

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gedung yang digunakan untuk memamerkan benda-benda tetap sehingga patut mendapatkan perhatian public, seperti peninggalan seni, sejarah bahkan ilmu merupakan definisi museum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Museum pada umumnya merupakan sebuah lembaga untuk menyimpan serta melindungi karya seni maupun benda-benda bersejarah yang kemudian ditampilkan kepada masyarakat luas sebagai sarana untuk mengenang dan menambah wawasan mengenai karya yang ditunjukkan. Namun, minat masyarakat saat ini sangat rendah untuk hanya mengunjungi museum oleh karena itu masih banyak museum sepi peminat bahkan sampai terlantar dan tidak terurus.

Minat masyarakat untuk mengunjungi museum semakin rendah sehingga besar kemungkinan wawasan warga negara Indonesia terhadap sejarahnya sendiri menjadi minim (Dewantara, 2021). Pada era saat ini, mayoritas orang termasuk anak-anak sudah terbiasa untuk menggunakan berbagai *gadget* seperti tablet, laptop, *smartphone* dan lain sebagainya untuk melakukan aktivitas sehari-hari dan juga bermain game online untuk hiburan. *Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang berkembang pesat pada saat ini, di Indonesia *gadget* merupakan alat komunikasi yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik yang tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah sangat banyak yang menggunakannya. Kejadian ini ditandai dengan berita yang mengatakan bahwa Indonesia termasuk ke dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (Simamora, 2016) (Yunice Zefanya Surentu, 2020).

Penggunaan telekomunikasi dan teknologi informasi berkembang dengan pesat, satu pemicu utama yang paling terlihat adalah perkembangan teknologi internet yang banyak digunakan oleh kalangan usia di seluruh dunia. Untuk memanfaatkan penggunaan internet dan teknologi yang berkembang saat ini,

banyak orang mempunyai keinginan serta kebutuhan untuk mencari cara baru memberikan layanan yang akurat dan informasi yang lengkap melalui media informasi seperti situs/web. Situs merupakan kumpulan halaman yang berisi data dan informasi yang dapat diakses dengan internet secara efektif oleh siapa saja, kapan saja.

Tampilan situs web dan kemudahan penggunaannya sangatlah penting, khususnya di tahun 2023 ini. *User Interface* memegang peran penting dalam pembuatan sebuah situs, karena dengan adanya UI yang baik dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dan memberikan kemudahan, dalam menggunakan situs tersebut.

Museum layang – layang saat ini belum mempunyai website yang aktif untuk penyebaran informasi dan hanya menggunakan media social seperti Instagram dan brosur untuk penyebaran informasi sehingga mengakibatkan kurangnya antusias pengunjung yang datang ke museum layang-layang.

Untuk itu solusi yang diberikan adalah membuat informasi-informasi penting dan menarik mengenai museum yang ada di Indonesia dalam bentuk situs, salah satunya adalah museum layang-layang. Hasil penelitian menunjukkan situs sangatlah penting untuk kemajuan pariwisata sebagai media informasi yang menjamin dalam promosi pariwisata. Jika dulu masih menggunakan televisi, surat kabar bahkan radio sekarang proses penyampaian pesan sudah interaktif, digitalisasi, hipertekstual, virtual, jaringan dan simulasi (Yunice Zefanya Surentu, 2020). Dengan diciptakannya informasi museum dalam bentuk situs ini diharapkan semua orang yang mengakses situs dapat dengan mudah mengetahui informasi tentang museum yang ada di Indonesia dan tertarik untuk mengunjunginya demi menambah wawasan tentang sejarah Indonesia.

## **1.2 Identifikasi Masalah/Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada di museum layang-layang Jakarta pada penelitian ini dapat dirumuskan bahwa minat masyarakat untuk mengunjungi museum sangat rendah, maka dapat disimpulkan;

1. Kurangnya jumlah pengunjung
2. Belum memiliki web/situs
3. Belum adanya media informasi yang sesuai

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah disajikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut;

1. Media promosi seperti apa yang dapat mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tentang museum layang - layang Jakarta?
2. Bagaimana cara untuk membuat masyarakat tahu bahwa adanya situs museum layang – layang Jakarta?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang *User Interface* situs web untuk museum layang-layang Jakarta yang lengkap tentang segala informasi dan mudah untuk di gunakan oleh masyarakat Indonesia.
2. Membuat media promosi pendukung seperti poster, x-banner dan Instagram post untuk mempromosikan situs web museum layang-layang.

### **1.4 Manfaat Perancangan/Penelitian**

#### **1.4.1 Bagi Akademis**

Hasil perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi akademis ini berguna untuk membantu memberi acuan maupun referensi bagi mahasiswa Studi Desain Komunikasi Visual yang khususnya dibidang UI Situs/*website*.

#### **1.4.2 Bagi Penulis**

Manfaat perancangan Tugas Akhir bagi penulis ini berguna untuk dapat mempelajari dan menambah pengalaman dalam perancangan UI Situs dan Website dalam ranah desain komunikasi visual.

### **1.4.3 Bagi Museum Layang-Layang Jakarta**

Adapun manfaat bagi museum layang-layang Jakarta dari kegiatan ini yaitu agar dapat membangun minat dan kesadaran remaja terhadap museum layang-layang Jakarta dan Memberikan kemudahan bagi remaja untuk mengakses museum secara daring dan menambah minat untuk mengunjungi museum layang-layang.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bagian ini berisikan uraian latar belakang masalah museum layang-layang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan, manfaat perancangan dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

- Bagian ini akan berisikan uraian teori-teori yang terkait dengan perancangan *User Interface* museum layang-layang seperti penjelasan mengenai museum, situs, user interface, tipografi, warna, dan tata letak.

### **BAB III : METODOLOGI DESAIN**

Bagian ini akan menguraikan metode penelitian, melingkupi metode yang digunakan untuk pengumpulan data dan paparan data yang sudah dikumpulkan. Data yang sudah terkumpul kemudian akan di analisis untuk memecahkan masalah pada topik Tugas Akhir.

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

Bagian ini akan menguraikan gambaran secara umum mengenai perancangan UI situs Museum layang-layang seperti konsep visual yang digunakan serta strategi yang dipakai dalam proses perancangan UI situs museum layang-layang serta hasil perancangan yang diimplementasikan pada media dalam merancang Tugas Akhir ini.

## BAB V : PENUTUP

Pada bagian penutup ini berisikan penjelasan mengenai kesimpulan akhir, saran serta masukan yang berkenaan dengan hasil dari perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

