BAB II

MULTIMEDIA INTERAKTIF MUSEUM BATIK PEKALONGAN

II.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin multi yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, gambar, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Berikut merupakan pengertian multimedia menurut beberapa ahli :

a. Menurut Turban (seperti dikutip Pranata, 2007) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
b. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Pranata, 2007) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
c. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
d. Menurut Wahono (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
e. Menurut Zeembry (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.
f. Menurut Zeembry (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

II.1.1 Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh *Apple* pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *audio visual connection (*AVC) dan video *adhapter card ps/2.*

Pada tahun 1994 diperkerkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia di pasaran. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media *table* dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi, dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau alat musik. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih *output* dengan *mouse* atau kemampuan layar sentuh untuk mendapatkan dan menjalankan aplikasi itu.

II.1.2 Kelebihan komunikasi via multimedia

Menurut Suyanto (seperti dikutip Periangan 2011), kelebihan komunikasi via multimedia adalah:

a. Interaktif

   Pengguna secara aktif berinteraksi dengan alat, sehingga terjadi timbal balik antara pengguna dan piranti / perangkat yang dipakai.

b. Bebas dan repetitif

   Pengguna multimedia memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi, dan dapat melompat – lompat.

c. Pengekalan ingatan

   Multimedia melibatkan banyak media baik *input* (piranti),maupun *output* hasil dari gambar, teks, suara. Animasi, suara,maka hal ini dapat memperbesar ingatan khalayak pengguna komputer terhadap apa yang disampaikan. Karena menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, *Computer TechnologyResearch* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang

mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan dari komunikasi menggunakan multimedia adalah untuk menyampaikan pesan sekaligus, digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa atau banyak media, secara langsung atau timbal balik, dimana penggunas ecara aktif, akan memperoleh kebebasan, dalam mengakses pesan yang diperlukan.

II.1.3 Multimedia Linier

Multimedia Linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini sekuensial (berurutan),contohnya TV dan Film.

II.1.4 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut :

a. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011)

Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan gambar video.

b. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011)

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

II.1.5 Jenis-jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto (seperti dikutip Benardo, 2011) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

a. Multimedia Interaktif *Online*

Multimedia interaktif *online* adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs *Web, Yahoo Messengers*, dan lain sebagainya.Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.

b. Multimedia Interaktif *Offline*

Multimedia interaktif *offline* adalah media interaktif yang car penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

II.2 Museum

II.2.1 Pengertian Museum

Menurut Perpem Nomor 19/1995 Museum adalah lembaga penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti material manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum adalah sebuah lembaga yang rumah dan peduli untuk koleksi artefak dan benda-benda lain yang penting ilmiah, seni, atau sejarah dan membuat mereka tersedia untuk dilihat publik melalui pameran yang mungkin permanen atau sementara.Adapun pengertian kata Museum menurut beberapa ahli permuseuman mengemukakan bahwa:

a. Menurut Advanced Dictionary,“Museum ialah sebuah gedung dimana di dalamnya dipamerkan benda-benda yang menggambarkan tentang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sebagainya”.
b. A. C. Parker (Ahli Permuseuman Amerika)
   “Sebuah Museum dalam pengertian modern ialah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugas, menjelaskan dunia, manusia dan alam”.

c. Museum *Association of Great Britain*, membuat rumusan sebagai berikut“Museum adalah sebuah lembaga yang mengumpulkan, mendokumentasikan, merawat, memamerkan, dan menjelaskan benda-benda pembuktian dan informasi yang ada kaitannya untuk keuntungan pengunjung”.

d. ICOM (*International Council of Museum*), merupakan definisi museum dalam General Assembly of ICOM ke XI di Copenhagen 1974, sebagai berikut“Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu museum bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan dan sejak tahun 1977 tiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai Hari Museum Internasional”. (Anonim, 2010)

II.2.2 Sejarah Museum

Kata “Museum” berasal dari bahasa Yunani Kuno, “Mouseion” yang artinya, “Kuil atau rumah ibadah tempat menyembah 9 Dewi Muze, Dewa Utama dalam Pantheon Yunani Klasik”. Kuil atau tempat ibadah pemujaan Dewi-Dewi Muze inilah yang disebut “Muzeum”. Dengan demikian kata Museum pada awalnya berasal dari kata “Muze”, kemudian dalam bahasa Yunani menjadi “Mouseion” lalu ditransfer ke dalam bahasa latin dan Inggris menjadi kata “Museum”.

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani,*mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Museum awal dimulai sebagai koleksi pribadi orang kaya, keluarga atau lembaga-lembaga seni dan benda-benda alam yang jarang atau penasaran dan artefak. Ini sering ditampilkan dalam apa yang disebut kamar atau lemari heran keingintahuan. terutama untuk koleksi seni

pribadi, tetapi pada kehendak pemilik dan stafnya. Seperti museum tertua di bukti adalah museum Ennigaldi-Nanna itu, berasal dari 530 SM dan dikhususkan untuk Mesopotamia antik, itu tampaknya memiliki lalu lintas yang cukup untuk surat perintah label untuk koleksi memerintahkan.



Gambar 2.1 museum Ennigaldi-Nanna

Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Ennigaldi-Nanna%27s_museum (5 mei 2013)



Gambar 2.2 Museum Capitoline

Sumber : http://www.inaresort.com/rome-capitoline-museum/capitoline-hill-pictures-rome-italy/ (18 April 2013)



Gambar 2.3 Museum Vatican

Sumber : http://www.vaticanotours.com/vatican_museums.html (22 mei 2013)

Museum publik tertua di dunia dibuka di Roma selama Renaissance. Namun, museum yang signifikan di dunia itu tidak didirikan sampai abad ke-18 dan Abad Pencerahan adalah Museum Capitoline, koleksi publik seni tertua di dunia, dimulai pada 1471 ketika Paus Sixtus IV menyumbangkan sekelompok patung kuno penting bagi orang-orang Roma. Museum Vatikan, museum tertua kedua di dunia, jejak asal-usulnya ke koleksi patung publik ditampilkan dimulai pada 1506 oleh Paus Julius II. (Calvin Nainggolan, 2009)

II.2.3 Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam (Pedoman Museum Indoneisa,2008). museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :

· Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
· Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
· Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.

b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.

· Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
· Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

II.2.4 Jenis-jenis Museum

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan melaui beberapa jenis klasifikasi (Direktorat Museum ; 2009), yakni sebagai berikut :

a. Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu terdapat dua jenis :

· Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

· Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

b. Jenis museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis :

· Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

· Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.

· Museum Lokal, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

II.3 Batik

II.3.1 Pengertian Batik

Batik adalah penulisan gambar pada media apapun sehingga terbentuk sebuah corak dan seni. Batik berasal dari bahasa Jawa “amba” yang berarti menulis dan “titik”. Batik bisa mengacu pada dua hal, yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai wax-resist dyeing. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan

budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi. (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity 2009.

Hingga saat ini adapun pengertian kata Batik menurut beberapa ahli dan lembaga mengemukakan bahwa ,

a. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Batik merupakan corak atau gambar pada kain yang pembuatannya menggunakan malam (lilin) dan pengolahannya melalui proses tertentu.
b. Menurut (Yudoseputro, 2000 : 98) Batik adalah gambar yang ditulis pada kain dengan mempergunakan malam sebagai media sekaligus penutup kain batik.
c. Menurut (Widodo, 1983:1) Batik merupakan hasil kebudayaan bangsa Indonesia yang tinggi nilainya.
d. Menurut Kuswadji, batik berasal dari kata "Mbatik", yaitu 'mbat' (ngembat: melemparkan) dan 'tik' (titik). Dalam artian sederhana, yang dimaksud dengan kata batik atau mbatik adalah melemparkan titik berkali-kali pada kain.

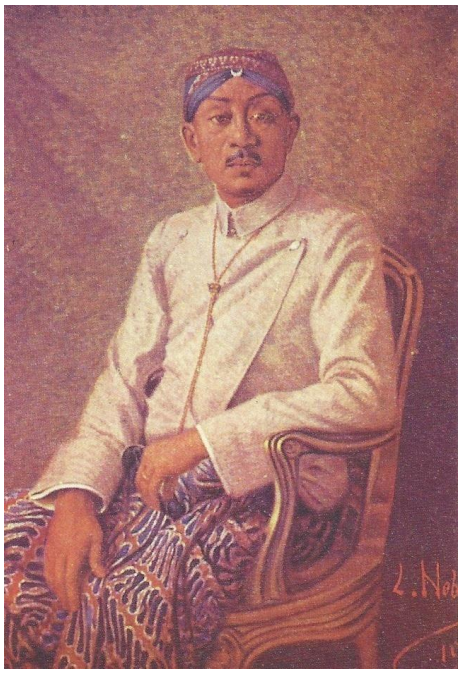
II.3.2 Sejarah Batik

Sejarah batik di Indonesia berkait erat dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran ajaran Islam di Tanah Jawa. Dalam beberapa catatan, pengembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerjaan Mataram, kemudian pada masa kerajaan Solo dan Yogyakarta. Dari zaman kerajaan Mataram Hindu sampai masuknya agama demi agama ke Pulau Jawa, sejak datangnya para pedagang India, Cina, Arab, yang kemudian disusul oleh para pedagang dari Eropa, sejak berdirinya kerajaan Mataram Islam yang dalam perjalananananannya memunculkan Keraton Yogyakarta dan Surakarta, batik telah hadir dengan corak dan warna yang dapat menggambarkan zaman dan lingkungan yang melahirkan.

Batik secara historis berasal dari zaman nenek moyang yang dikenal sejak abad XVII yang ditulis dan dilukis pada daun lontar. Saat itu motif atau pola batik masih

didominasi dengan bentuk binatang dan tanaman. Dalam sejarah perkembangannya batik mengalami perkembangan, yaitu dari corak-corak lukisan binatang dan tanaman lambat laun beralih pada motik abstrak yang menyerupai awan, relief candi, wayang beber dan sebagainya. Bahan kain putih yang dipergunakan waktu itu adalah hasil tenunan sendiri.

Sedang bahan-bahan pewarna yang dipakai terdiri dari tumbuh-tumbuhan asli Indonesia yang dibuat sendiri antara lain dari pohon mengkudu, tinggi, soga, nila dan bahan sodanya dibuat dari soda abu, serta garamnya dibuat dari tanah lumpur. Kerajinan Batik ini, di Indonesia telah dikenal sejak zaman Kerajaan Majapahit dan terus berkembang hingga kerajaan berikutnya. Adapun mulai meluasnya kesenian batik ini menjadi milik rakyat Indonesia dan khususnya suku Jawa ialah setelah akhir abad ke XVIII atau awal abad ke XIX.



Gambar 2.4 Bangsawan Jawa dalam busana adat keraton mengenakan kain Batik.
Sumber :Comite voor het Triwiendoe Gedenkboek, Supplement op het Triwindoe, Gedenkboek Mangku Negoro VII, secretariat :Kestalanweg 201,Soerakarta, 1940 Batik Indonesia,1999:64 (22 mei 2013)

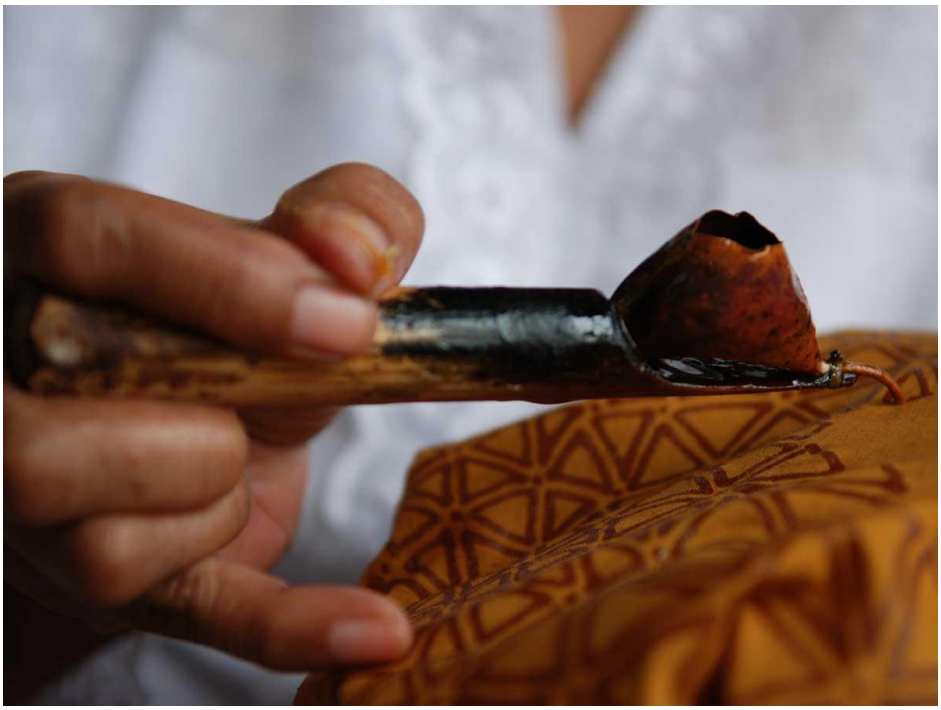
Batik yang dihasilkan ialah semuanya batik tulis sampai awal abad ke XX. Dan batik cap dikenal baru setelah usai perang dunia kesatu atau sekitar tahun 1920.

Kesenian batik merupakan kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dulu. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam keraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak pengikut raja yang tinggal di luar keraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar keraton dan dikerjakan di tempatnya masing-masing.

Kesenian batik ini ditiru oleh rakyat terdekat dan selanjutnya meluas menjadi pekerjaan kaum wanita dalam rumah tangganya untuk mengisi waktu senggang. Selanjutnya, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga kraton, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari, baik wanita maupun pria. Bahan kain putih yang dipergunakan waktu itu adalah hasil tenunan sendiri.

Walaupun kata "batik" berasal dari bahasa Jawa, kehadiran batik di Jawa sendiri tidaklah tercatat. G.P. Rouffaer berpendapat bahwa tehnik batik ini kemungkinan diperkenalkan dari India atau Srilangka pada abad ke-6 atau ke-7. Namun di sisi lain, J.L.A. Brandes (arkeolog Belanda) dan F.A. Sutjipto (sejarawan Indonesia) percaya bahwa tradisi batik adalah asli dari daerah seperti Toraja, Flores, Halmahera, dan Papua. Perlu dicatat bahwa wilayah tersebut bukanlah area yang dipengaruhi oleh Hinduisme tetapi diketahui memiliki tradisi kuna membuat batik.

G.P. Rouffaer juga melaporkan bahwa pola *gringsing* sudah dikenal sejak abad ke-12 di Kediri, Jawa Timur. Dia menyimpulkan bahwa pola seperti ini hanya bisa dibentuk dengan menggunakan alat *canting*, sehingga ia berpendapat bahwa canting ditemukan di Jawa pada masa sekitar itu. Detil ukiran kain yang menyerupai pola batik dikenakan oleh Prajnaparamita, arca dewi kebijaksanaan buddhis dari Jawa Timur abad ke-13. Detil pakaian menampilkan pola sulur tumbuhan dan kembang-kembang rumit yang mirip dengan pola batik tradisional Jawa yang dapat ditemukan kini. Hal ini menunjukkan bahwa membuat pola batik yang rumit yang hanya dapat dibuat dengan *canting* telah dikenal di Jawa sejak abad ke-13 atau bahkan lebih awal.



Gambar 2.5 Pembatik yang menggunakancanting

Sumber : http://lumbungdesa.net/sragen/pajak-ke-desa-jaga-nilai-jual-batik/ (22 mei 2013)

Dalam literatur Eropa, teknik batik ini pertama kali diceritakan dalam buku *History of Java* (London, 1817) tulisan Sir Thomas Stamford Raffles. Ia pernah menjadi Gubernur Inggris di Jawa semasa Napoleon menduduki Belanda. Pada 1873 seorang saudagar Belanda Van Rijekevorsel memberikan selembar batik yang diperolehnya saat berkunjung ke Indonesia ke Museum Etnik di Rotterdam dan pada awal abad ke-19 itulah batik mulai mencapai masa keemasannya. Sewaktu dipamerkan di *Exposition Universelle* di Paris pada tahun 1900, batik Indonesia memukau publik dan seniman.



Gambar 2.6 Pembatik yang menggunakan alat cap batik
Sumber : http://www.batiktulis.net/perbedaan-batik-tulis-batik-cap-dan-batik-printing/ (22 mei 2013)

Semenjak industrialisasi dan globalisasi, yang memperkenalkan teknik otomatisasi, batik jenis baru muncul, dikenal sebagai batik cap dan batik cetak, sementara batik tradisional yang diproduksi dengan teknik tulisan tangan menggunakan canting dan malam disebut batik tulis. Hugh Clifford merekam industri di Pekan tahun 1895 bagi menghasilkan batik, kain pelangi, dan kain telepok.

II.3.3 Jenis Batik

Batik yang terdapat di Indonesia dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan daerah pembuatan juga cara pembuatanya. Berdasarkan daerah pembuatan batik terdapat batik pedalaman serta batik pesisiran. Batik pedalaman adalah batik yang terdapat di Solo dan Jogja, dan batik pesisiran ialah batik yang banyak dihasilkan disepanjang daerah pantai atau pesisiran. Motif seni batik keraton banyak yang

mempunyai arti filosofi, sarat dengan makna kehidupan. Gambarnya rumit/halus dan paling banyak mempunyai beberapa warna, biru, kuning muda atau putih. Motif kuno keraton seperti pola panji (abad ke-14), gringsing (abad 14), kawung yang diciptakan Sultan Agung (1613-1645), dan parang, serta motif anyaman seperti tirta teja. Kemudian motif batik pesisir memperlihatkan gambaran yang lain dengan batik keraton. Sedangkan Batik pesisir lebih bebas serta kaya motif dan warna. Mereka lebih bebas dan tidak terikat dengan aturan keraton dan sedikit sekali yang memiliki arti filosofi. Motif batik pesisir banyak yang berupa tanaman, binatang, dan ciri khas lingkungannya.

Berdasarkan cara pembuatannya, batik dibedakan menjadi dua jenis yaitu batik tulis dan batik cap. Batik tulis dikerjakan dengan menggunakan canting yaitu alat yang terbuat dari tembaga yang dibentuk bisa menampung malam (lilin batik) dengan memiliki ujung berupa saluran/pipa kecil untuk keluarnya malam dalam membentuk gambar awal pada permukaan kain. Bentuk gambar pada batik tulis tidak ada pengulangan yang jelas, sehingga gambar nampak bisa lebih luwes dengan ukuran garis motif yang relatif bisa lebih kecil dibandingkan dengan batik cap. Gambar batik tulis bisa dilihat pada kedua sisi kain nampak lebih rata khusus bagi batik tulis yang halus. Warna dasar kain biasanya lebih muda dibandingkan dengan warna pada goresan motif (batik tulis putihan/tembokan). Setiap potongan gambar (ragam hias) yang diulang pada lembar kain biasanya tidak akan pernah sama bentuk dan ukurannya. Berbeda dengan batik cap yang kemungkinannya bisa sama persis antara gambar yang satu dengan gambar lainnya. Waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan batik tulis relatif lebih lama (2 atau 3 kali lebih lama) dibandingkan dengan pembuatan batik cap. Pengerjaan batik tulis yang halus bisa memakan waktu 3 hingga 6 bulan lamanya.

Batik Cap dikerjakan dengan menggunakan cap (alat yang terbuat dari tembaga yang dibentuk sesuai dengan gambar atau motif yang dikehendaki). Bentuk gambar/desain pada batik cap selalu ada pengulangan yang jelas, sehingga gambar nampak berulang dengan bentuk yang sama, dengan ukuran garis motif relatif

lebih besar dibandingkan dengan batik tulis. Gambar batik cap biasanya tidak tembus pada kedua sisi kain. Warna dasar kain biasanya lebih tua dibandingkan dengan warna pada goresan motifnya. Hal ini disebabkan batik cap tidak melakukan penutupan pada bagian dasar motif yang lebih rumit seperti halnya yang biasa dilakukan pada proses batik tulis. Korelasinya yaitu dengan mengejar harga jual yang lebih murah dan waktu produksi yang lebih cepat. Waktu yang dibutuhkan untuk sehelai kain batik cap berkisar 1 hingga 3 minggu. Untuk membuat batik cap yang beragam motif, maka diperlukan banyak cap. Pengulangan cap batik tembaga untuk pemakainnya hampir tidak terbatas. Harga jual batik cap relatif lebih murah dibandingkan dengan batik tulis, dikarenakan biasanya jumlahnya banyak dan miliki kesamaan satu dan lainnya tidak unik, tidak istimewa dan kurang eksklusif.(Ironayan, 2009)

II.4 Museum Batik

Indonesia sendiri memiliki beberapa museum batik yang terletak di beberarapa kota yang erat dikaitkan dengan kesenian batiknya. Diantaranya adalah,

II.4.1 Museum Batik Yogyakarta

Museum batik pertama di Yogyakarta ini didirikan atas prakarsa Hadi Nugroho, pemilik museum. Museum swasta ini terletak di Jalan Dr. Sutomo, Kota Yogyakarta. Bangunan ini dikelola sendiri oleh pasangan suami istri Dewi dan Hadi Nugroho. Pada 12 Mei 1977, museum ini baru diresmikan oleh Kanwil P&K Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum ini mendiami area seluas 400 m^2 dan sekaligus dijadikan tempat tinggal pemiliknya. Pada tahun 2000, museum ini memperoleh penghargaan dari MURI atas karya 'Sulaman Terbesar', batik berukuran 90 x 400 cm^2. Kemudian pada tahun 2001, museum ini memperoleh penghargaan kembali dari MURI sebagai pemrakarsa berdirinya Museum Sulaman pertama di Indonesia.(Annisa Yumaladini, 2008)

II.4.2 Museum Ullen Sentalu

Museum Ullen Sentalu terletak di daerah Pakem, Kaliurang (bagian utara kota Yogyakarta) adalah museum yang menampilkan budaya dan kehidupan putrid/wanita Keraton Yogyakarta beserta koleksi bermacam-macam batik (baik gaya Yogyakarta maupun Solo). Museum ini juga menampilkan tokoh raja-raja (Sultan) di keraton Yogyakarta beserta permaisurinya dengan berbagai macam pakaian yang dikenakan sehari-harinya. Nama Ullen Sentalu merupakan singkatan dari bahasa Jawa: "Ulating blencong Sejatine Tataraning Lumaku" yang artinya adalah "Nyala lampu blencong merupakan petunjuk manusia dalam melangkah dan meniti kehidupan". Filsafah ini diambil dari sebuah lampu minyak yang dipergunakan dalam pertunjukkan wayang kulit (blencong) yang merupakan cahaya yang selalu bergerak untuk mengarahkan dan menerangi perjalanan hidup kita. Di Museum Ullen Sentalu, dapat diketahui bagaimana para leluhur Jawa membuat batik yang memiliki arti dan makna yang mendalam di dalam setiap coraknya. Ada juga berbagai sejarah mengenai keadaan budaya Jawa kuno dengan segala aturannya. Keadaan museum yang dibangun dengan baik. (Sartono Kartodirjo, 1992).

II.4.3 House of Danar Hadi

House of Danar Hadi atau yang biasa disingkat HDH adalah sebuah kompleks wisata tentang batik yang terletak di kota Solo di Jawa Tengah. HDH didirikan oleh perusahaan batik asal Solo PT Batik Danar Hadi pada tahun 2008 dan mengkhususkan Batik beserta aspek-aspek budayanya sebagai obyek wisata utamanya. HDH terletak di dalam sebuah kompleks bangunan kuno yang merupakan cagar budaya, Museum Batik Kuno Danar Hadi ini adalah obyek wisata utama di kompleks HDH dan telah dibuka terlebih dahulu pada tahun 2002 oleh Wapres Megawati Soekarnoputri. Museum ini menyimpan koleksi kain batik yang mencapai 10,000 helai dan diakui oleh MURI (Museum Rekor Indonesia) sebagai museum dengan koleksi batik terbanyak. Kain batik yang dipajang di museum ini berasal dari periode dan pengaruh kultur serta lingkungan yang

berbeda-beda. Salah satu koleksi terpenting di museum ini adalah koleksi batik belanda, yaitu batik yang dipengaruhi oleh budaya Eropa dan dibuat oleh orang-orang Belanda yang menetap di Indonesia pada zaman kolonial. Koleksi kain-kain ini adalah koleksi pribadi dari H. Santosa Doellah, pendiri PT Batik Danar Hadi yang juga merupakan pencetus kompleks HDH. Di belakang Museum terdapat kompleks pabrik batik tulis dan cap yang bisa dikunjungi oleh para wisatawan.(Mustofa, 2009)

II.4.4 Museum Batik Pekalongan

Museum ini diresmikan langsung oleh Presiden RI, Susilo Bambang Yudhoyono, pada tanggal 12 Juli 2006**.** Menempati sebuah bangunan berarsitektur Belanda. Di museum ini anda dapat melihat berbagai jenis batik dari waktu ke waktu. Kita dapat mengamati perkembangan batik mulai jaman Belanda, pengaruh Jepang pada saat perang dunia kedua dengan motif Jawa Hokokai, ada pula batik dari luar Jawa khususnya Sumatera yang bayak dipengaruhi oleh budaya islam yang tampak dari motif yang menyerupai kaligrafi tulisan Arab. Koleksi museum ini cukup menarik, kita dapat melihat batik antik yang usianya mencapai 100 tahun lebih. Ada pula kebaya encim yang biasa dipakai oleh wanita tionghoa di Indonesia. Masih banyak koleksi menarik yang lain dapat anda lihat di museum ini. Selain itu museum ini juga memiliki tempat workshop sebagai pembelejaran kepada pengunjung museum apabila ingin menetahui cara pembuatan dan proses pembuatan secara langsung hingga mejadi batik.

Setelah diresmikannya Museum Batik oleh Presiden Republik Indonesia Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 12 Juli 2006 maka ditetapkan visi dan misi Museum Batik sebagai berikut :

- Visi:

  Terwujudnya Museum Batik di Kota Pekalongan sebagai wadah untuk menggali, melestarikan dan mengembangkan batik sebagai warisan budaya

bangsa Indonesia serta pusat informasi yang perlu dikembangkan, dibina dan dipelihara keberadaannya.

- Misi :

  1. Mendorong masyarakat Indonesia untuk peduli terhadap keberadaan Museum Batik di kota Pekalongan sebagai wujud turut serta dalam pelestarian budaya Indonesia.

  2. Mendorong minat pengusaha / perajin batik untuk terus menggali dan melestarikan motif lama dan menciptakan motif baru.

  3. Melakukan kegiatan dokumentasi, penelitian dan penyajian informasi serta mengkomunikasikannya kepada masyarakat agar dapat dimanfaatkan sepenuhnya bagi kepentingan masyarakat yang lebih luas.

  4. Memperluas lapangan kerja dan pemasaran.

- Tujuan :

  1. Terwujudnya Museum Batik di kota Pekalongan menjadi tempat pelestarian batik sebagai warisan budaya Indonesia.
  2. Terwujudnya Museum Batik sebagai tempat tujuan wisata.
  3. Terwujudnya tampilan pameran batik yang informatif dan edukatif
  .4. Terwujudnya informasi batik yang dapat diakses oleh masyarakat.
  5. Terwujudnya minat masyarakat terhadap budaya batik Indonesia.
  6. Terbentuknya hubungan kerjasama dalam lingkungan internasional.

- Fasilitas

  Ruang Koleksi Batik dibagi dalam tiga ruang koleksi yang masing-masing mempunyai tema sendiri-sendiri, pergantian koleksi batik dilakukan setiap 4 bulan sekali, hal ini dilakukan untuk menghindari supaya pengunjung tidak jenuh.

- Ruang Perpustakaan

  Museum Batik di Pekalongan mewujudkan upaya untuk menjadi pusat segala informasi tentang batik, oleh karenanya sudah menjadi rencana semenjak awal untuk menyediakan perpustakaan bagi para pengunjung. Hingga bulan Maret 2008 perpustakaan Museum Batik di Pekalongan telah memiliki lebih dari 1000 buah koleksi buku yang terdiri atas buku – buku batik, pengetahuan umum, sejarah, ekonomi, sosial & kebudayaan, teknologi, dan lain sebagainya.

- Kedai Batik *(Batik Shop)* adalah salah satu fasilitas di Museum Batik Pekalongan yang menyediakan berbagai produk komoditi batik yang dijual kepada pengunjung. Pada tahap awalnya kedai batik menampung produk – produk batik dari beberapa pengrajin batik yang ada di kota Pekalongan. Namun pada saat ini museum telah mampu memproduksi sendiri beberapa produk batik seperti selendang, taplak, syal, hiasan dinding dan post card dan lain sebagainya.

- Workshop Batik

  Merupakan suatu fasilitas yang dapat dijadikan tempat pelatihan serta praktek secara langsung oleh pengunjung. Workshop yang ada di Museum Batik kota Pekalongan juga seringkali dijadikan alternatif tempat praktek membatik bagi siswa – siswi SD hingga SLTA guna memenuhi tugas – tugas mata pelajaran muatan lokal batik yang kini diajarkan disekolah – sekolah di lingkungan kota Pekalongan. Selama tahun 2007 tercatat 12.723 pelajar melakukan kegiatan praktik membatik di workshop Museum Batik, yang terdiri dari tingkat SD sebanyak 7.956 siswa, tingkat SLTP sebanyak 3.197 siswa dan tingkat SLTA sebanyak 1.570 siswa. Umumnya mereka melakukan praktek secara kelompok diluar jam pelajaran ataupun secara langsung didampingi oleh guru pembimbing dari sekolah masing – masing.Berdasar data pengunjung yang menunjukkan makin bertambahnya pihak yang ingin mengikuti pelatihan pembatikan, maka rencana kedepannya lokasi workshop akan dikembangkan

agar lebih luas dan nyaman bagi peserta pelatihan. Dilain hal, workshop Museum Batik di Kota Pekalongan kini mulai aktif memproduksi beberapa produk batik seperti selendang, taplak, syal, hiasan dinding dan post card dan lain sebagainya .

- Ruang pertemuan

  Ruang pertemuan dimanfaatkan untuk menyambut tamu / pengunjung museum yang hadir secara rombongan. Sebelum mengelilingi dan menyaksikan seluruh ruang koleksi yang ada, tamu – tamu tersebut akan terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai sejarah singkat Museum Batik di kota Pekalongan, koleksi – koleksi yang dipamerkan, tahapan dan proses batik serta penjelasan mengenai peraturan yang harus dipatuhi selama berada di dalam museum. Ruang pertemuan yang ada di Museum Batik juga kerapkali digunakan oleh dinas tertentu untuk melaksanakan suatu kegiatan. Guna terus mempromosikan Museum Batik, Walikota Pekalongan melalui kebijakannya mengarahkan kepada para tamu dari luar kota agar kegiatan kunjungan / study banding diarahkan ke Museum Batik sebagai salah satu ajang promosi.

- Ruang Konsultasi / Pelayanan HaKI

  Adapun tujuan diadakannya fasilitas pelayanan HaKI adalah melindungi dan mematenkan hak cipta dari para desainer batik agar karyanya tidak ditiru oleh para pengusaha batik. HaKI sendiri merupakan Unit Pelayanan Teknis Dinas (UPTD) dibawah Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi kota Pekalongan dan merupakan salah satu fasilitas yang mendampingi keberadaan Museum Batik di kota Pekalongan. UPTD HaKI bertugas memberikan pelayanan kepada masyarakat khususnya para pengusaha batik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan seperti paten usaha, hak cipta cipta desain batik dan lain sebagainya. Pelayanan konsultasi dapat dilakukan dengan mendatangi langsung kantor HaKI yang berada disalah satu sudut kompleks Museum Batik di Pekalongan atau menghubungi melalui telepon.

II.5. Analisis SWOT

Menurut Arega (2011) Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*). Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut. Teknik ini dibuat oleh Albert Humphrey, yang memimpin proyek riset pada Universitas Stanford pada dasawarsa 1960-an dan 1970-an dengan menggunakan data dari perusahaan-perusahaan Fortune 500. Hasil Analisis SWOT tentang multimedia interaktif Museum Batik Pekalongan.

a. *Strenght* (Kekuatan)

1. Mempelajari sejarah tentang batik menjadi lebih mudah
2. Belajar tidak akan cepat bosan
3. Bisa diulang-ulang sesuai keinginan
4. Dapat meningkatkan interaksi

b. *Weakness* (Kelemahan)

1. Akan mengurangi gerak aktif anak kalau tidak diatur penggunaanya.

c. *Opportunity* (Peluang)

1. Perkembangan teknologi yang terus berkembang dan menjadi kebutuhan sehari-hari juga bisa mempermudah multimedia interaktif untuk dapat diterima oleh masyarakat.

2. Multimedia interaktif ini bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran apabila pengunjung museum melebihi jumlah dari yang seharusnya, mengingat jumlah pemandu museum yang tidak terlalu banyak pula.

d. *Threat* (Ancaman)

1. Terbatasnya penggunaan multimedia interaktif karena pendistribusian yang hanya terdapat di Museum Batik Pekalongan saja.
2. Banyak produk sejenis yang menawarkan kemudahan belajar bagi anak
3. Mahalnya sarana dan prasarana yang menunjang media interaktif

II.5.1 Target Audiens

Agar perancangan ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebihmendalam maka diperlukan studi target *audience*

1. Demografi
   Target *audienceprimer* (pengguna media)
   Target : Anak-anak
   Gender : Laki-laki maupun perempuan
   Usia : 7-12 tahun
   Pendidikan : SD
2. Geografi
   Kota Pekalongan, Jawa tengah
3. Psikografi
   Anak pada masa usia prasekolah kaya akan imajinasi, suka bermain,aktif dan perkembangannya pesat dalam berpikir.

II.6 Permasalahan

Museum Batik Pekalongan saat ini memiliki beberapa media yang terdapat di area museum sebagai media penyampaian informasi, namun beberapa informasi yang diberikan tidak informatif dan edukatif, karena melihat pengunjung dari museum itu

sendiri tidak hanya orang dewasa melainkan banyak pelajar sekolah dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Hal ini yang yang menjadi masalah karena media informasi untuk pelajar tingkat dasar terlalu berat bobotnya dan bahasa serta visual yang digunakan tidak sesuai. Hal ini yang perlu disadari bahwa pengaruh visual pada media informasi untuk pelajar terutama sekolah dasar sangatlah penting untuk penyampaian pesan. Sehingga perlu mengoptimalkan beberapa media informasi yang sudah ada menjadi lebih informatif dan edukatif.

II.7 Solusi Permasalahan

Melihat permasalahan yang ada di Museum Batik Pekalongan dari berbagai perspektif dapat ditarik sebuah solusi yaitu perlunya mengoptimalkan media informasi yang sudah ada di museum ini dengan menggunakan pendekatan psikologis untuk anak dan tidak terlalu membosankan untuk orang dewasa, merupakan solusi yang dapat diambil. Sehingga, visual yang hadir dapat mewakili semua segmentasi umur.