

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Geologi adalah salah satu monumen bersejarah, museum ini berada di bawah perlindungan pemerintah dan merupakan peninggalan nasional. Dalam Museum ini, tersimpan dan dikelola materi-materi geologi yang berlimpah, seperti fosil, batuan, dan mineral. Kesemuanya itu dikumpulkan selama kerja lapangan di Indonesia sejak 1850.

Pengunjung yang datang ke Museum Geologi ini berasal dari dalam dan luar kota Bandung. Pengunjung yang datang biasanya dari kalangan pelajar yang sedang menjalani *study tour*. Museum Geologi memiliki dua tingkat bangunan, terdapat 4 kategori ruangan Geologi Indonesia, Sejarah Kehidupan, Sumber Daya Geologi, dan Manfaat & Bencana Geologi. Museum ini juga beraneka macam puluhan karakteristik, dan ratusan ribu koleksi benda atau material yang ada didalamnya. Ruang Sumber Daya Geologi, Manfaat & Bencana Geologi dan Geologi Indonesia sudah menggunakan penggabungan geologi dan digital 'GeoDigi' yang di kemas sebagai sajian yang bersifat *edutainment*. Sementara, ruangan Sejarah Kehidupan masih manual hanya menggunakan buku panduan dan media gambar. Bagi pengunjung yang datang dari luar kota Bandung atau baru pertama kali datang ke Museum Geologi ini terkadang merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi dan lokasi benda-benda bersejarah yang ingin mereka ketahui. Luasnya gedung museum, pelayanan informasi yang masih manual hanya petugas informasi, buku panduan, dan gambar peta.

Aplikasi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut harus dapat di akses oleh pengunjung museum. Aplikasi yang dapat memfasilitasi pengunjung mendapatkan informasi benda atau material bersejarah yang ada di Museum Geologi. Aplikasi yang dapat memberikan visualisasi atau animasi saat pengunjung berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Aplikasi berbasis multimedia dirasa cukup untuk menjadi solusinya,

karena multimedia dapat memberikan visualisasi atau animasi untuk objek atau benda yang ada di Museum Geologi dan sarana atau alat yang digunakan untuk memberikan informasi yang memiliki tiga bagian yaitu gambar, teks, dan suara.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan Media Informasi Interaktif Benda Bersejarah Berbasis Multimedia (Studi Kasus Museum Geologi Bandung) ini penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengunjung mendapatkan informasi benda/material yang diinginkan tanpa harus berkeliling gedung museum?
2. Media seperti apa yang pengunjung dapat berinteraksi secara langsung untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan?
3. Bagaimana pengunjung dapat mengetahui proses sejarah kehidupan dari masa ke masa atau dari zaman ke zaman dan proses terbentuknya gunung berapi di Indonesia?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Media Informasi Interaktif Benda Bersejarah Berbasis Multimedia (Studi Kasus Museum Geologi Bandung) yaitu :

1. Menjelaskan benda-benda atau karakter-karakteristik yang ada di lantai 1 Museum Geologi melalui media informasi interaktif.
2. Media ini pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dan membuat visualisasi dengan teknik *360° view* agar pengunjung dapat melihat ruangan yang ada di lantai 1 gedung Museum Geologi.
3. Menjelaskan proses terjadinya sejarah kehidupan dari masa ke masa dan terbentuknya gunung berapi dengan menggunakan animasi 2 dimensi.

1.4 Batasan Masalah

Adapula batasan-batasan yang penulis buat untuk membangun Media Informasi Interaktif Benda Bersejarah Berbasis Multimedia (Studi Kasus Museum Geologi Bandung) yaitu :

1. Pembuatan media informasi ini untuk Museum Geologi Bandung Jl.Dipenogoro Bandung.
2. Informasi yang diberikan yaitu 8 karakteristik di ruangan Geologi Indonesia dan 7 karakteristik di ruangan Sejarah Kehidupan.
3. Teknik 360° *view* akan digunakan pada 2 kategori ruangan, yaitu Geologi Indonesia (Bentuk Bantuan) dan Sejarah Kehidupan (Manusia Purba, Masa Kenozoikum-tersier).

1.5 Definisi Operasional

1. MEDIA INTERAKTIF

Media Interaktif adalah suatu media yang melibatkan user/pengguna untuk mengoperasikan aplikasi tersebut.

2. INFORMASI

Informasi adalah data-data yang dikumpulkan dan diolah dan diberikan kepada pengguna yang membutuhkannya.

3. MUSEUM GEOLOGI

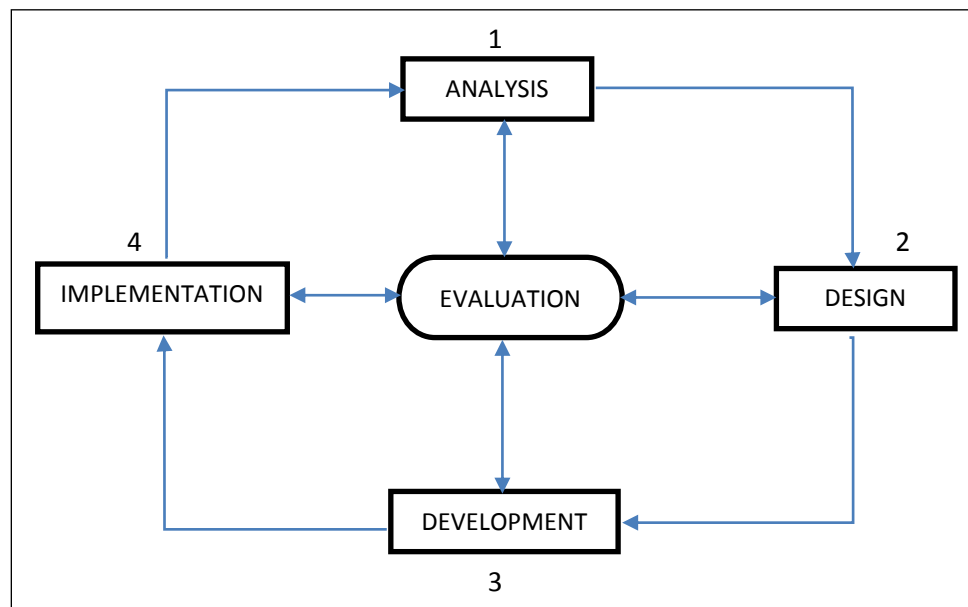
Museum Geologi adalah salah satu museum yang menyimpan dan mengelola materi-materi geologi yang berlimpah, seperti fosil, batuan, mineral.

4. MULTIMEDIA

Multimedia adalah media yang bermacam-macam (*text, audio, video*) yang digunakan untuk memberikan informasi bagi pengunjung museum.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membuat proyek akhir ini adalah menggunakan metode model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini merupakan model pendekatan khusus untuk mengembangkan aplikasi berbasis multimedia.



Gambar 1. 1 Metode ADDIE

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah tahap menganalisis bahan-bahan yang perlukan untuk membangun media informasi ini. Seperti kepada siapa media informasi ini digunakan, *software/hardware* yang akan digunakan, jumlah benda atau fosil yang ada, bagaimana sistem informasi Museum Geologi yang sedang berjalan.

b. *Design* (Desain)

Desain adalah tahap yang dilakukan sebelum melakukan tahap *Development*, yaitu menguraikan konten-konten apa saja yang dibutuhkan dalam media informasi tersebut.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan dan penggabungan konten-konten yang sudah di desain pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga akan menggabungkan unsur teknik 360° view dan pembuatan animasi-animasi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi ini adalah merupakan uji coba bagi pengunjung, sekaligus untuk menguji aplikasi ini secara langsung.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan mengenai evaluasi tanggapan dan bagaimana respon pengunjung selama menggunakan media informasi ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Bulan 2015																							
		April		Mei				Juni				Juli				Agustus				September					
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Analisis	■	■	■	■	■	■	■																	
2	Desain							■	■	■	■	■	■	■	■	■									
3	Pengembangan														■	■	■	■	■	■	■	■	■		
4	Implementasi																						■		
5	Evaluasi																						■		
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

