

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI

Oleh
Ario Kartawidjaja
NRP 1664060

Museum sudah mulai ditinggalkan di era serba modern, hal-hal yang bersifat kuno seperti peninggalan sejarah bangsa Indonesia kurang disorot oleh media, ditambah dengan kurangnya minat para generasi muda untuk mencari tahu lebih lanjut mengenai topik yang sangat krusial tersebut. Dengan banyaknya bermunculan tempat rekreasi seperti taman hiburan, wisata selfie, kafe, dan pusat perbelanjaan, sudah tidak dapat dipungkiri bahwa mayoritas anak muda lebih memilih pergi ke tempat rekreasi tersebut untuk hangout dan menghabiskan waktu di sela – sela kesenggangan mereka. Tempat yang kelim, tua, berbau jamur, angker, tidak terurus, dengan barang - barang kuno yang disimpan didalamnya adalah gambaran museum yang telah melekat di benak generasi muda, ditambah dengan cara penyampaian informasi yang sudah ketinggalan jaman membuat museum di Indonesia sudah mulai ditinggalkan dan kurang diminati lagi. Tentu itu bukan hanya satu – satunya faktor penyebab ditinggalkannya museum di Indonesia, kurangnya perawatan, kurangnya promosi yang dilakukan oleh pemerintah, serta kurangnya pengaplikasian teknologi yang dapat menarik minat pengunjung juga menjadi beberapa alasan kurangnya generasi muda yang ingin datang ke museum.

Keyword : Modern, Museum, Tempat Wisata

ABSTRACT

INTERACTIVE MEDIA FOR MANDALA WANGSIT MUSEUM

Submitted by
Ario Kartawidjaja
NRP 1664060

The museum has begun to be abandoned in the modern era, things that are ancient such as the legacy of the history of the Indonesian people are under-highlighted by the media, coupled with the lack of interest of the younger generation to find out more about this very crucial topic. With the number of recreational areas popping up such as amusement parks, selfie tours, cafes, and shopping centers, it is inevitable that the majority of young people prefer to go to these recreation areas to hang out and spend time between their leisure. The place is dark, old, smells of mushrooms, haunted, neglected, with ancient goods stored in it is a picture of the museum that has been embedded in the minds of the younger generation, coupled with the delivery of information that is outdated to make museums in Indonesia have begun to be abandoned and less desirable anymore. Of course that is not the only factor causing the abandonment of museums in Indonesia, lack of maintenance, lack of promotion by the government, as well as the lack of application of technology that can attract visitors as well as several reasons for the lack of young people who want to come to the museum.

Keyword: Modern, Museum, Recreation Site

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup	3
1.2.1 Rumusan Masalah.....	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Peneliatian.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Infografis.....	7
2.2 Diagram Gutenberg.....	8
2.3 Teori Warna	9
2.4 Teori Interaktif	9
2.5 Teori Ilustrasi	13
2.6 Psikologi Remaja	14

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	15
3.1 Lemabaga Terkait	15
3.3.1 Disparbud Jabar.....	15
3.2 Hasil Kuisisioner.....	20
3.3 Tinjauan Karya Sejenis	24
3.3.1 Analisis Terhadap Permasalahan	25
3.3.2 Analisis SWOT	25
3.3.3 Analisis STP	25
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	27
4.1 Konsep Komunikasi	27
4.2 Konsep Kreatif	27
4.2.1 Konsep Verbal.....	28
4.2.2 Konsep Visual	28
4.3 Konsep Media	29
4.4 Hasil Karya	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1.5 Skema Perancangan	6
-----------------------------------	---



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Usia Responden.....	20
---------------------------------	----

Diagram 3.2 Jumlah Responden yang Mengunjungi Museum	20
Diagram 3.3 Domisili Responden.....	20
Diagram 3.4 Hobi Responden.....	21
Diagram 3.5 Hobbi Responden.....	21
Diagram 3.6 Sering Tidaknya Responden Mengunjungi Museum.....	22
Diagram 3.7 Jumlah Kunjungan Responden ke Museum	22
Diagram 3.8 Informasi yang Didapat Oleh Responden.....	23
Diagram 3.9 Bagian yang Tidak Dimengerti Responden	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Disparbud Jabar	15
Gambar 3.2 Buku Interaktif Anak Anak	24
Gambar 4.1 Moodboard Ilustrasi yang Digunakan.....	28
Gambar 4.3 Gambar Aset Medi Interaktif	30
Gambar 4.4 Gambar Aset Ilustrasi.....	33
Gambar 4.5 Gambar Aset Karakter.....	34
Gambar 4.6 Desain Kaca Pembesar Mainan	35
Gambar 4.7 Desain Buku Biografi & Kuisisioner	27