesia kini telah menjadi salah satu destinasi pariwisata budaya yang digemari untuk dikunjungi khususnya di kawasan Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta. Jumlah pengunjung meningkat dari tahun ke tahun. Pada akhir 31 Desember 2016, jumlah pengunjung total Galeri Nasional Indonesia tercatat sebanyak 257.309 pengunjung (tidak termasuk kegiatan yang diselenggarakan di luar kota). Jumlah tersebut terdiri dari 102.532 pengunjung pameran tetap, 154.477 pengunjung pameran temporer, serta 300 peserta program edukasi dan *workshop*. Kepala Galeri Nasional Indonesia Tubagus Andre Sukmana mengatakan “Kunjungan pada pameran tetap sekitar 89.885 orang dari kalangan generasi muda sendiri”.

Fenomena di atas menjelaskan bahwa kebanyakan pengunjung Galeri Nasional Indonesia merupakan generasi muda yang tertarik dengan seni dan kebudayaan Indonesia sehingga media-media yang digunakan sebagai pusat informasi dan promosi berupa website serta media sosial seperti facebook, twitter dan Instagram. Galeri Nasional Indonesia juga menggunakan beberapa program lainnya untuk memperkenalkan dan menarik minat datang. Program ini telah dilaksanakan dalam bentuk seminar, diskusi, *workshop*, sosialisasi, lomba, fasilitasi seniman dan kurator serta penerbitan bahan-bahan publikasi. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, Galeri Nasional Indonesia memilih media internet sebagai tempat yang dapat diakses oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi. Kemajuan di media internet sangat berpengaruh penting untuk kemajuan Galeri Nasional Indonesia.

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa pengunjung, pada tanggal 28 Februari 2018. Mendapatkan informasi bahwa sebagian dari pengunjung tidak mengetahui *event* apa yang sedang diadakan dan *event* yang akan diadakan selanjutnya. Meskipun beberapa pengunjung mengetahui *event* yang diselenggarakan pada saat itu, tetapi mereka tidak mengetahui *event* apa yang akan diselenggarakan selanjutnya. Rata-rata dari mereka tertarik untuk datang

ke *event* tersebut dikarenakan melihat *posting* dari Instagram dan Twitter Galeri Nasional Indonesia.

Menurut artikel yang ditulis pada situs wartakota.tribunnews.com, Kepala Galeri Nasional Indonesia Tubagus Andre Sukmana, kepada para wartawan dalam acara Jumpa Pers Akhir Tahun 2017 Galeri Nasional Indonesia mengatakan Galeri Nasional Indonesia dilakukan peningkatan tata pameran dengan penambahan data dan informasi audio serta aplikasi digital untuk memberikan kesempatan kepada publik dalam mengakses dan mengapresiasi karya-karya koleksi Galeri Nasional Indonesia secara lebih komprehensif.

Pendapat dari ketua Galeri Nasional Indonesia yang menyatakan akan dilakukannya peningkatan terhadap media informasi yang sebelumnya menggunakan media website untuk ditingkatkan menjadi *mobile application* yang berbasis *Android*. Pemilihan pengembangan *mobile apps* dipengaruhi oleh lebih mudahnya pengguna mengakses informasi. *Mobile apps* juga memiliki beberapa keunggulan seperti memiliki *user experience*/interaksi yang lebih nyaman dan menyenangkan serta fitur *push* notifikasi yang memudahkan memberikan informasi terbaru meskipun aplikasi sedang tidak hidup atau tidak terpakai. Hal tersebut mempermudah pengguna supaya tetap *update* terhadap informasi terbaru. Hal tersebut tidak didapatkan pada media berbasis website.(suitmedia.com)

Menurut artikel yang ditulis oleh Adi Fida Rachman pada situs inet.detik.com, Indonesia pada tahun 2015 tercatat sebagai negara dengan warga yang menggunakan *Android* terbanyak di Asia Tenggara yakni total pengguna *Android* sebesar 41 juta pengguna atau pangsa pasar sebesar 94% dibanding dengan pengguna iOS di Indonesia hanya sebesar 2,8 juta pengguna atau pangsa pasar sebesar 6%.

Aplikasi dalam bentuk *mobile Android* merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk *mobile* mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak membuang banyak waktu untuk mendapatkan informasi. Dengan menggunakan aplikasi pada Galeri Nasional Indonesia diharapkan pengguna bisa mempermudah mendapatkan informasi dan pengguna lebih mengapresiasi karya-karya koleksi seni dan budaya di Galeri Nasional Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas untuk menyelesaikan hal tersebut diperlukan sebuah gagasan dan ide bagaimana menambah media untuk mempermudah pengunjung mendapatkan informasi dengan jelas serta memberikan sebuah apresiasi terhadap koleksi seni yang dimiliki Galeri Nasional Indonesia. Oleh karena itu dibutuhkannya sebuah media yang berbentuk aplikasi pada telepon pintar pengunjung. Untuk itu penulis yang merupakan mahasiswa jurusan desain komunikasi visual membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Desain Aplikasi Galeri Nasional Indonesia”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi yang sampai ke pengunjung Galeri Nasional Indonesia tentang informasi mengenai karya yang dimiliki oleh Galeri Nasional Indonesia dan event yang sedang diselenggarakan maupun yang akan diselenggarakan.
2. Belum terdapat media berbasis *mobile application* untuk mempermudah pengunjung mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang sejarah seni rupa Indonesia serta seniman Indonesia yang dimiliki oleh Galeri Nasional Indonesia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijawab nanti melalui perancangan aplikasi *mobile* Galeri Nasional Indonesia. Adapun rumusan masalah yang ingin disampaikan antara lain sebagai berikut:

“Bagaimana merancang desain aplikasi berbasis *android* untuk kebutuhan sumber informasi dan media apresiasi bagi seniman di Galeri Nasional Indonesia?”

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan dalam proyek akhir ini sehingga dalam pembuatan proyek akhir ini terfokuskan pada apa yang ini di sampaikan. Dalam proyek akhir ini, terdapat beberapa poin-poin batasan masalah menggunakan metode 5W1H sebagai berikut:

1. *What*

Perancangan desain aplikasi *mobile* sebagai media Informasi untuk Galeri Nasional Indonesia.

2. *Who*

Target perancangan desain aplikasi *mobile* ini adalah pengunjung yang berkunjung di Galeri Nasional Indonesia yang menggunakan *smartphone* dengan umur 20-35 tahun dan tidak menutup kemungkinan untuk umur 36 ke atas.

3. *Where*

Daerah yang menjadi objek dalam pembuatan proyek akhir ini adalah di Galeri Nasional Indonesia.

4. *When*

Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Juni 2018.

5. *Why*

Untuk mempermudah mendapatkan informasi bagi pengunjung sebelum datang ke Galeri Nasional Indonesia.

6. *How*

Menggunakan prinsip-prinsip teori, aspek-aspek keilmuan dan bidang-bidang kajian yang digunakan sebagai tolak ukur konsep berpikir dan kerangka pikir untuk memecahkan masalah dalam proses perancangan.

1.4 Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan dari diadakannya penelitian, perancangan, dan pembuatan desain aplikasi berbasis *Android* dalam menunjang penulisan Tugas Akhir adalah untuk :

- 1) Membangun Aplikasi berbasis *Android* sebagai media informasi untuk mempermudah pengunjung Galeri Nasional Indonesia mendapatkan

informasi.

- 2) Agar pengunjung dapat mengapresiasi karya karya koleksi Galeri Nasional Indonesia lebih komprehensif.

1.5 Cara Pengumpulan Data Dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Pada perancangan Tugas Akhir ini penulis menggunakan 3 metode untuk memperoleh data yaitu :

- 1) Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya ke dalam konteks (Soewardikon, 2013 : 16). Metode ini bermaksud mengambil serta menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan topik pembahasan Tugas Akhir dari sumber pustaka serta data informasi dapat diperoleh dari *leaflet*, catatan, buku, serta data dari Galeri Nasional Indonesia.

- 2) Metode observasi dan Dokumentasi

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “ metode observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subjek (orang), benda (objek), atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti.

Sementara, teknik dokumentasi dilakukan langsung selama proses observasi untuk memperoleh data informasi terdahulu dari pihak Dinas terkait seperti logo, leaflet, buku wisata dan objek visual lainnya. Tujuan untuk mengetahui seberapa jauh keserasian objek visual dengan target konsumen serta efektifitas media promosi yang telah dilakukan oleh Dinas terkait. Seperti yang dikutip dalam buku Metodologi Penelitian Visual (Soewardikoen,2013:24), gambar atau karya visual dibuat untuk mengomunikasikan pesan dari produsen kepada konsumen untuk memberitahu keberadaan dan mempersuasi khalayak konsumen. Dengan kata lain gambar dibuat untuk ditangkap pesannya dan dikomunikasikan.

- 3) Wawancara

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, seperti yang dikutip dalam buku Metodologi Penelitian Visual (Soewardikoen, 2013 : 32)

mengatakan wawancara tidak terstruktur menghasilkan data paling kaya, dan sering mengungkapkan bukti yang mengejutkan.

4) Kuesioner

Kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2006:151).

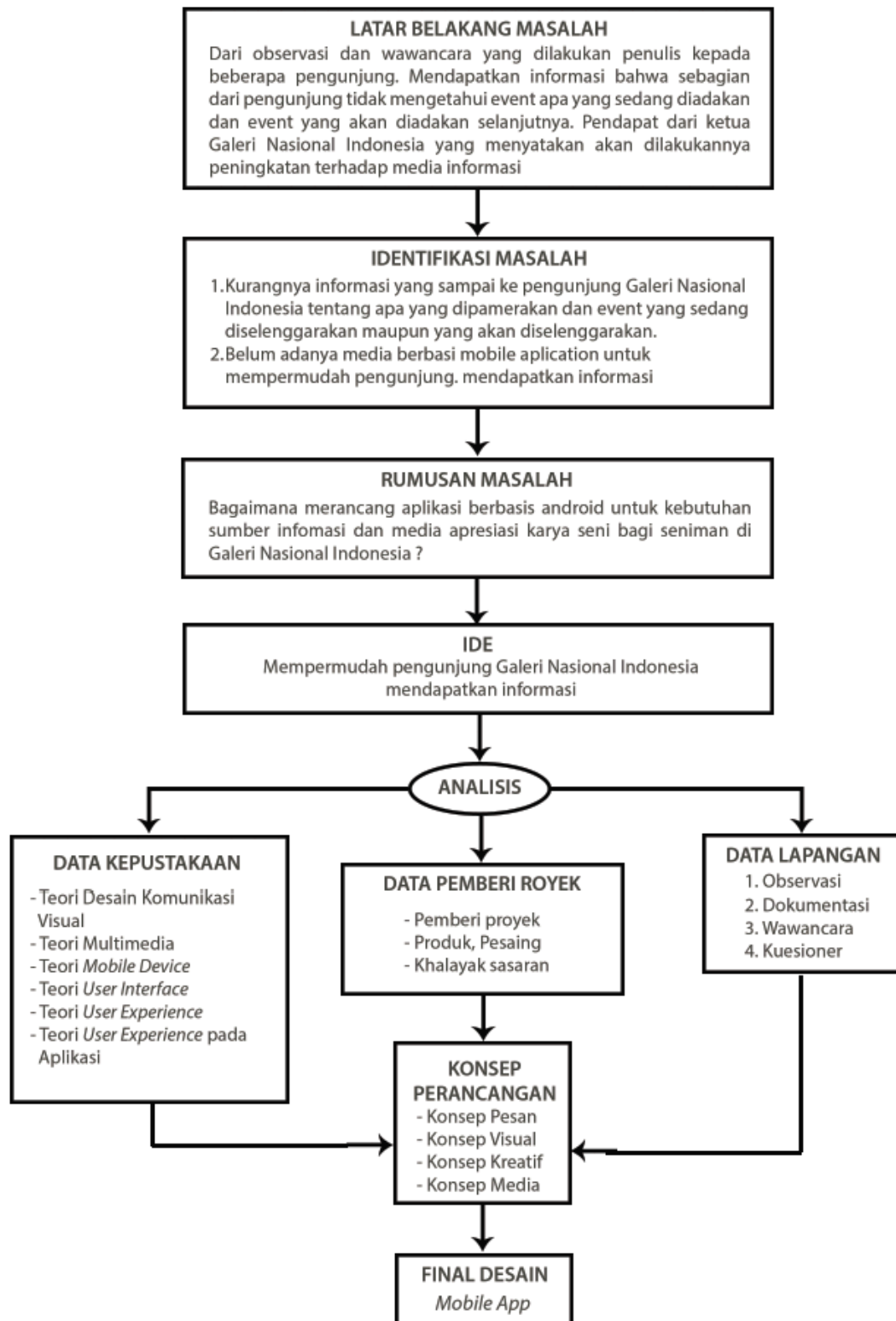
1.5.2 Cara Analisis

Pada perancangan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode analisis matriks untuk memperoleh data.

Sebuah analisis matrik terdiri dari kolom dan baris yang masing - masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijejerkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi misalnya membandingkan poster maka akan terlihat perbedaan gaya dan genrenya.

Matriks menjadi salah satu metode yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik bagi penggolongan informasi maupun analisis (Soewardikoen, 2013:60).

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

Pada tahap pembabakan, perancangan dibagi ke dalam 5 bab dimana masing – masing bab memuat spesifikasi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang sekilas pandangan Galeri Nasional Indonesia, yang didalamnya membahas mengenai latar belakang Galeri Nasional Indonesia, Informasi serta karya Galeri Nasional Indonesia yang merupakan objek dari perancangan, permasalahan yang ada dalam Galeri Nasional Indonesia beserta solusi untuk mengatasi dan tujuan dari penelian, serta ruang lingkup yang diteliti, teknik pengumpulan data dan skema perancangan Tugas Akhir.

BAB II : DASAR PEMIKIRAN

Pada Bab II ini berupa penjelasan teori yang digunakan sebagai panduan serta teori untuk melakukan perancangan desain aplikasi berbasis *android* agar perancangan dapat sesuai dan memenuhi kriteria. Teori untuk analisis dari teori dan data yang digunakan untuk merancang aplikasi berbasis *android* pada Galeri Nasional Indonesia.

BAB III : URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH

1. Data

Menjelaskan berbagai data yang berhubungan dengan penelitian tentang aplikasi berbasis *android* Galeri Nasional Indonesia dan data dari Galeri Nasional Indonesia. Serta rencana dan strategi, fasilitas dari Galeri Nasional Indonesia yang dapat dari hasil observasi, studi pustaka, wawancara dan tinjauan terhadap program sejenis.

2. Analisis

Menjelaskan berbagai analisis tentang teori yang digunakan pada BAB II dengan fakta yang didapat dari bagian data. Analisis ini diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah yang nantinya diuraikan pada konsep komunikasi, konsep kreatif, dan konsep media.

BAB IV : KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep komunikasi (*Big Idea*), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media apa saja yang pilih untuk digunakan) dan konsep visual (jenis-jenis huruf, bentuk, warna, gaya visual). Dan hasil

perancangan dimulai sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB V : PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari perancangan yang telah dilakukan yang sesuai dengan tujuan perancangan serta saran dan ide yang bisa diterapkan untuk menanggapi permasalahan serupa.