

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Museum merupakan institusi yang menyediakan dan menyimpan materi hasil kebudayaan dan sejarah. Museum juga digunakan sebagai tempat untuk meneliti serta saling bertukar benda bersejarah untuk saling melengkapi kebutuhan museum itu sendiri. Dikarenakan hal tersebut museum merupakan salah satu objek wisata untuk mendapatkan informasi baik untuk mengedukasi atau hanya sekedar tempat hiburan. Salah satu museum yang cukup dikenal di Indonesia adalah Museum Geologi Bandung.

Museum Geologi Bandung merupakan museum terlengkap di kawasan Asia Tenggara untuk mempelajari aspek geologi tersebut. Museum ini mengalami penambahan koleksi sejarahnya dengan saling bertukar dengan museum lainnya, baik museum lokal maupun museum internasional. Disamping itu, sebagaimana mestinya fungsi museum, Museum Geologi juga dijadikan tempat riset dan saling bertukar informasi antara peneliti dari berbagai daerah hingga negara.

Museum Geologi Bandung ini terdiri berbagai bagian yang pada setiap bagiannya terdapat materi tersendiri dan beberapa bagian memiliki alat peraga dari materi serta replika- replika dari hasil observasi seperti pada bagian materi; batuan, fosil manusia purba, fosil dinosaurus, dll. Namun, banyak dari alat peraga maupun media edukasi interaktif yang terdapat di Museum Geologi ini tidak dapat digunakan lagi. Hal ini dikarenakan Museum Geologi merupakan museum pemerintahan sehingga sulitnya mendapatkan biaya untuk perawatan isi museum termasuk dalam memperbaiki alat-alat interaktif yang terdapat di dalamnya.

Disamping itu, masih terdapat beberapa bagian museum yang belum memiliki media pendukung seperti alat peraga, replika dan alat pendukung lainnya. Bagian tersebut salah satunya adalah bagian materi mengenai erupsi gunung berapi, belum terdapat alat peraga ataupun media interaktif yang dapat mendukung informasi guna mempermudah pengunjung untuk memahami informasi yang di dapat dalam bentuk teks saja.

Dalam hal ini, alat peraga maupun media interaktif dikatakan penting untuk sebuah museum dikarenakan museum bagian museum harus melakukan inovasi seiring dengan perubahan waktu serta media interaktif dapat berguna untuk mempermudah pengunjung dalam mencerna informasi yang biasanya terurai padat sehingga pengunjung tidak terlalu fokus untuk membaca informasi apa yang ingin didapatkannya.

Dikarenakan hal tersebut, penulis akan melakukan pendekatan desain komunikasi visual dalam mencari solusi. Media interaktif yang digunakan tidak menyangkut dengan teknologi namun tetap melakukan inovasi serta mempermudah pengunjung untuk memahami informasi, khususnya dalam hal ini mengenai erupsi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya perawatan terhadap media edukasi interaktif dalam bentuk elektronik.
2. Terdapat beberapa informasi edukasi yang memiliki keterbacaan rumit bagi pengunjung.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana merancang media edukasi interaktif yang tidak memerlukan perawatan yang sulit?
2. Bagaimana merancang media edukasi yang memiliki keterbacaan yang baik?

## 1.4 Ruang Lingkup

Untuk memperjelas serta membatasi ruang lingkup dalam perancangan ini, maka penulis memaparkan ruang lingkup dalam perancangan ini adalah:

#### 1.4.1 Apa

Media edukasi yang dirancang pada Museum Geologi Bandung adalah edukasi seputaran erupsi gunung berapi. Media interaktif panel yang pada tampak utama (depan) terdapat visual dari erupsi. Pada bagian belakang berisi informasi mengenai peristiwa sebelum hingga setelah terjadinya erupsi gunung berapi.

#### 1.4.2 Bagian Mana

Dalam perancangan media interaktif ini, penulis akan membuat media edukasi interaktif yang menyajikan fakta unik mengenai erupsi.

#### 1.4.3 Siapa

Target pada perancangan ini merupakan pengunjung Museum Geologi Bandung dengan jenjang sekolah menengah pertama (SMP) hingga sekolah menengah atas atau kejuruan (SMA/SMK) dengan rentang usia 12-18 tahun.

#### 1.4.4 Tempat

Perancangan media edukasi interaktif mengenai erupsi gunung berapi ini akan dilakukan di Museum Geologi Bandung pada lantai 2 ruang timur.

#### 1.4.5 Kapan

Perancangan mulai dilakukan bulan Februari 2018 dan akan di eksekusi pada bulan Agustus 2018.

#### 1.4.6 Mengapa

Perancangan media interaktif ini dirancang agar pengunjung dapat merasakan edukasi dalam bentuk interaktif yang dapat digunakan dan dapat memberikan edukasi singkat dengan keterbacaan yang baik.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan serta ruang lingkup yang terdapat di atas, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Untuk memberikan edukasi dalam bentuk interaktif kepada pengunjung Museum Geologi (pelajar SMP dan SMA/SMK).

2. Untuk memudahkan pengunjung dalam menangkap edukasi yang terdapat pada Museum Geologi Bandung.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui perancangan media edukasi interaktif ini diharapkan nantinya akan menambah ilmu pengetahuan mengenai fenomena erupsi gunung berapi dan juga seberapa penting kita untuk memahami bahaya, keuntungan serta hal lainnya dari material-material yang dikeluarkan perut bumi saat terjadinya erupsi gunung berapi.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Melalui perancangan media interaktif ini diharapkan akan memberi edukasi terhadap pengunjung Museum Geologi Bandung mengenai erupsi gunung berapi serta dapat lebih menarik minat pengunjung untuk belajar melalui media interaktif yang melatih respon kerja otak.

### 1.6.3 Manfaat Bagi Perancang

Melalui perancangan media interaktif ini akan memberikan tambahan ilmu mengenai bagaimana mengemas informasi untuk dijadikan media interaktif sehingga informasi dapat disampaikan dengan optimal, dan dapat memberikan ilmu pengetahuan untuk lebih memahami fenomena erupsi gunung berapi serta dampak dari erupsi itu sendiri.

## 1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini menggunakan metode penelitian kuantitatif karena dalam sebuah perancangan akan dibutuhkan penelitian mendalam mengenai berbagai data yang dijadikan sebagai dasar konsep perancangan.

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif. Metode ini digunakan penulis dengan melakukan riset melalui beberapa cara. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui:

#### 1. Observasi

Merupakan pengumpulan data, dimana peneliti akan terjun langsung untuk melakukan pengamatan terhadap objek penelitian. Observasi dilakukan kepada pengunjung Museum Geologi Bandung.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik memperoleh data dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan narasumber yang terpercaya dan berkaitan. Dalam hal ini penulis akan melakukan wawancara mengenai hal terkait edukasi erupsi gunung berapi yang terdapat pada Museum Geologi Bandung kepada:

- a. Pengunjung Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Museum Geologi Bandung.
- b. Staf yang memahami materi pada bagian erupsi gunung berapi di Museum Geologi Bandung.
- c. Staf pendataan pengunjung Museum Geologi Bandung.
- d. Mahasiswa jurusan Geologi
- e. Pakar Media Interaktif

#### 3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari berbagai referensi baik dalam bentuk buku, makalah, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan objek penelitian. Untuk mendukung perancangan maka studi pustaka yang akan dilakukan akan berkaitan dengan media edukasi dan interaktif, kegunaan museum, dan keterbacaan pada suatu informasi edukasi. Studi pustakan ini bertujuan agar keakuratan data dapat dipertanggung jawabkan.

#### 4. Kuisioner

Kuisioner merupakan daftar pertanyaan yang diberikan peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan hasil penelitian dari responden. Kuisioner diberikan melalui *Google Docs* yang pertanyaannya

akan dibuat oleh peneliti dan disebarakan melalui akun sosial media seperti *instagram*, *line*, *whatsapp*, dan *twitter* kepada pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Keatas (SMA)

### 1.7.2 Sistematika Perancangan

Berikut merupakan tahapan dalam proses perancangan:

#### 1. Pra Produksi

Pada perancangan ini, perancangan produksi diawali dengan menentukan konsep perancangan media edukasi interaktif. Dalam hal ini, akan diiringi dengan melakukan riset berdasarkan informasi yang sesuai target sasaran perancangan. Penulis juga akan membuat perencanaan kerja untuk melakukan wawancara hingga proses pembuatan konsep visual.

#### 2. Produksi

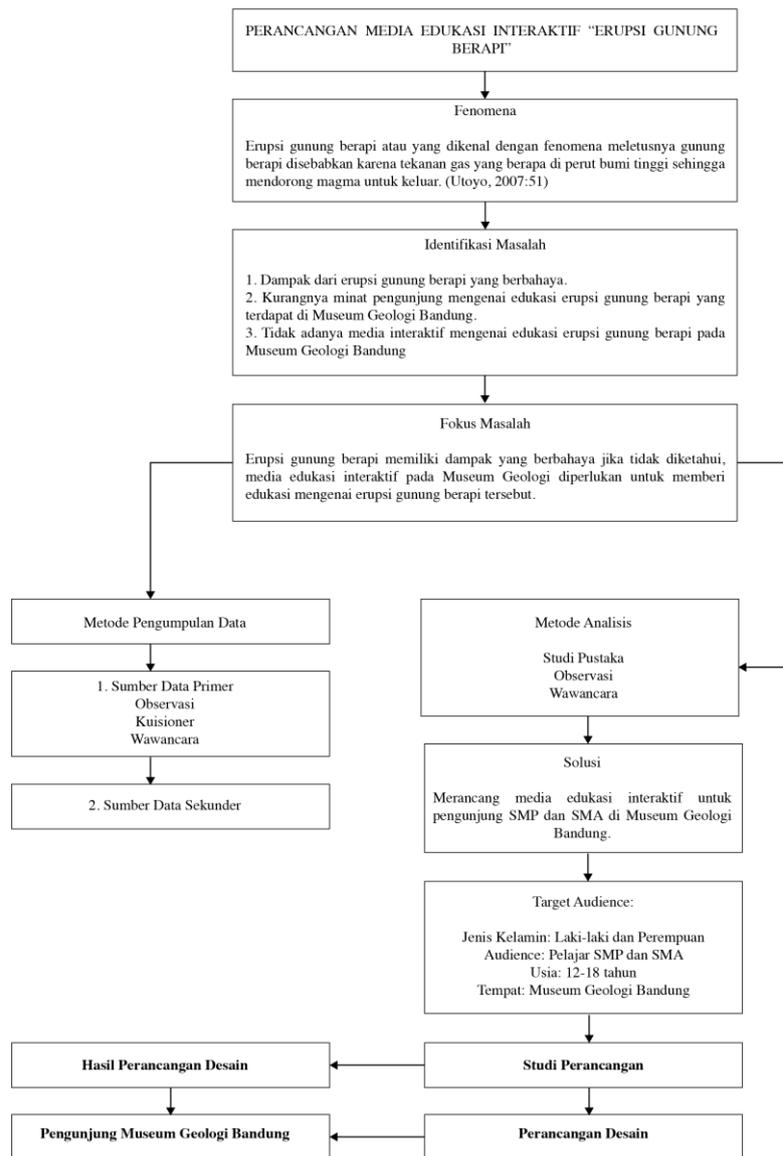
Pada tahap produksi perancangan media edukasi interaktif, penulis melaksana proses pembuatan media berdasarkan sketsa yang sudah dibuat sebelumnya kemudian peneliti melakukan beberapa inovasi yang mungkin akan terjadi pada proses produksi untuk menambah kualitas perancangan media edukasi interaktif.

#### 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi penulis melakukan evaluasi terhadap media edukasi interaktif yang telah dibuat untuk memperkecil terjadinya kesalahan pada rancangan yang sudah selesai.

### 1.8 Kerangka Perancangan

Berikut adalah kerangka perancangan dalam penulisan ini yang akan dilampirkan pada halaman selanjutnya:



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

## 1.9 Pembabakan

Dalam penulisan, dibutuhkan gambaran singkat tiap bab agar perancangan yang ditulis terperinci dan memudahkan dalam penguraian masing-masing bab. Bab-bab tersebut adalah:

### a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama terdapat penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan dari permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan

manfaat perancangan. Pada bab ini juga terdapat metode yang digunakan penulis, analisis data serta kerangka proses dari perancangan.

**b. BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab dua berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk mengumpulkan data serta perancangan media. Landasan teori juga berfungsi sebagai teori untuk menganalisa data nantinya pada BAB III. Landasan teori tersebut akan menjadi dasar pada perancangan media interaktif yang berhubungan dengan ruang lingkup dan fenomena yang ada.

**c. BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada bab tiga akan berisi mengenai data-data yang akan dipertanggung jawabkan oleh penulis mengenai kebenarannya, baik data institusi pemberi proyek, data produk khayalalk sasaran hingga data hasil observasi seperti wawancara, kuisisioner, dll.

**d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab empat akan berisi mengenai konsep-konsep pada perancangan baik pesan, konsep kreatif, konsep media hingga konsep visual. Pada bab empat juga terdapat hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media perancangan yang dapat dipertanggung jawabkan oleh penulis.

**e. BAB V KESIMPULAN**

Pada bab lima, terdapat kesimpulan yang berkaitan dengan perancangan serta terdapat saran yang diharapkan mampu memberikan edukasi terhadap pengunjung mengenai erupsi serta menarik minat pengunjung untuk mempelajari pembelajaran dalam bentuk media interaktif.