

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Museum merupakan lembaga yang berperan dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, serta menyampaikan informasi terkait koleksi yang dimilikinya kepada masyarakat. Museum mengelola berbagai bukti material hasil budaya maupun material alam beserta lingkungannya yang memiliki nilai signifikan dalam bidang sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, serta pariwisata. Koleksi-koleksi ini kemudian dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen, temporer, dan keliling. Dengan demikian, museum memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya, mengedukasi, dan menghibur masyarakat melalui benda-benda yang dipamerkan.

Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) atau yang sering disebut oleh masyarakat umum sebagai Museum Banten Lama merupakan museum situs di kawasan bekas pusat kota pemerintahan Kesultanan Banten, di pesisir pantai utara Pulau Jawa di Teluk Banten, yang menjadi bagian unit kerja teknis Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten (Rohani, Siti, dkk, 2019). Museum Banten Lama mengalami penurunan jumlah pengunjung sebesar 87.7% dari tahun 2019 sejumlah 67.474 orang, tahun 2021 sejumlah 59.132 orang, dikarenakan adanya pandemi pada waktu itu lalu mendapatkan kenaikan

jumlah pengunjung sebesar 38.1% dari tahun 2021 sampai tahun 2023 berjumlah 33.421 orang.

Terdapat danau buatan yang terletak tidak jauh dari keraton Surosowan Banten, Di sekitar danau tasikardi terdapat tiga bangunan yang berfungsi sebagai penyaringan air atau bisa di sebut sebagai pengindelan Teknik penjernihan air di bangunan pengindelan menggunakan pasir dan ijuk. Saluran air (pipa) dengan berbagai ukuran menghubungkan Danau Tasikardi, Pengindelan, dan Keraton Surosowan (Anggun Tifani, 2023)

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan hasil observasi langsung ke Situs Kepurbakalaan Banten Lama, Pada umumnya museum hanya menempatkan deskripsi suatu peninggalan sejarah hanya dengan media tulisan dan tanpa media interaktif yang membuat pengunjung kehilangan kesempatan untuk berinteraksi secara mendalam dengan koleksi dan konten museum. Museum belum memanfaatkan teknologi sehingga pengunjung yang lebih terbiasa dengan teknologi mungkin tidak tertarik mengunjungi museum yang tidak menyediakan pengalaman digital yang menarik.

## **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang media interaktif untuk mempresentasikan diorama museum Banten?

#### **1.4 Skema perancangan**

Metode perancangan dimulai dengan menggali latar belakang masalah melalui observasi langsung di Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama dan wawancara dengan beberapa pengunjung. Selain itu, penulis juga melakukan tinjauan pustaka dari buku dan jurnal yang membahas museum dan sejarah. Setelah itu, penulis mengidentifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan. Langkah selanjutnya adalah penelitian teori tentang UI/UX dan media interaktif. Penulis juga menganalisis data dari hasil wawancara dan observasi di Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Wawancara dengan pengunjung menjadi acuan untuk mengembangkan strategi komunikasi dan kreativitas. Langkah berikutnya melibatkan perancangan desain dan pengembangan aplikasi media dengan mengambil referensi dari karya yang telah ada serta mempertimbangkan elemen-elemen yang ada di sekitar Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama.

#### **1.5 Metode perancangan**

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi metode Design Thinking, yaitu pendekatan inovatif yang berpusat pada manusia. Metode ini tidak hanya sekadar merancang media atau layanan, tetapi juga memahami secara mendalam kebutuhan dan masalah pengguna. Dengan mengikuti serangkaian

tahapan, mulai dari *empathize* (memahami pengguna), *define* (mendefinisikan masalah), *ideate* (menghasilkan ide-ide kreatif), *prototype* (membuat prototipe), hingga *test* (menguji solusi), metode ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan relevan, efektif, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Dalam proses pengumpulan data, penulis menerapkan metode observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner. Wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang sesuai untuk penelitian kualitatif, khususnya dalam memperoleh data primer. Wawancara yang dilakukan melibatkan pengelola Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama dan pengunjung museum situs keurbakalaan Banten. Lalu kuesioner dibagikan kepada pengunjung dari situs purbakala. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan formulir berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada individu atau kelompok tertentu untuk memperoleh jawaban dan informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan penelitian (Mardalis: 2008:66). Hal ini dilakukan untuk memperbanyak data untuk kebutuhan penelitian.

Selanjutnya penulis juga melakukan survey kepustakaan. Metode penelitian sastra merupakan rangkaian prosedur yang mencakup pengambilan data dari berbagai sumber buku dan jurnal ilmiah, prosedur membaca dan mencatat informasi penting, serta penyusunan materi yang digunakan dalam rangka menyusun penelitian (Zed, 2008:3). Studi literatur dilakukan dengan menyelidiki berbagai referensi seperti jurnal ilmiah yang relevan dan artikel serta buku yang dapat membantu dalam pengumpulan data penelitian.

## **1.6 Tahapan perancangan**

Proses perancangan melibatkan beberapa tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Semua tahapan yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui *experience* pengguna dan membantu menciptakan solusi yang relevan dan bermanfaat untuk pengguna.

### **a. *Empathize* (Berempati)**

Pada tahap ini, peneliti berupaya untuk benar-benar memahami kebutuhan serta masalah yang dihadapi oleh pengguna. Proses ini dilakukan melalui berbagai metode seperti observasi langsung, wawancara mendalam, dan interaksi yang intensif dengan pengguna. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam pengalaman sehari-hari pengguna dan sudut pandang mereka. Dengan itu, penulis dapat mengidentifikasi secara lebih akurat apa yang menjadi kebutuhan dan apa kekurangan yang dialami pengguna.

### **b. *Define* (Definisi)**

Setelah mengumpulkan data dari tahap empati, penulis menganalisis data tersebut secara lebih dalam untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah utama yang perlu dipecahkan. Selanjutnya, penulis menyusun data untuk menemukan masalah yang menggambarkan secara spesifik atau kebutuhan yang harus diatasi.

**c. *Ideate (Ideasi)***

Pada tahap ini, penulis berfokus pada pengembangan berbagai ide dan solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi dan didefinisikan sebelumnya. Proses ini melibatkan penggunaan teknik *brainstorming* serta metode kreatif lainnya untuk memikirkan pemikiran yang inovatif dan menghasilkan sebanyak mungkin ide. Dengan mengumpulkan berbagai sudut pandang dan ide, penulis berupaya untuk menemukan solusi yang paling efektif dan relevan dalam mengatasi permasalahan yang ada.

**d. *Prototype (Prototipe)***

Ide-ide yang terpilih kemudian dipresentasikan dalam bentuk prototipe. Prototipe ini dapat berupa model fisik, sketsa, atau simulasi digital yang dirancang untuk mempresentasikan solusi yang diusulkan. Dengan prototipe ini penulis dapat menguji dan mengevaluasi efektivitas dan kesesuaian dari solusi tersebut. Proses ini juga memungkinkan penulis untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan penyesuaian yang diperlukan sebelum solusi akhir diterapkan.

**e. *Test (Pengujian)***

Prototipe yang telah dikembangkan kemudian diuji dengan melibatkan pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Tahap pengujian ini sangat penting karena dapat membantu penulis dalam memahami sejauh mana efektifitas dari solusi yang diusulkan dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna.

### **1.7 Lingkup perancangan**

Lingkup dalam perancangan ini penulis menargetkan kepada pengunjung Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama, pembahasan dibatasi pada permasalahan yang terpusat pada:

- a. Mengetahui pengalaman pengunjung terhadap Museum Banten Lama

### **1.8 Manfaat Perancangan**

Perancangan ini dibuat agar dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung terhadap Museum Banten Lama dan lebih membantu menjelaskan diorama sistem pembersihan air yang ada di Museum Banten Lama.

### **1.9 Sistematika penulisan**

Adapun struktur penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat pembahasan mengenai permasalahan yang menjadi fokus penelitian, diawali dengan latar belakang yang meliputi fenomena, isu, dan pandangan terkait. Selanjutnya, disajikan identifikasi permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat yang diharapkan. Bab ini juga mencakup skema perancangan dan metode penelitian yang diterapkan.

#### **b. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori utama dan teori pendukung yang menjadi landasan dalam penelitian dan perancangan.

**c. BAB III LAPORAN ANALISIS DATA**

Bab ini berisi tentang pemaparan hasil analisis dan data yang meliputi kajian literasi, jurnal dan penelitian terdahulu. Hasil kuesioner, hasil wawancara kepada target penelitian dan ahli. Kemudian adanya solusi awal terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

**d. BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Dalam bab ini berisi tentang konsep-konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan media, yang memuat mengenai konsep kreatif, konsep media, konsep perancangan dan konsep pengaplikasian rancangan terhadap media yang dipilih.

**e. BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang hasil dan kesimpulan dari hasil penelitian dan rancangan yang telah dibuat.