

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bandung yang merupakan ibukota provinsi Jawa Barat sekaligus kota besar ke-3 di Indonesia, memiliki alam pemandangan yang indah, industri kreatif, dan fashion selain itu kota ini banyak menyimpan potensi sejarah yang luas. Sejarah memiliki nilai-nilai penting yang dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan sekarang. Sebab sejarah merupakan cerminan masa lalu yang seharusnya tidak dilupakan begitu saja.

Sekarang ini, pendidikan sejarah lebih banyak ditekankan pada penggunaan buku teks, sedangkan pembelajaran melalui bukti sejarah masih minimal. Museum adalah satu tempat yang memiliki koleksi benda-benda bersejarah dan seharusnya bisa menjadi tempat yang representatif untuk belajar sejarah secara langsung. Perhatian anak-anak pada museum belum membanggakan karena masih adanya anggapan yang melekat bahwa museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda usang yang tidak terpakai. Pembelajaran sejarah yang membosankan juga menjadi salah satu faktor museum kurang minat dikunjungi.

Perkembangan zaman dan teknologi berdampak pada pola pikir untuk berpikir cepat, modern dan simpel. Hal ini juga berdampak pada anak-anak yang pikirannya semakin maju dan modern. Anak-anak mulai meninggalkan kebiasaan di zaman dulu yang bersifat tradisional serta mereka kurang suka membaca buku. Mereka lebih senang mengetahui apa yang akan muncul di depan, produk-produk elektronik apa yang akan diluncurkan seperti contohnya *game console*.

Museum Sri Baduga yang merupakan salah satu museum yang ada di kota Bandung memiliki koleksi peninggalan sejarah ilmu, seni dan budaya yang ada di Jawa Barat. Museum ini memiliki jenis koleksi yang cukup lengkap sehingga anak-anak bisa mempelajari mengenai budaya dan sejarah sekaligus. Kekhawatiran akan masuknya budaya luar dapat membuat budaya sendiri hilang dan punah. Sehingga adanya pendidikan sejak dini terhadap anak-anak membantu agar budaya sendiri tidak hilang.

Pengunjung yang datang hanya senang melihat-lihat saja tanpa mengerti lebih dalam dari setiap benda-benda sejarah yang ada. Jadi ilmu-ilmu sejarah dan budaya yang terdapat di museum dilupakan begitu saja. Tak jarang pengunjung merasa bosan. Dengan media digital akan meningkatkan efisiensi dalam mengarahkan dan memberikan informasi kepada pengunjung terutama anak-anak. Informasi yang ditampilkan dalam wujud multimedia interaktif, antara lain dapat melibatkan audio, gambar, teks, grafik dan animasi sehingga penyampaian informasi lebih atraktif.

Menggunakan keterlibatan kemajuan teknologi akan sangat membantu dalam penyampaian informasi. Sejarah yang dianggap membosankan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik. sehingga sedikit banyak informasi-informasi benda-benda bersejarah di museum Sri Baduga dapat lebih mudah diingat.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi di atas, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas, diteliti dan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana memperkenalkan budaya Jawa Barat di museum Sri Baduga yang berlokasi di Bandung sebagai aset kota Bandung kepada anak-anak SD?
- 2) Bagaimana merancang multimedia interaktif yang menarik dan disukai oleh anak-anak SD dengan *content* tentang museum?

### **1.2.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup perancangan dibatasi pada multimedia interaktif dengan target perancangan secara umum dengan kategori :

- a. Target : informasi dan pembelajaran untuk anak sekolah dasar kelas 1-6 SD usia 6-12 tahun.
- b. Lokasi : meliputi area pameran koleksi museum Sri Baduga yang terdiri dari 3 lantai
- c. Waktu penelitian dan perancangan: Januari – Juni 2012

Ruang lingkup dalam perancangan tugas akhir ini dirancang dengan adanya informasi serta 6 jenis interaktif. Tetapi, adanya keterbatasan waktu penyelesaian

serta *content* koleksi museum yang banyak dan terdiri dari 3 lantai maka perancangan tugas akhir ini dibuat dengan mengambil 6 jenis interaktif sebagai perwakilannya.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, berikut ini akan dipaparkan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk mengenalkan budaya Jawa Barat di museum Sri Baduga yang berlokasi di Bandung sebagai aset kota Bandung kepada anak-anak SD.
- 2) Merancang multimedia interaktif yang menarik dan disukai oleh anak-anak SD dengan *content* tentang museum.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu melalui:

- 1) Observasi lapangan  
Mengamati secara langsung kondisi, suasana, dan aktivitas yang terjadi di Museum Sri Baduga.
- 2) Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan pihak yang dianggap kompeten dalam bidang permasalahan sehingga mendapatkan data yang akurat. Wawancara dilakukan pada Bapak Sutresno, selaku pengurus museum yang bertugas memandu bila ada kunjungan.
- 3) Studi Pustaka  
Dilakukan untuk mencari dan menambah pengetahuan semua yang berkaitan dengan judul dan data-data lain yang diperlukan dengan sumber dari buku dan internet.

## 1.5 Skema Perancangan

