

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan salah satu media atau alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk gambar, audio dan video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan komputer melalui lima komponen tersebut. Multimedia juga bisa menghasilkan sesuatu yang lebih menarik. Sebagai contoh multimedia dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi, untuk membuat iklan televisi, pembuatan multimedia interaktif, dan untuk banyak keperluan lainnya. Multimedia dapat digunakan dalam berbagai bidang serta dapat menjadi alat bantu promosi yang baik dan menyenangkan.

Museum sebagai salah satu lembaga yang berfungsi sebagai tempat pengenalan tentang berbagai objek warisan sejarah di suatu tempat merupakan lokasi yang baik dalam menjadi objek wisata edukasi yang tentunya dapat menjadi tempat belajar yang baik bagi para siswa maupun mahasiswa dalam mengenali apa saja warisan sejarah yang ada di suatu tempat. Namun, saat ini fungsi museum sebagai objek wisata edukasi sudah tidak semenarik dulu, hal ini dibuktikan dari semakin berkurangnya minat masyarakat dalam mengunjungi museum.

Kurangnya promosi yang dilakukan oleh beberapa museum di Indonesia mengakibatkan banyak diantara museum tersebut mulai kehilangan pengunjung, selain itu proses dalam promosi museum juga masih hanya terbatas pada media

cetak yaitu melalui brosur maupun iklan di koran yang belum tentu bisa dibaca dan diperhatikan keberadaan iklan tersebut oleh para pembaca.

Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat yang merupakan satu-satunya museum di ibu kota Nusa Tenggara Barat merupakan salah satu museum dengan promosi yang masih tergolong kurang, dapat dilihat dari masih sedikitnya minat masyarakat untuk mengunjunginya. Perlu adanya inovasi dalam mempromosikan museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat ini agar dapat menjadi salah satu objek wisata edukasi yang baik dan menarik bagi masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan diatas, permasalahan yang dapat diangkat adalah **"Bagaimana cara merancang dan membuat multimedia interaktif pengenalan museum sebagai sarana promosi museum ?"**

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan pada bab selanjutnya tidak keluar dari pokok permasalahan, maka perlu dibuat sebuah batasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis dalam meneliti dan menentukan metode penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut maka penulis menentukan batasan untuk permasalahannya sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

2. Membahas tentang isi museum secara umum dengan 5 bagian utama museum.
3. Meliputi tiga tahapan, tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca-produksi.
4. Multimedia interaktif ini hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Windows.
5. Aplikasi multimedia interaktif ini dijalankan hanya pada PC atau laptop.
6. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe After Effect CS5, CorelDRAW X4, Adobe Premier CS5.

#### **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Membuat multimedia interaktif pengenalan museum dengan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti oleh *user*.
2. Dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi museum di Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat.
3. Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi atau tugas akhir dengan topik yang sama, atau sebagai tinjauan umum sesuai dengan topik multimedia interaktif.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada dasarnya harus memiliki aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Manfaat Bagi Penulls

2. Dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti dalam proses pengerjaan penelitian ini.

### 1.5.2 Manfaat Bagi Obyek Penelitian

1. Bagian promosi museum

Menjadikan multimedia interaktif ini sebagai terobosan baru untuk mempromosikan museum. Dapat dikembangkan untuk hal baru yang ada di museum.

2. Masyarakat umum atau pengunjung museum

Aplikasi ini diharapkan menjadi media interaktif yang memberikan daya tarik bagi masyarakat untuk mengunjungi museum.

3. Aspek ekonomi dan bisnis

Dengan adanya multimedia interaktif dalam mempromosikan museum diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum sehingga mampu memberikan dampak yang signifikan bukan hanya kepada factor di dalam museum melainkan juga terhadap beberapa usaha disekitar museum seperti pedagang dan juru parkir.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan dan pembuatan multimedia interaktif ini adalah :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari investigasi di lapangan serta melakukan penelitian terhadap masalah terkait. Adapun bentuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data-data yang dilakukan secara langsung dengan cara pengamatan di lapangan. Dalam metode ini, penulis langsung melakukan observasi di museum untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

#### 2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan wawancara dan tanya jawab kepada beberapa pihak terkait atas masalah dan kendala yang terjadi di dalam perusahaan wawancara ini dilakukan kepada beberapa staf Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat.

#### 3. Metode Studi Pustaka

Penelitian ini dilakukan dengan mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan

tugas akhir ini. Serta mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode ini dilakukan berdasarkan hasil observasi penulis terhadap objek penelitian. Setelah itu penulis menyajikan data hasil dari analisisnya.

### **1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan**

Uraian analisa dan perancangan yang akan dilakukan dalam pembuatan multimedia interaktif ini berawal dari data-data yang berhubungan dengan objek penelitian yang dalam hal ini adalah museum.

Metode pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia, yang meliputi concept, design, material, collecting, assembly, testing, dan distribution. Yang secara keseluruhan masuk dalam tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca-produksi.

Dalam proses pembuatan multimedia interaktif ini, pada awalnya akan mencari data-data yang terkait dari berbagai sumber yang dibutuhkan. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya akan masuk kepada ide rancangan yang nantinya pokok-pokok dari ide rancangan itu akan dikembangkan.

#### **1.6.4 Metode Testing**

Pada metode *testing* ini akan dilakukan pengujian terhadap hasil dan kualitas dari multimedia interaktif yang dihasilkan, apakah sudah layak untuk dapat diproduksi. Tahap ini dimaksudkan untuk menentukan kualitas serta memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi produk yang dihasilkan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dan masing-masing memiliki beberapa sub bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan dan memudahkan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran secara umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana pada bab ini terdiri dari : latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi yang diambil dari berbagai sumber.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai gambaran obyek penelitian dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan sistem, analisis proses pembuatan multimedia interaktif, dan segala hal yang berhubungan dengan proses perencanaan dan perancangan system.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan proses pembuatan multimedia interaktif dari rancangan yang telah dibuat, hingga menghasilkan suatu system (multimedia interaktif) yang bisa digunakan oleh objek penelitian dalam mencapai tujuan utama dibuatnya system.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Yang didalamnya akan dibahas mengenai evaluasi hasil akhir dari penelitian dan penulisan skripsi. Kesimpulan berisi keseluruhan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya. Dan juga disertai beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan pembuatan program aplikasi dalam media promosi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Disini akan diuraikan semua referensi dan pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dalam membantu penyelesaian skripsi.