

BAB III

LAPORAN ANALISIS DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

Pencarian data dilakukan dengan cara observasi, wawancara ahli, analisis studi literatur berupa jurnal, buku penelitian yang terkait serta wawancara pengunjung dan juga didukung dengan penyebaran kuisioner.

3.1.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi Museum Banten Lama dan mengamati pengunjung sekitar dengan tujuan mengetahui kegiatan pengunjung dan seberapa tertariknya dengan Museum Banten Lama.

a. Observasi Museum Banten 6 Oktober 2023

Berdasarkan hasil observasi, Museum Banten Lama berlokasi di kawasan Banten Lama, tepatnya di Desa Banten, Kecamatan Kasemen, sekitar 12 kilometer ke arah utara dari pusat Kota Serang. Di area pintu masuk museum, terdapat Meriam Ki Amuk yang terletak di bagian depan, memiliki panjang 2,5 meter, dan terbuat dari bahan tembaga. Selain itu terdapat juga koleksi nisan-nisan Orang Tionghoa yang disajikan berderet di luar ruangan di sisi barat Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Lalu terdapat koleksi berupa alat yang digunakan untuk menggiling tebu yang dinamakan kilang. Koleksi berikutnya adalah alat tempa dari batu (*watu tempa*) ini ditemukan pada saat akan dibangun bangunan museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama.

Hasil wawancara saya dengan petugas museum (Pak Endang, petugas keamanan) memberikan informasi tentang salah satu koleksi yang terletak di depan gerbang yaitu Meriam Ki Amuk, menurut Pak Endang Meriam Ki Amuk ditemukan di pesisir pantai di Pelabuhan Karangantu, dan asal-usul dari meriam tersebut merupakan pemberian atau cenderamata dari Kerajaan Demak. Menurut cerita rakyat, siapa yang memeluk meriam Ki Amuk dan kedua tangan saling bertemu konon akan dikabulkan permintaannya, Pak Endang berkata bahwa saat itu pernah ada orang Lampung yang saat itu mencalonkan menjadi lurah dan saat itu dia pun mengunjungi meriam Ki Amuk dan meminta untuk memeluk meriam tersebut, dan singkat cerita beliau sempat kembali ke Banten untuk mengabarkan bahwa beliau berhasil jadi lurah.

b. Observasi pengunjung Museum Banten 18 januari 2024 (pukul 10.00 – 12.00)

Observasi yang saya lakukan kali ini untuk mengamati dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait museum. Terdapat beberapa pengunjung yang mengunjungi Museum Banten Lama. Pengunjung saat itu tidak terlalu ramai dan cuaca yang lumayan panas pada saat itu.

Hasil wawancara pengunjung (Fikri Sufyan Abdullah), ia mengunjungi Museum Banten karena penasaran dengan sejarah yang ada di Banten serta peninggalannya, dan juga menurutnya Museum Situs tersebut masih kurang memiliki daya tarik yang membuat pengunjung dapat lebih mendalami sejarah Banten dengan lebih menarik.

Menurut hasil wawancara pengunjung (Gifan Ziaulhaq) Meriam Ki Amuk ini adalah hal yang paling menonjol dalam museum, sehingga ketika melihat dari kejauhan Gifan sudah tertarik dengan meriam tersebut. Namun, sayangnya penjelasan dalam Meriam Ki Amuk hanya sebatas memberikan sebuah papan dan sedikit penjelasan di museum, sehingga membuatnya kurang menarik di zaman yang sudah serba digital ini.

c. Observasi pihak pengelola Museum Banten 15 Februari 2024 (13.00 – 14.00)

Pada saat observasi ini Museum Banten mendapati kunjungan rombongan dari SD, dan saat itu rombongan SD itu sedang menonton teater kecil yang berada di dalam Museum Banten. Saat itu saya melakukan wawancara kepada salah satu petugas pengelola museum.

Hasil dari wawancara petugas pengelola museum (Ibu Uni), Ibu Uni menceritakan saya tentang sejarah dari Museum Banten Lama. Ibu Uni berkata bahwa dulu di situ tidak ada museum dan awalnya hanya rumah penduduk biasa, lalu ada temuan di depan rumah penduduk dan ternyata itu sebuah benteng Keraton Surosoan. Akhirnya pusat arkeolog datang untuk melakukan penggalian dan menemukan banyak penemuan dari sejarah Banten, dan karena penemuan itu jumlahnya banyak, mereka membuat bangunan untuk menyimpan semua penemuan itu. Dan menurut mereka karena sayang kalau hanya disimpan akhirnya dibuat sebuah pameran untuk memamerkan barang temuan tersebut ke masyarakat umum agar mengetahui sejarah dari Banten. Dan Ibu Uni memberi informasi bahwa koleksi di Museum Banten saat ini

sudah mencapai ribuan dan yang dipamerkan hanya beberapa saja dikarenakan tidak cukup ruang untuk dipamerkan, dan saat ini pihak arkeolog masih melakukan eskalasi untuk menemukan temuan baru. Dan Ibu Uni juga berkata bahwa pihak museum memang ingin melakukan penataan terhadap museum tersebut agar lebih menarik perhatian pengunjung.

d. Observasi Museum Geologi Bandung 9 Maret 2024 (10.00 – 13.00)

Observasi ini dilakukan untuk mencari perbandingan museum lain dan dapat digunakan sebagai referensi. Pada observasi ini saya mengamati pengunjung dan interaksinya dengan museum. Museum Geologi yang terletak di Jl. Diponegoro No.57, Kota Bandung ini memiliki beberapa koleksi berupa materi-materi geologi mulai dari fosil, batuan, hingga mineral. Ada beberapa rombongan dari sekolah yang mengunjungi Museum Geologi pada hari itu, selain itu ada beberapa turis dari luar negeri yang mengunjungi Museum Geologi, dan ada beberapa rombongan remaja dan keluarga yang mengunjungi museum di hari itu.

Awal masuk ke museum pengunjung diharuskan membuat reservasi untuk pembelian tiket melalui website Museum Geologi Bandung, setelah itu pengunjung akan diarahkan ke loket tiket untuk mengambil dan membayar tiket. Saat memasuki museum pengunjung langsung disuguhkan dengan kerangka fosil dinosaurus dan gajah. Lalu pengunjung akan diarahkan ke ruangan pertama yang memperlihatkan awal terbentuknya alam semesta. Di ruangan ini pengunjung diperlihatkan beberapa simulasi tentang terbentuknya

alam semesta, selain itu juga di ruangan ini terdapat beberapa koleksi bebatuan dan asteroid. Di ruangan ini pengunjung tampak berinteraksi dengan beberapa media yang ditempatkan di depan beberapa koleksi seperti media video yang mengharuskan pengunjung untuk menekan tombol yang disediakan untuk memulai video itu, lalu ada juga video yang menggunakan sensor yang mengharuskan pengunjung berdiri di area sensor tersebut untuk memulai video itu, lalu ada beberapa media berupa tablet yang dipasang di depan koleksi untuk menjelaskan koleksi itu melalui media digital.

Ruangan kedua merupakan ruangan dengan tema masa purba. Di ruangan ini pengunjung disuguhkan dengan koleksi masa purba seperti hewan-hewan pada masa purba, manusia pada masa purba, dan alat-alat yang digunakan pada masa purba. Di dalam ruangan ini terdapat beberapa kerangka fosil hewan pada masa purba seperti kerangka dinosaurus, kerangka hewan laut pada masa purba, dan kerang-kerang. Pada ruangan ini museum mengajak pengunjungnya seperti merasakan suasana pada masa purba, dan banyak dari pengunjung berfoto-foto di ruangan ini. Di ruangan ini terdapat suatu hologram yang menampilkan tulang kepala dari manusia purba, dan ada beberapa patung yang menunjukkan suasana saat manusia purba berburu.

Ruangan ketiga yang terletak di lantai dua museum merupakan ruangan yang berisi tentang beberapa bencana alam dan barang-barang yang merupakan pengembangan dari manusia. Di ruangan ini terdapat beberapa barang dari bencana Gunung Merapi dan beberapa simulasi seperti simulasi gempa yang memungkinkan pengunjung untuk merasakan guncangan saat gempa, dan

simulasi saat terjadinya bencana Gunung Merapi. Dan ruangan keempat adalah ruangan yang berisi tentang material-material yang ada di bumi dan beberapa simulasi dari air bersih.

3.1.2 Wawancara

Narasumber dari ahli untuk mendapatkan data serta informasi yang akurat untuk wawancara ini. Wawancara di lakukan kepada penjaga dari Museum Banten Lama dan juga kepada pengunjung Museum Banten Lama. Kesimpulan dari hasil wawancara itu sebagai berikut:

a. Hasil wawancara dengan petugas museum

Pak Endang, 45 Tahun salah satu petugas keamanan Museum Banten Lama saya ajak berbincang tentang seputar salah satu koleksi museum yaitu Meriam Ki Amuk dan Menurut Pak Endang, Meriam Ki Amuk di temukan di pesisir pantai di pelabuhan karangantu, dan asal-usul dari meriam tersebut merupakan pemberian atau Cenderamata dari kerajaan Demak. Menurut cerita rakyat siapa yang memeluk meriam Ki Amuk dan kedua tangan saling bertemu konon akan di kabulkan permintaannya, Pak Endang berkata bahwa saat itu pernah ada orang Lampung yang saat itu mencalonkan menjadi lurah dan saat itu dia pun mengunjungi meriam Ki Amuk dan meminta untuk memeluk Meriam tersebut, dan singkat cerita Beliau sempat kembali ke Banten untuk mengabarkan bahwa beliau berhasil jadi lurah.

Ibu Uni salah satu pengelola Museum Banten Lama, di sini saya berbincang tentang Museum Banten Lama. Ibu Uni berkata bahwa dulu, di

tempat tersebut tidak ada museum, dan awalnya hanya merupakan rumah penduduk biasa. Kemudian, ada temuan di depan rumah penduduk, dan ternyata itu adalah sebuah benteng Keraton Surosoan. Akhirnya, pusat arkeolog datang untuk melakukan penggalian dan menemukan banyak penemuan sejarah Banten. Karena penemuan itu jumlahnya banyak, mereka membangun sebuah bangunan untuk menyimpan semua penemuan tersebut. Menurut mereka, sayang jika hanya disimpan, sehingga akhirnya dibuatlah sebuah pameran untuk memamerkan barang temuan tersebut kepada masyarakat umum agar mereka mengetahui sejarah Banten. Ibu Uni juga memberi informasi bahwa koleksi di Museum Banten saat ini sudah mencapai ribuan, namun yang dipamerkan hanya beberapa saja karena keterbatasan ruang. Saat ini, pihak arkeolog masih terus melakukan eskavasi untuk menemukan temuan-temuan baru. Pihak museum juga berencana melakukan penataan agar lebih menarik perhatian pengunjung.

b. Hasil wawancara dengan target sasaran

Wawancara target dilakukan dengan mewawancarai pengunjung untuk mencari tahu bagaimana pendapat pengunjung tentang Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Wawancara ini juga dilakukan untuk mengetahui pendapat pengunjung tentang media interaktif dan media yang sesuai dengan target sasaran.

Fikri Sufyan Abdullah seorang Mahasiswa yang sedang berkunjung ke Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Penulis bertanya tentang ketertarikan soal Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama dan menanyakan

alasan mengunjungi Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Kesimpulan dari wawancara tersebut adalah:

Fikri mengunjungi Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama karena penasaran dengan sejarah banten serta peninggalannya, dan juga Fikri mengatakan bahwa dalam Museum Situs tersebut masih minim informasi dan juga desain dari museum tersebut kurang memiliki daya Tarik sehingga jarang dikunjungi. Dan menurut Fikri jika dibuatkan media interaktif yang dapat memberikan penjelasan tentang Meriam Ki Amuk akan menimbulkan daya Tarik dan dapat meningkatkan kualitas dari situs tersebut.

Gifan ziaulhaq merupakan mahasiswa yang berkunjung ke Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Disini penulis menanyakan hal yang sama tentang keterkaitan tentang Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama. Kesimpulan dari wawancara tersebut adalah:

Dalam wawancara Gifan mengungkapkan bahwa menurut Gifan Meriam Ki Amuk ini adalah hal yang paling menonjol dalam Museum, sehingga ketika melihat dari kejauhan Gifan sudah tertarik dengan Meriam tersebut. Namun, sayangnya penjelasan dalam Meriam Ki Amuk hanya sebatas memberikan sebuah papan dan sedikit penjelasan di Museum, sehingga membuatnya kurang menarik di zaman yang sudah serba digital ini.

3.1.3 Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk menjangkau lebih banyak target dan mendapatkan *insight* tentang masalah yang diteliti dan juga mendukung

pencarian data. Kuisisioner di bagikan kepada remaja dengan rentang usia 17-23 tahun untuk mencari tahu latar belakang ketertarikan mereka terhadap Museum Banten Lama. Kuisisioner dilakukan dengan bantuan Google form dan dibagikan melalui sosial media atau langsung ke target. Kuisisioner ini ditujukan untuk mengetahui umur target, dan mengetahui tentang pendapat target tentang Museum Banten Lama. Responden yang didapatkan dari kuisisioner berumur sekitar 16-19 tahun.

- **Hasil kuisisioner**

Hasil dari kuisisioner yang telah didapatkan menunjukkan bahwa dari 39 orang yang mengisi kuisisioner dan rata-rata berumur 17 tahun. Dari kesimpulan kuisisioner terdapat 10,3% kurang tahu sejarah yang ada di Banten 71,8% diantaranya sekedar tahu dan 17,9% tahu tentang sejarah yang ada di Banten. Dari 39 orang 64,1% atau sekitar 25 orang diantaranya sudah pernah mengunjungi Museum Banten Lama, dan 35,9% atau sekitar 14 orang diantaranya belum pernah mengunjungi Museum Banten Lama. Kemudian menurut pendapat mereka desain pada papan tersebut ada yang menjawab cukup dan ada yang menjawab kurang karena tidak ada gambar detail atau foto yang membuatnya lebih jelas.

3.1.4 Dokumentasi

Berikut dokumentasi pengamatan situasi dan kondisi di Museum



Gambar 3. 1 Foto bersama narasumber

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 2 Foto Diorama Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama

Sumber: Dokumentasi pribadi



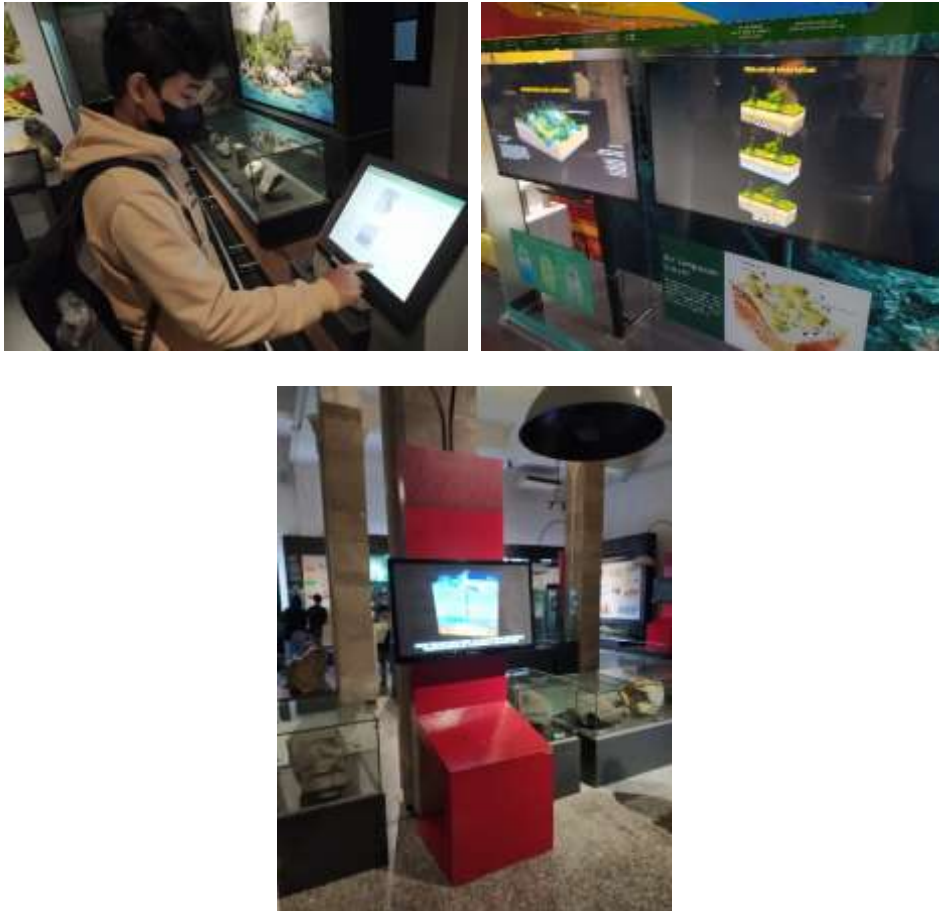
Gambar 3. 3 Foto buku kunjungan museum

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 4 Foto suasana Museum Geologi Bandung

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 5 Foto beberapa media yang digunakan di Museum Geologi Bandung

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2 Data dan Analisis Target

Berikut merupakan data hasil analisis target yang telah dikumpulkan. Data tersebut mencakup beberapa elemen, seperti persona, customer journey, serta referensi yang akan digunakan dalam proses perancangan.

3.2.1 Persona

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki & perempuan

Umur : 16-25 tahun

Status Ekonomi : Menengah

b. Geografis

Banten, Serang, Kota Serang

c. Psikografis

Secara umum orang yang tertarik dan mengerti soal media digital terutama media interaktif

3.2.2 Customer journey

Customer Journey digunakan dalam penelitian ini sebagai acuan dalam mengukur dan mengevaluasi untuk menyesuaikan keinginan target utama dalam penelitian ini. Berikut adalah Customer journey berdasarkan data yang diperoleh dari target.

Gambar 3. 6 Tabel Customer Journey

Waktu	Kegiatan	Produk
04:30 – 05:30	-Bangun Tidur -Sholat shubuh -Merapihkan kamar	-Kasur, Selimut, Bantal -Sejadah, Sarung

05:30 – 06:30	-Mandi -Makan -Persiapan Kampus	-Alat makan -Pakaian -Sepeda Motor
06:30 – 07:00	-Perjalanan ke Kampus	-Helm -Motor
07:00 – 12:00	-Belajar	-Alat Tulis -Laptop -Meja
12:00 – 13:00	-Ishoma	-Alat makan -Alat sholat
13:00 – 15:00	-Belajar	-Alat Tulis -Laptop -Meja
15:00 – 15:30	-Istirahat -Sholat	-Alat sholat
15:30 – 17:00	-Belajar	-Alat Tulis -Laptop -Meja
17:00 – 17:30	-Persiapan Pulang	-Helm -Motor
17:30 – 20:00	-Ishoma	-Alat makan -Alat sholat -Kasur

20:00 – 21:00	-Mengerjakan Tugas	-Alat tulis -Laptop -PC
21:00 – 23:00	-Bermain Game -Bermain Sosial Media	-Handphone -PC -Laptop
23:00 – 04:30	-Tidur	-Kasur

3.3 Preferensi Visual

Preferensi visual pada tahap ini didasarkan pada data yang telah diperoleh, dan dikarenakan target lebih sering berinteraksi dengan digital, oleh karena itu, media digital digunakan untuk preferensi visual dan desain visual yang digunakan akan disajikan dengan tampilan yang sesuai dengan target, dan diharapkan mampu menarik perhatian target.

a. Studi Visual Layout



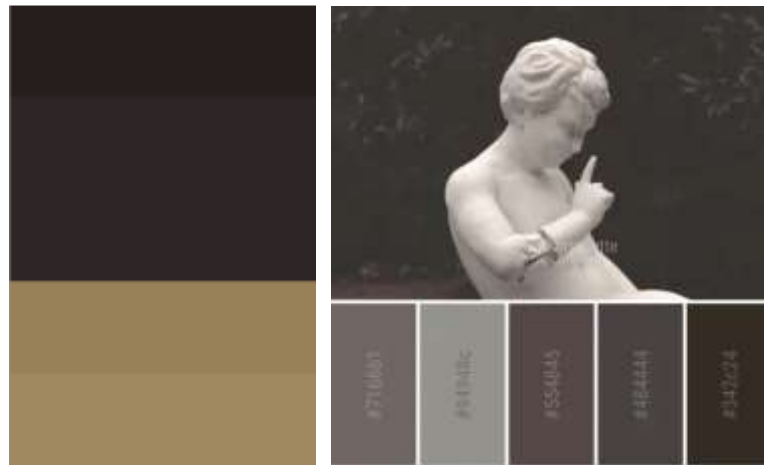


Gambar 3. 7 Foto beberapa Visual Layout

b. Moodboard

Moodboard pada tahap ini adalah kumpulan referensi visual yang digunakan sebagai panduan dalam perancangan, berdasarkan data yang telah diperoleh. Moodboard ini membantu menggambarkan nuansa, warna, dan elemen-elemen yang akan diintegrasikan ke dalam desain.





Gambar 3. 8 foto beberapa moodboard

3.4 Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan penulis menggunakan metode 5W2H untuk mencari “what to say” yang diinginkan. Berikut hasil dari analisis:

3.4.1 5W2H

a. *What?*

Apa topik penelitian yang diangkat?

Permasalahan terkait museum yang menempatkan deskripsi suatu peninggalan sejarah hanya dengan media tulisan dan tanpa media yang membuatnya menarik untuk dipelajari.

b. *Who?*

Siapa yang mengalami permasalahan tersebut?

Para pengunjung Museum Banten Lama yang ingin mempelajari sesuatu di museum tersebut.

c. Where?

Di mana lokasi permasalahan permasalahan tersebut terjadi?

Di Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) atau biasanya sering disebut Museum Banten Lama.

d. Why?

Kenapa permasalahan ini ditujukan kepada Museum Banten?

Karena Museum Banten merupakan kumpulan dari hasil temuan peninggalan-peninggalan pada masa kejayaan banten yang dapat memberikan pengetahuan tentang budaya leluhur dan sejarah dari masa kejayaan Banten.

e. When?

Kapan permasalahan tersebut terjadi?

Di saat pengunjung ingin mengetahui deskripsi jelas dari diorama dalam museum.

f. How?

Bagaimana cara mengatasinya?

Dengan melakukan tambahan media berupa media interaktif yang dapat membantu menjelaskan diorama Museum

g. How much?

Berapa banyak orang mengalami ini?

Berdasarkan dari jumlah pengunjung yang pernah datang ke museum situs kepurbakalaan Banten lama berjumlah sekitar 37415 orang dan juga sekitar 27 orang dari data kuisioner dan wawancara.

3.4.2 SWOT

Analisis SWOT dilakukan untuk memberikan informasi dari 4 bagian penting yaitu Strength, Weakness, Opportunity, Threat. Berikut hasil analisis dari SWOT:

a. Strength

Membantu memahami lebih detail tentang diorama dalam Museum menggunakan media interaksi yang memungkinkan pengunjung mengetahui lebih dalam tentang diorama itu.

b. Weakness

Terbatasnya dana atau sumber daya yang dimiliki untuk melakukan pengembangan media interaksi.

c. Opportunities

Memanfaatkan media komunikasi modern untuk mengikuti perkembangan generasi masa kini, dengan tujuan menarik minat pengunjung terhadap Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama.

d. Threats

Banyaknya museum yang lebih populer membuat kurangnya ketertarikan pengunjung terhadap Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama.

3.5 Kesimpulan

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan didapati kesimpulan bahwa museum yang seringkali hanya dianggap sebagai tempat penyimpanan barang kuno bagi kaum milenial. Oleh karena itu, perlunya inovasi museum untuk meningkatkan minat kunjungan masyarakat dan dapat menjadikan salah satu

pilihan tempat edukatif, inspiratif dan menyenangkan, terutama bagi anak-anak muda penerus bangsa.

What to say

Looking the Past in a Small Window “Melihat Masa Lalu dari Jendela Kecil” memiliki arti sebagai melihat masa lalu melalui media interaktif sebagai jendela yang membuka pandangan kita lebih dalam ke sejarah dan kekayaan budaya yang ada di dalam museum.