

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi IV, "Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno". [1] Tercatat di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Indonesia memiliki 435 museum yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta.

"Museum Pergerakan Wanita Indonesia" adalah salah satu museum di kabupaten Sleman provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. merupakan perwujudan keinginan wanita Indonesia untuk mendirikan monumen yang menandakan kesatuan gerak dan langkah wanita Indonesia yang memiliki peranan penting dalam sejarah Bangsa Indonesia. Realisasi pendirian gedung tersebut dilandasi oleh cita-cita kongres perempuan Indonesia pertama pada tahun 1928 di Yogyakarta. [2]

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya berasal dari kata *Multi* (Latin) "*multus*" yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan *Media* (Latin) "*medium*" yang berarti bentuk sarana komunikasi. Jadi Multimedia "*multiple intermediaries*" or "*multiple means*" memiliki arti beberapa perantara atau banyak arti. Sedangkan pengertian umum multimedia adalah

kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen video. Multimedia interaktif adalah ketika anda mengizinkan pengguna akhir dari proyek multimedia mengontrol apa dan kapan elemen-elemen tersebut akan dikirimkan. Contoh multimedia interaktif antara lain multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan media informasi. [3]

Masalah yang ada di Museum Pergerakan Wanita Indonesia adalah belum adanya media informasi yang rinci mengenai museum tersebut. Rata-rata pengunjung Museum Pergerakan Wanita Indonesia perbulan berkisar 10-25 orang. Penelitian sebelumnya mengenai multimedia interaktif sebagai media informasi dapat meningkatkan pengunjung sebanyak 20%. [4] Maka setelah adanya penelitian tersebut, penulis akan menggunakan multimedia interaktif sebagai media informasi dan edukasi Museum Pergerakan Wanita Indonesia. Sedangkan selama ini pihak museum hanya memiliki website yang masih dikelola dinas pariwisata terkait. Keunggulan dari profil museum berbasis multimedia interaktif adalah media yang ditampilkan lebih banyak, tidak hanya teks dan grafik saja tetapi juga audio, video, animasi, dan pengguna dapat mengontrol elemen-elemen yang ada didalamnya [5].

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengambil judul "Profil Museum Pergerakan Wanita Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif", dengan harapan media iformasi dan edukasi yang ditampilkan lebih maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka dapat ditarik perumusan masalah yaitu : “ Bagaimana membuat aplikasi multimedia untuk Profil Museum Pergerakan Wanita Indonesia, yang dapat dijadikan sebagai media informasi dan edukasi ? ”.

1.3 Batasan Masalah

Tidak terlepas dari rumusan masalah yang ada penulis membatasi permasalahan yang ada, agar menghasilkan sebuah profil museum yang efektif, akurat dan efisien sehingga dapat digunakan sebagai sarana informasi dan edukasi dengan baik. Adapun poin-poin yang dibatasi mengenai profil Museum Pergerakan Wanita Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Latar belakang profil dan fasilitas.
2. Adapun software-software pendukung yang digunakan dalam perancangan profile Museum Pergerakan Wanita Indonesia meliputi Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat profil Museum Pergerakan Wanita Indonesia sebagai sarana informasi dan edukasi yang ditunjukkan pada masyarakat umum.
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.

3. Untuk menerapkan dan mempraktikkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penulis sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Pergerakan Wanita Indonesia.
2. Meningkatkan citra Museum Pergerakan Wanita Indonesia.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan dibidang aplikasi multimedia interaktif sehingga nantinya dapat berguna bagi semua orang yang mempelajarinya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi profil museum, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif agar data yang dihasilkan adalah data yang benar dan mengandung fakta. Pengertian metode penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam informasi yang akan disampaikan, maka diambil beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan langsung pada Januari 2018 di Museum Pergerakan Wanita Indonesia, Jl. Laksda Adisucipto no.88 Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan pada Januari 2018 dengan Ibu Indri selaku humas Museum Pergerakan Wanita Indonesia.

3. Metode Pustaka

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literatur yang bersangkutan dengan tugas akhir ini atau objek yang bersangkutan, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta, yang dilakukan pada Februari-Juni 2018.

4. Metode Dokumentasi

Pada Maret 2018 dilakukan pengambilan gambar video atau foto di Museum Pergerakan Wanita Indonesia, yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan sebuah obyek pada program tugas akhir ini.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang tujuan pustaka dan konsep dasar multimedia, unsur- unsur multimedia, beberapa alat multimedia, manfaat dan fungsi multimedia, perangkat lunak yang digunakan, spesifikasi perangkat keras multimedia, dan komputer multimedia.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan sejarah Museum Pergerakan Wanita Indonesia, visi, misi, profil Museum Pergerakan Wanita Indonesia dan mengangkat potensi yang ada.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan pembahasan pra produksi, strategi kreatif yang digunakan, strategi perancangan grafis dan strategi perancangan profil museum.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA