

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Museum merupakan peranan penting dalam menjaga dan mempromosikan warisan budaya, sejarah, dan seni kepada masyarakat. Masyarakat akan mendapatkan hiburan dan pengetahuan tentang sejarah, kultur, teknologi, seni, dan lainnya. Masyarakat juga bisa mengenal warna, ukuran, dan bentuk benda koleksi yang dipamerkan (Achyarsyah et al., 2020). Museum menjadi salah satu lembaga yang berperan dalam upaya pelestarian dan pengembangan budaya, sejarah, dan seni di Indonesia.

Museum Pusaka merupakan salah satu museum di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Museum ini memiliki koleksi yang sangat berharga, yaitu berbagai macam benda pusaka dan peninggalan sejarah dari seluruh nusantara, yang mencakup berbagai aspek kebudayaan seperti seni, peralatan rumah tangga, alat musik, pakaian tradisional, dan senjata terutama keris (TMII, 2016).

Keris adalah senjata tradisional yang mempunyai sejarah dan budaya yang tinggi di Indonesia. Sejak zaman kerajaan, keris digunakan sebagai senjata, aksesoris kehormatan, simbol kebesaran, dan bahkan sebagai benda pusaka yang memiliki kekuatan gaib. Nilai seni keris dapat dilihat dari berbagai komponen yang mendukungnya, seperti ukiran, warangka, ornamen atau patung (ricikan) pada bilahnya, dan lukisan logam yang dikenal dengan pamor. Hal ini menandakan bahwa penampilan keris dianggap memiliki nilai seni dan artistik (K. W. Darmojo, 2013).

Namun, saat ini masih terdapat beberapa kekurangan dalam pengelolaan Museum Pusaka TMII. Beberapa masalah yang dihadapi adalah kurangnya informasi dan interpretasi mengenai koleksi di dalam museum, kurangnya kegiatan pengembangan koleksi dan kurangnya promosi museum ke masyarakat

luas. Langkah yang diambil untuk mempertahankan wisatawan datang adalah dengan menggunakan teknologi (Achyarysyah et al., 2020). Dengan begitu, kebutuhan seperti *platform* museum virtual yang menampilkan koleksi keris pusaka dengan cara yang interaktif dan informatif semakin meningkat. Dengan adanya *platform* museum virtual, pengguna dapat mempelajari sejarah, seni, dan kebudayaan yang terkait dengan keris dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengembangan dan evaluasi dari *platform* virtual museum keris pusaka yang memanfaatkan teknologi untuk pengalaman yang lebih interaktif dan informatif bagi pengguna.

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan manfaat bagi masyarakat, khususnya dalam mengenalkan kebudayaan dan seni tradisional Indonesia, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi museum virtual di masa depan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masalah yang dihadapi pelaksana berupa ketertarikan masyarakat dalam mengeksplorasi museum virtual. Museum virtual keris TMII mungkin menghadapi masalah kurangnya keterlibatan pengunjung, karena mereka tidak merasa terlibat dalam pengalaman virtual.
2. Memberikan pengalaman berkunjung yang sama sebagaimana ketika masyarakat mengunjungi museum secara *offline*.
3. Interaksi yang dibutuhkan supaya keberlangsungan museum virtual bertahan dalam waktu yang lama.
4. Menyediakan *platform* berupa aplikasi *mobile* yang menyediakan informasi digital dan *virtual tour*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan pengolahan informasi dan eksplorasi pengenalan budaya keris pusaka untuk menarik perhatian pengunjung dan masyarakat?
2. Bentuk promosi seperti apa yang dibutuhkan museum pusaka agar aktivitas museum dapat berkembang secara luas?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membuat media interaktif berupa museum virtual dengan konsep aplikasi *mobile* sebagai media untuk menyajikan informasi digital mengenai keris pusaka kepada masyarakat luas, juga membantu Museum Pusaka untuk mencapai tujuannya dalam mewujudkan *Smart Museum*.
2. Merancang aplikasi mobile museum virtual sebagai media untuk memperkaya layanan informasi dan pengetahuan tentang keris, dan membantu museum pusaka dalam mencapai tujuannya untuk mewujudkan *Smart Museum*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Untuk Masyarakat**

1. Masyarakat dapat mempelajari lebih dalam tentang sejarah dan budaya Indonesia yang terkait dengan senjata tradisional tersebut. Virtual Museum Pusaka membantu masyarakat dalam belajar pengetahuan tentang keris, termasuk sejarah, jenis-jenis keris, dan kegunaannya dalam budaya Indonesia.
2. Masyarakat mendapatkan kemudahan dalam mengakses aplikasi Virtual Museum Pusaka di manapun dan kapanpun. Ini bermanfaat bagi orang yang berhalangan datang ke museum secara langsung dan tinggal jauh dari lokasi museum tersebut.

##### **1.5.2 Manfaat Untuk Universitas Pembangunan Jaya**

Penelitian perancangan media interaktif aplikasi Virtual Museum Pusaka dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan aplikasi yang

mempermudah pengunjung untuk melihat koleksi keris di museum secara virtual, serta menambahkan fitur-fitur pendukung lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam mengunjungi museum secara virtual. Penelitian ini juga bisa sebagai promosi untuk Universitas Pembangunan Jaya dengan memperlihatkan bahwa mereka juga peduli terhadap sejarah dan budaya Indonesia. Hal ini dapat meningkatkan citra positif universitas dan menarik minat calon mahasiswa untuk bergabung di Universitas Pembangunan Jaya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

- **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang informasi yang membahas konsep museum secara umum, sejarah museum keris, pembahasan keris sebagai warisan budaya, penggunaan teknologi dalam pameran museum.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Menyusun metode pengumpulan data yang akan dipakai untuk penelitian ini, progres berupa studi kasus dan observasi terhadap museum keris Pusaka TMII, sampai menyusun kesimpulan hasil analisis.

### **BAB IV : ANALISIS, KONSEP, DAN HASIL PERANCANGAN**

Terdiri dari analisis, konsep, dan spesifikasi virtual museum, strategi komunikasi, *prototyping*, dan evaluasi, serta implementasi akhir.

### **BAB V : PENUTUP**

Kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dalam perancangan museum virtual keris pusaka TMII.