BAB II

INFORMASI

2.1 Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian/penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan (*knowledge*) bagi penggunanya.

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan sebagai pengambilan keputusan.

2.2.1 Siklus Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah transaksi perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

2.2.2 Data

Data merupakan bentuk yang masih mentah, belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu metode untuk menghasilkan informasi. Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf, angka, bentuk suara, sinyal, gambar.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sabagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut

Pengertian Informasi menurut para ahli memiliki definisi yang berbeda-beda, diantaranya :

1. **Robert G. Murdick**
   Informasi terdiri atas data yang telah didapatkan, diolah/diproses, atau sebaliknya yang digunakan untuk tujuan penjelasan/penerangan, uraian, atau sebagai sebuah dasar untuk pembuatan ramalan atau pembuatan keputusan
2. **Kusrini**
   Informasi merupakan data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi
3. **Mc Leod**
   Infomasi merupakan data yang telah diproses atau data yang memiliki arti
4. **Gordon B. Davis**
   informasi merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

MUSEUM

2.2 Pengertian Museum

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *Μουσεῖον* atau *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi *Muses*, anak-anak Dewa *Zeus* yang melambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan lain yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filsafat dan riset di *Alexandria* oleh *Ptolemy I Soter* pada tahun 280 SM.

Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan.

Di Indonesia, museum yang pertama kali dibangun adalah Museum Radya Pustaka. Selain itu dikenal pula Museum Gajah yang dikenal sebagai yang terlengkap koleksinya di Indonesia, Museum Wayang, Persada Soekarno, Museum Tekstil serta Galeri Nasional Indonesia yang khusus menyajikan koleksi seni rupa modern Indonesia.

Pada awalnya, museum bermula sebagai tempat untuk menyimpan koleksi milik individu, keluarga atau institusi kaya. Benda-benda yang disimpan biasanya merupakan karya seni dan benda-benda yang langka, atau kumpulan benda alam dan artefak arkeologi.

Berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums* disingkat *ICOM*, Museum merupakan institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia 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.

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”.

Douglas A. Allan mengemukakan bahwa “Museum dalam pengertian yang sederhana terdiri dari sebuah gedung yang menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan”.

Menurut Pott (1970) “Museum adalah yayasan/penyelenggara bangunan museum, berada dibawah pimpinan penyelenggara yang dapat dipertanggungjawabkan, di bawah sejumlah staf yang memiliki keahlian di berbagai bidang, seni, ilmu pengetahuan, teknik dan pengetahuan alam serta paham akan masalah sosial dengan menggunakan dokumen-dokumen yang dapat dipertanggungjawabkan, menggunakan berbagai sarana teknis, registrasi, pemeliharaan, penyimpanan, mengerjakan, mempelajari karya manusia dengan tujuan untuk dipresentasikan kepada publik dengan dasar penelitian pengguanaan.”

Menurut Jolanda Srisusana Atmadjaja (2002) “Museum merupakan bangunan public berorientasi kebudayaan, baik ditinjau dari fungsi utama sebagai sarana pengdokumentasian benda-benda bersejarah dan objek penelitian lain, pusat penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, seni dan budaya, maupun ditinjau dari perkembangannya yang dipengaruhi oleh dinamika kondisi lingkungan sosial, politik, budaya dan ekonomi.”

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.

2.4 Jenis-jenis Museum

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

2.4.1 Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu :

· 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.



(Gambar II.1. Museum Piringan Hitam Lokananta)
Sumber Dok. Pribadi

2.4.2 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.



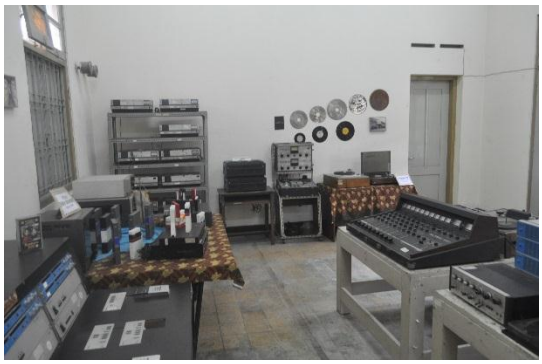
(Gambar II.2. Museum Nasional Jakarta)
Sumber wisatamuseum.com (13 maret 2014)

· 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.



(Gambar II.3. Museum Propinsi Bali)
Sumber www.indonesia.is (13 maret 2014)

· 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.



(Gambar II.4. Koleksi Alat-alat Produksi Kaset)
Sumber Dok. Pribadi

2.5 LOKANANTA SOLO

2.5.1. Awal Mula Berdirinya Lokananta

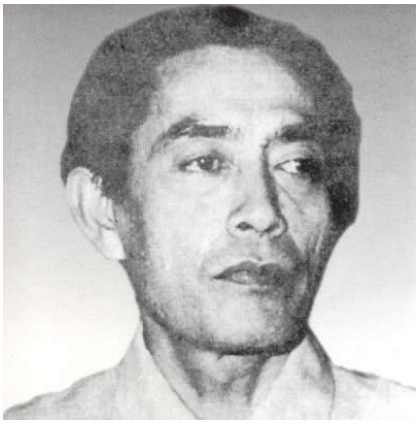
Lokananta pertama berdiri pada tahun 1956, tepatnya pada tanggal 29 Oktober, Lokananta mempunyai arti "Gamelan di *Kahyangan* yang berbunyi tanpa penabuh". Awal mula Lokananta berdiri mempunyai tugas sebagai pabrik piringan hitam pertama yang berada di Indonesia.



(Gambar II.5. Museum Lokananta Solo)
Sumber Dok. Pribadi

2.5.2 Visi Dan Misi

Lokananta merupakan ide dasar dari R.Sudibjo dan juga atas prakarsa dari R.Maladi yang pada kala itu menjabat sebagai Menteri Penerangan periode 1959-1962 sebagai pengganti R.Sudibjo, lalu mendapat amanat dari Presiden Soekarno pada waktu itu untuk didirikannya pabrik piringan hitam, hasil dari produksi Lokananta itu tujuannya sebagai bahan transkrip untuk siaran radio RRI seluruh Indonesia.



(Gambar II.6. Foto R. Maladi)
Sumber wikipedia.com (22 maret 2014)

Pada waktu itu RRI di Indonesia ada hampir di setiap daerah. Untuk dapat diperdengarkan diseluruh Nusantara salah satu contoh lagu daerah Maluku, *Rasa Sayange* pertama dibuat master lagu tersebut lalu dikirim dan diproduksi oleh Lokananta untuk diperbanyak lalu disebarkan kepada Radio Republik Indonesia untuk disiarkan diseluruh Nusantara. Itu merupakan misi kebudayaan dari Presiden Soekarno pada waktu itu, untuk lebih mempersatukan masyarakat Indonesia disetiap pulau. Kebanyakan produk-produk Lokananta merupakan produk-produk lokal dari budaya Indonesia. Contoh, lagu terang bulan, lagu dayak, gending, langgam, keroncong, dan lagu-lagu daerah, wayang orang serta lundruk, jadi masyarakat Sumatera tidak hanya dapat mendengarkan lagu-lagu daerah mereka saja namun melalui siaran RRI masyarakat dapat mendengarkan lagu daerah Indonesia, bahkan rekaman lagu Indonesia Raya dan lagu-lagu nasional lainnya juga tersimpan di studio Lokananta di Kota Solo ini. termasuk rekaman pidato presiden pertama RI, Bung Karno. Kemudian karena materi yang semakin banyak dibuatlah studio untuk melengkapinya. Diantaranya ada Gamelan, ada Gending dari Jawa Barat, kemudian Gending Jawa Barat tersebut direkam lalu kemudian dicetak piringan hitam yang berproduksi di Lokananta, kemudian disebar melalui RRI.

Lokananta merupakan milik negara oleh karena itu visi misinya yaitu untuk memenuhi kebudayaan Indonesia sehingga cenderung lagu-lagu budaya seperti Gending, Keroncong. Oleh karena itu Band seperti Koes Plus dan Panbers tidak

ada, karena memang pada waktu itu Lokananta didirikan untuk mencegah budaya luar masuk ke Nusantara sehingga budaya-budaya kita lebih berkembang.

Semenjak tahun 1983 Lokananta juga pernah mempunyai unit produksi penggandaan film dalam format pita magnetik *Betamax* dan *Video Home System* atau *VHS*.



(Gambar II.7. Koleksi VHS Lokananta Solo)
Sumber Dok. Pribadi

2.5.3 Status

Awal berdiri Lokananta itu sebagai bagian dari Kementerian Penerangan jadi proses produksi Lokananta pada waktu itu masih dibiayai oleh Negara, ada tidak adanya karya yang diproduksi tetap dibiayai oleh Negara, kemudian sekarang Lokananta beralih menjadi cabang usaha Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Percetakan Negara dan tidak dibiayai oleh Negara, oleh karena itu Lokananta kini berdiri sendiri tanpa bergantung pada Negara, profit dihasilkan melalui inovasi yang diterapkan oleh Lokananta sendiri. POL (2013) menjelaskan "DIREKTUR Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan mengurus kondisi studio rekaman Lokananta yang selama ini terkesan tidak terurus. Pak Dirjen telah memberikan kepercayaan untuk mengurus studio rekaman lokananta dan direncanakan warisan musik yang bersejarah di Solo itu akan dibuat menjadi sebuah museum," kata Ketua Barasmus DIY KRT Thomas Haryonagoro."

2.5.4 Koleksi Piringan Hitam

Menurut Hengky (seperti dikutip Timur Arif Riyadi 2013) rekaman piringan hitam di Lokananta sejak tahun 1950-an diperkirakan tersimpan 50 ribu buah koleksi. Bahkan, sekitar 20 ribu keping piringan hitam cukup memprihatinkan atau tidak terpelihara dengan baik. Lokananta sampai sekarang masih mempunyai koleksi ribuan lagu-lagu daerah dari seluruh Indonesia (*Ethnic/World Music/foklor*) dan lagu-lagu pop lama termasuk di antaranya lagu-lagu keroncong. Selain itu Lokananta mempunyai koleksi lebih dari 5.000 lagu rekaman daerah bahkan rekaman pidato-pidato kenegaraan Presiden Soekarno.



(Gambar II.8. Koleksi Piringan Hitam Lokananta Solo)
Sumber Dok. Pribadi

Koleksinya antara antara lain terdiri musik gamelan Jawa, Bali, Sunda, Sumatera Utara (batak) dan musik daerah lainnya serta lagu-lagu *folklore* ataupun lagu rakyat yang tidak diketahui penciptanya. Rekaman gending karawitan gubahan dalang kesohor Ki Narto Sabdo, dan karawitan Jawa Surakarta dan Yogya merupakan sebagian dari koleksi yang ada di Lokananta. Tersimpan juga master lagu berisi lagu-lagu dari penyanyi legendaris seperti Gesang, Waldjinah, Titiek Puspa, Bing Slamet, dan Sam Saimun. Lokananta telah melahirkan beberapa penyanyi ternama di Indonesia.

Salah Satu karya musik produksi Lokananta adalah merekam lagu *Rasa Sayange* bersama dengan lagu daerah lainnya dalam satu piringan hitam. Piringan hitam ini kemudian dibagikan kepada kontingen *Asian Games* pada tanggal 15 Agustus 1962. Lagu *Rasa sayange* yang merupakan lagu *foklore* dari Maluku yang telah menjadi musik rakyat Indonesia.



(Gambar II.9. Piringan Hitam salah satu bingkisan Asian Games 1962 Jakarta)
Sumber Dok. Pribadi

2.5.5 Event di Lokananta

Ari Mudiyanto (2013) menjelaskan di tahun 2013 ini *White Shoes & The Couples Company* merilis sebuah mini album berisi 5 lagu berjudul Menyanyikan Lagu2 Daerah, diantaranya musik populer masa Orde Lama yang mereka hidupkan kembali. Ada karya legendaris seniman Pasundan, Mang Koko Koswara di lagu "*Tjangkurileung*", lagu permainan klasik Melayu berjudul "*Tam Tam Buku*", serenada *Amboina* legendaris gaya Broery & The Pros di "*Lembe Lembe*", dan lagu pop berbahasa Maluku yang dilantunkan oleh Max Lesiangi di "*Te O Randang O*".



(Gambar II.10. Album Menyanyikan Lagu-lagu Daerah dari WSATCC)
Sumber buzzerbeezz.com (23 maret 2014)

Lalu ada Grup Band Pandai Besi yang memang Band tersebut merupakan proyek sampingan dari Band Efek Rumah Kaca membuat album mereka yang berjudul Daur Baur, dimana isi lagu tersebut direkam kembali di studio Lokananta. Di album ini berisi 9 buah lagu yang materinya diambil dari album Kamar Gelap dan Efek Rumah Kaca milik Band Efek Rumah Kaca.



(Gambar II.11. Album Daur, Baur dari Pandai Besi)
Sumber Buzzerbeezz.com (22 maret 2014)

Lalu ada juga musisi Indonesia Glenn Fredly yang membuat video klip di Lokananta.

Lalu pada tahun lalu tepatnya tanggal 30 November 2012 – 1 Desember 2012 Lokananta membuat Festival Lokananta yang berisi acara Tour Museum Lokananta, Pameran Fotografi, Pemutaran dan *Workshop Film*, *Workshop Recording*, dan Pameran *Clothing*, adapun band-band yang mengisi acara tersebut seperti *Homogenic*, *Samalona*, *Seringai*, *Down For Life*, dan lainnya.



(Gambar II.12. Poster Festival Lokananta 2012)
Sumber 4shared.com (22 maret 2014)

2.6 Maket



(Gambar II.13. Maket Interior)
Sumber kaskus.co.id (6 april 2014)

Maket bisa diartikan dalam berbagai macam cara, dan istilahnya bisa saja digunakan bergantian dalam setting yang berbeda. Meskipun tidak ada standar, definisi-definisi berikut ini biasanya digunakan.

Sebuah maket yang layak untuk di presentasikan menandai selesainya suatu proses perancang dan membutuhkan suatu upaya yang besar dalam membangun maket tersebut agar tampak sempurna.

Sebuah maket tidak lebih dan tidak kurang adalah sesuatu yang abstrak, gambar miniatur dari sesuatu yang sesungguhnya yang dipertaruhkan bukan penggambaran yang tepat dari suatu realitas, tetapi proses dari penyederhanaan untuk mendapatkan bentuk absiran yang telah ditentukan.

Maket mengandung segi karakter seperti lubang, proyeksi, jendela, dan rancangan atap. Dalam bentuk yang abstrak ini, area lokasi-landscape dalam skala kecil disederhanakan dan di ilustrasikan dengan bahan yang telah dipilih sebagai dataran rata. jika landscape berlereng, hal ini dapat di maketkan dengan lapisan horizontal yang ditumpuk di atas yang lain.
Seluruh tipe maket yang didiskusikan (maket sketsa, maket massa, maket pengembangan, dan lain-lain) dianggap sebagai maket studi, termasuk yang digunakan untuk presentase formal. Maket-maket tersebut bertujuan untuk memunculkan ide-ide desain dan berfungsi sebagai wahana untuk penyempurnaan desain.

Maket-maket studi dapat dibagi menjadi dua kelompok berbeda, maket primer dan maket sekunder.

Maket primer

Maket primer memiliki konsep yang abstrak dan digunakan untuk mengeksplorasi berbagai tahap fokus investigasi desain yang berbeda-beda.

- Sketsa
- *Diagram*
- Konsep
- Massa
- *Solid void*
- Pengembangan

- Presentasi/*finishing*

Maket sekunder

Maket sekunder digunakan untuk menelaah komponen-komponen tertentu dari suatu bangunan atau tapak.

- Kontur tapak
- Konteks tapak/perkotaan
- Fitur dan vegetasi tapak
- Interior
- Unit bagian
- Fasad
- Rangka/struktural
- Detail/koneksi-koneksi

2.7 Diorama



(Gambar II.14. *Cabins Mini Diorama*)
Sumber www.pacificmodelloggerscongress.com (6 april 2014)

Diorama dapat merujuk kepada perangkat, didalam penggunaan *modern*, ukuran penuh tiga dimensi atau model miniatur, kadang-kadang tertutup dalam kaca untuk dipamerkan di sebuah museum. Diorama sering dijadikan sebagai bagian

dari hobi terkait seperti pemodelan kendaraan militer, pemodelan tokoh miniatur, atau *modeling* pesawat.

Kata "diorama" digunakan sejak tahun 1822 di Perancis sebagai jenis *picture-viewing device* atau alat untuk melihat sebuat visual dalam bentuk perangkat. Secara harfiah berarti "melalui apa yang terlihat", dalam bahasa Yunani di ("melalui") + orama ("yang terlihat , pemandangan"). Diorama ini ditemukan oleh Daguerre dan Charles Marie Bouton, pertama kali dipamerkan di London, 29 September 1823. Makna "replika skala kecil dari adegan" pada tahun 1902.

Diorama Daguerre terdiri dari sepotong kain dicat di kedua sisi. Ketika diterangi dari depan, adegan akan ditampilkan dalam satu negara dan dengan beralih ke penerangan dari belakang fase lain atau aspek akan terlihat.

Salah satu penggunaan pertama diorama di museum, berada di Stockholm, Swedia, di Museum Biologi yang dibuka pada tahun 1893. Ada beberapa diorama miniatur, lebih dari tiga lantai.

Diorama Miniatur biasanya jauh lebih kecil , dan menggunakan model berskala dan lansekap untuk menciptakan adegan sejarah atau fiksi . Berbasis model skala, diorama tersebut digunakan, misalnya, di Chicago Museum Sains dan Industri menampilkan *railroading*. Diorama ini menggunakan model skala railroading umum 1:87 (*HO scale*) . Diorama sering menggunakan skala seperti 1/35 atau 1/ 48.

Sheperd Paine mempopulerkan diorama miniatur *modern* yang dimulai pada tahun 1970-an.

Diorama museum modern dapat dilihat di sebagian besar museum sejarah alam. Biasanya, pajangan ini menggunakan pesawat miring untuk mewakili apa yang dilihat, menggabungkan latar belakang yang dicat sehingga obyek terkesan jauh, dan sering menggunakan perspektif. Seringkali latar belakang atau langit-langit pada permukaan melengkung dicat berdimensi sehingga penonton tidak terganggu

oleh sudut, jahitan, atau tepi. Semua teknik ini merupakan cara menyajikan sudut pandangan yang realistis tentang adegan besar dalam sebuah cerita.



(Gambar II.15. *Akeley's Diorama*)
Sumber fuckyeahdioramas.tumblr.com (6 april 2014)

Carl Akeley merupakan seorang naturalis, pematung, dan ahli mengisi kulit binatang telah menciptakan diorama habitat yang pertama pada tahun 1889. Diorama Akeley yang menampilkan berang-berang *taxidermied* dalam habitat tiga dimensi yang realistis. Dengan dukungan dari kurator Frank M. Chapman, Akeley merancang diorama habitat yang menjadi populer sehingga ditampilkan di *American Museum of Natural History* . Menggabungkan seni dengan sains, pameran ini dimaksudkan untuk mendidik masyarakat tentang meningkatnya kebutuhan konservasi habitat.

2.8 Segmentasi

- Geografis

  Masyarakat seluruh indonesia pada umumnya, masyarakat yang berada di wilayah Solo. Lebih di khususkan kepada masyarakat perkotaan.

- Demografis

  Rentang waktu usia remaja dan dewasa, yaitu:

  Masa remaja awal, 12 – 21 tahun

  Tingkat pendidikan dikhususkan kepada mahasiswa dan orang yang berwiraswasta/berwirausaha.

  Jenis kelamin : laki-laki dan wanita
- Psikografis

  Remaja cenderung menghentikan aktifitas rekreasi yang menuntut banyak pengorbanan tenaga dan berhenti dari perkembangan kesukaan akan rekreasi. Gaya hidup yang menginfiltrasi berbagai budaya, lebih khususnya musik.

Dari pengamatan dan kondisi masyarakat, segmentasi yang dapat diambil meliputi target pasar yaitu mencakup masyarakat menengah atas, target audiens yaitu termasuk anak usia dini, remaja dan orang tua, target user yaitu kalangan muda, terlebih dikalangan remaja untuk lebih menarik minat mengakses informasi dengan berkunjung ke museum dan lebih mengasah imajinasi serta membangun pengetahuan dan wawasan.