

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia tercatat memiliki banyak museum, berdasarkan Asosiasi Museum Indonesia, Januari 2016, terdapat 428 museum di Indonesia. Berdasarkan Kemendikbud, terdapat 436 museum di Indonesia. Museum yang ada di Indonesia terdiri dari berbagai jenis museum yang bisa dibedakan berdasarkan koleksi dan kedudukannya. Museum merupakan sebuah lembaga yang diperuntukkan kepada masyarakat umum sebagai tempat yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, menyajikan, dan melestarikan benda budaya dan lingkungan untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Berdasarkan pengertian museum diatas, dapat dipahami bahwa peran sebuah museum juga sangatlah penting untuk masyarakat. Peran tersebut adalah sebagai wadah atau tempat dimana masyarakat dapat menggali ilmu dan pengetahuan seperti kebudayaan, teknologi dan kesenian.

Museum Tanjungpandan merupakan museum yang terletak di kepulauan Belitung, museum ini dikelola oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Kabupaten Belitung, di museum ini terdapat miniatur replika tambang timah, hewan yang diawetkan, dan benda koleksi peninggalan budaya seperti tombak, pedang, keris, keramik, dan lain-lain. Selain itu di Museum Tanjungpandan juga terdapat kebun binatang dan taman bermain anak-anak didalamnya. Pada bagian ruang dalam, pengunjung akan melihat aneka koleksi beberapa taksidermi hewan, benda budaya adat Belitung, dan koleksi senjata peninggalan kerajaan yang pernah ada di Belitung.

Koleksi tersebut seperti keris, tombak, serta golok. Sementara di ruang yang lain, juga terpajang rapi aneka peralatan yang digunakan masyarakat Belitung tempo dulu seperti setrika, pahar, serta tempat sirih. Selain itu, ada juga perabotan rumah tangga lainnya seperti ceret, periuk tembaga, dan gantang. Koleksi lain yang dapat dilihat di museum ini adalah peninggalan harta karun yang didapat di perairan bawah laut Belitung. Peninggalan tersebut berupa keramik dan gerabah. Kesemuanya tersusun rapi di sebuah ruang khusus.

Museum Tanjungpandan selain menjadi tempat koleksi benda-benda peninggalan bersejarah juga merupakan tempat rekreasi sekaligus sebagai sarana edukasi. Dimana para anak-anak maupun orang dewasa dapat mempelajari keanekaragaman satwa dan menikmati wahana bermain di dalamnya. Museum Tanjungpandan sangat berpotensi untuk menjadi tempat tujuan pariwisata dikarenakan di dalam museum ini terdapat kebun binatang, dan wahana bermain anak-anak didalamnya.

Berdasarkan penelitian permasalahan pada Museum Tanjungpandan, museum ini belum terlalu dikelola dengan baik oleh pihak pengelola. Pada Museum Tanjungpandan kondisi media untuk penyampaian informasi kurang layak karena hanya berupa kertas yang tertulis keterangan dan informasi benda koleksi di dalamnya. Penataan media informasinya tidak menarik, selain itu penyajian informasinya terlalu kaku dan juga tingkat keterbacaannya kurang terlihat sehingga sulit dipahami oleh pengunjung.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Museum Tanjungpandan belum terlalu dikelola dengan baik oleh pihak pengelola. Kurangnya media informasi yang memberikan informasi tentang benda koleksi museum kepada pengunjung. Kondisi media informasi yang sudah ada terlihat kurang menarik dan tingkat keterbacaannya sulit dipahami sehingga membuat pengunjung tidak nyaman berwisata di tempat tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan yang ada pada latar belakang masalah diatas, maka beberapa permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Penyajian informasi pada benda-benda koleksi yang ada di museum terlalu panjang sehingga sulit untuk dimengerti oleh anak-anak.
- Media informasi yang digunakan hanya menggunakan material kertas sehingga mudah sekali rusak dan sebagian tulisannya terlihat pudar.
- Kurangnya informasi yang bisa dijumpai tentang koleksi benda budaya Belitung dan peninggalan bersejarah di Museum Tanjungpandan.
- Informasi mengenai benda budaya dan peninggalan bersejarah di Museum Tanjungpandan tidak bisa diakses melalui internet.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terdapat di Museum Tanjungpandan yaitu, bagaimana cara menyampaikan informasi tentang beberapa benda koleksi yang ada di Museum Tanjungpandan agar terlihat menarik dan mudah untuk diakses dimanapun berada ?

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disimpulkan, ditentukan batasan-batasan masalah terkait rancangan, yaitu :

- **Objek Permasalahan**

- a). Objek permasalahan dalam media informasi benda budaya dan peninggalan bersejarah di Museum Tanjungpandan masih kurang diketahui oleh masyarakat di Indonesia khususnya anak-anak.

- b). Objek perancangan membahas beberapa benda budaya dan peninggalan bersejarah di Museum Tanjungpandan yang ada di tiap ruangan.

- c). batasan yang penulis teliti adalah anak-anak sekolah dasar dengan umur 8 hingga 12 tahun. Hal ini dilakukan karena berdasarkan hasil wawancara banyak kalangan anak-anak SD yang melaksanakan pembelajaran di Museum Tanjungpandan kesulitan mendapatkan informasi benda budaya dan peninggalan bersejarah di Museum Tanjungpandan.

- **Waktu Perancangan**

Waktu penelitian dan perancangan dalam 6 bulan atau 1 semester. (Mei-Agustus 2023).

- **Lokasi Permasalahan**

Lokasi perancangan akan dilakukan di kota Tanjungpandan, Kabupaten Belitung, Kepulauan Bangka Belitung sebagai tempat utama materi berasal dan tempat yang memiliki sumber pendukung seperti internet, pengurus museum, dan pengunjung museum.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan perancangan ini adalah untuk :

- Membuat perancangan media informasi dalam bentuk media interaktif yang mudah di akses dimanapun dengan tampilan yang menarik dan penyajian informasinya mudah dipahami.
- Membuat masyarakat dan pengunjung khususnya anak-anak untuk mengenali koleksi peninggalan-peninggalan dan benda budaya yang ada di Museum Tanjungpandan yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Berdasarkan hasil perancangan pada perancangan yang sudah dilaksanakan ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

- **Manfaat Teoritis**
Melalui adanya perancangan ini diharapkan mendapat ilmu untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pemahaman yang baru dalam menerapkan ilmu desain yang selama ini sudah dipelajari dalam pembuatan karya desain.
- **Manfaat Praktis**
 - a) Perancangan ini diharapkan dapat membantu pihak pengelola terkait dalam peningkatan kenyamanan pengunjung dalam memudahkan untuk mencari informasi terkait koleksi peninggalan-peninggalan dan benda budaya yang ada di Museum Tanjungpandan yang mudah di akses dimanapun.
 - b) Dapat memudahkan masyarakat untuk lebih mengenal, mengingat, dan menghargai benda budaya dan koleksi peninggalan-peninggalan yang ada di Museum Tanjungpandan, serta membuat anak-anak agar lebih tertarik untuk mengetahui lebih jauh berbagai benda peninggalan dan budaya yang ada di museum.