

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Museum Pos Indonesia merupakan museum yang memiliki koleksi perangko dari berbagai negara dan juga dilengkapi dengan benda-benda pos bersejarah. Terletak di Jalan Cilaki No. 73 Bandung , Jawa Barat Museum Pos Indonesia didirikan pada tahun 1933. Museum memiliki luas gedung 700 m<sup>2</sup>, dan berdiri tegak di atas lahan tanah seluas ± 706 m<sup>2</sup>. Pada awalnya museum Pos Indonesia memiliki nama Pos Telegrap dan Telepon (PTT) yang di berikan oleh pendesain Gedung museum ini yaitu arsitek J. Berger dan Leutdsgebouwdienst.

Ketika perpindahan kekuasaan Indonesia dari tangan Belanda ke Jepang, Museum PTT dan koleksi benda pada museum ini sangat tidak terawat dan diabaikan. Setelah Indonesia merdeka pun, museum ini tidak kunjung diperbaiki dan barang koleksi museum dibiarkan terbengkalai. Hingga pada tahun 1980, Perum Pos da Giro mengambil inisiatif untuk membentuk panitian yang ditujukan untuk memperbaiki dan merawat benda-benda koleksi museum yang bernilai tinggi.

Dengan memiliki ribuan perangko dari seluruh dunia, koleksi sejarah seperti surat emas raja-raja, dan juga koleksi peralatan pos menjadi daya Tarik dari Museum ini. Disini juga kita dapat mengetahui tentang perjalanan komunikasi yang terjadi pada zaman dahulu. Museum ini juga menyediakan ruang edukasi masyarakat tentang pengembangan sosio-kultur di bidang layanan pos. Masyarakat dapat melakukan praktek langsung tentang proses pengiriman surat yang dapat menjadi sebuah pengalaman bagi pengunjung itu sendiri.

Banyak sekali potensi yang terdapat dalam Museum Pos Indonesia dengan banyaknya koleksi dimiliki yang dapat mengedukasi perihal perkembangan pos di Indonesia serta benda-benda sejarah yang dimiliki. Mengetahui surat-menyurat dan pos merupakan bagian dari sejarah berkembang komunikasi di Indonesia, maka dari itu masyarakat perlu mengetahui hal tersebut dan dapat mengedukasi perihal pos itu sendiri.

Tahun ke tahun, Museum Pos Indonesia semakin kurang diminati untuk dikunjungi. Di tahun 2017 pengunjung dicatat sebanyak 83.288, di tahun 2018 mengalami peningkatan sebanyak kurang lebih 1000 pengunjung dengan jumlah 84.583. Tetapi pada tahun 2019 jumlah pengunjung mengalami penurunan drastik dengan jumlah 66.039. Rata-rata pengunjung museum adalah anak Sekolah dasar dan sekolah menengah, untuk pengunjung perorangan tidak begitu banyak.

Museum Pos Indonesia menjadi salah satu destinasi wisata museum di Bandung yang masih diminati oleh masyarakat. Berdasarkan isu yang didapatkan, museum ini masih kurang informatif sehingga pengunjung kurang mengerti akan maksud benda yang ada di museum. Hasil dari observasi pribadi, museum pos Indonesia sudah menyediakan informasi tentang benda dan koleksi didalamnya, tetapi informasi tidak terlihat dan menarik perhatian pengunjung sehingga terlewat. Sangat disayangkan pengunjung akhirnya kurang memahami dan tidak mendapatkan informasi yang semestinya ketika mengunjungi museum. Keberadaan digitalpun belum digunakan sama sekali oleh museum yang sebagaimana kita tahu bahwa sekarang merupakan era digitalisasi. Dengan hal tersebut menyebabkan antusiasme pengunjungpun menjadi kurang.

Dengan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk merancang media informasi interaktif untuk Museum Pos Indonesia dan grafis lingkungan agar informasi yang tersedia di museum tersampaikan dan dapat juga menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi museum tersebut.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menyimpulkan inti permasalahan museum pos Indonesia adalah :

1. Keberadaan informasi yang tidak terlihat sehingga pengunjung tidak mendapatkan informasi tentang sejarah, benda, dan koleksi Museum Pos Indonesia sebagaimana mestinya.

2. Kurangnya antusiasme pengunjung ketika mengunjungi Museum Pos Indonesia karena belum menggunakan digitalisasi yang merupakan salah satu daya tarik ketika berkunjung ke museum.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya penulis menyimpulkan bahwa rumusan masalah :

1. Bagaimana cara merancang media informasi interaktif sehingga dapat menarik perhatian dan informasi yang disediakan untuk pengunjung yang mendatangi Museum Pos Indonesia?
2. Bagaimana cara merancang grafis lingkungan yang sesuai dengan Museum Pos Indonesia?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Dalam pengerjaan penelitian tersebut, ruang lingkup atau batasan masalah dari perancangan media interaktif ini adalah:

1. Apa (What)  
Perancangan media informasi interaktif dan grafis lingkungan Museum Pos Indonesia
2. Siapa (Who)  
Pengunjung anak sekolah dasar dan sekolah menengah pertama, umur sekitar 11-15 tahun.
3. Dimana (Where)  
Penelitian akan dilakukan di kota Bandung, dan observasi kunjungan ke Museum Pos Indonesia di Bandung.
4. Kapan (When)  
Perancangan akan dilakukan pada bulan Februari sampai berakhirnya Tugas Akhir ini.
5. Mengapa (Why)

Museum dapat memberikan informasi dan edukasi kepada pengunjung serta meningkatkan antusiasme ketika berkunjung.

6. Bagaimana (How)

Dengan melakukan perancangan media informasi interaktif serta grafis lingkungan untuk Museum Pos Indonesia.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan perancangan media informasi interaktif dan grafis lingkungan Museum Pos Indonesia yaitu :

1. Agar pengunjung memperoleh informasi yang tersedia di dalam museum sebagaimana mestinya dan informasi dapat tersampaikan dengan baik sehingga informasi tersebut dapat mengedukasi pengunjung mengenai pos di Indonesia.
2. Pengunjung lebih tertarik dan antusias untuk mengunjungi Museum Pos Indonesia yang kita ketahui bahwa museum merupakan tempat wisata edukatif yang dapat memberikan informasi kepada orang-orang yang berkunjung.

#### **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk metode pengumpulan data, penulis menggunakan tiga metode sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Penulis akan menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan data-data berdasarkan kebutuhan yang diperlukan kepada pihak-pihak yang terkait.

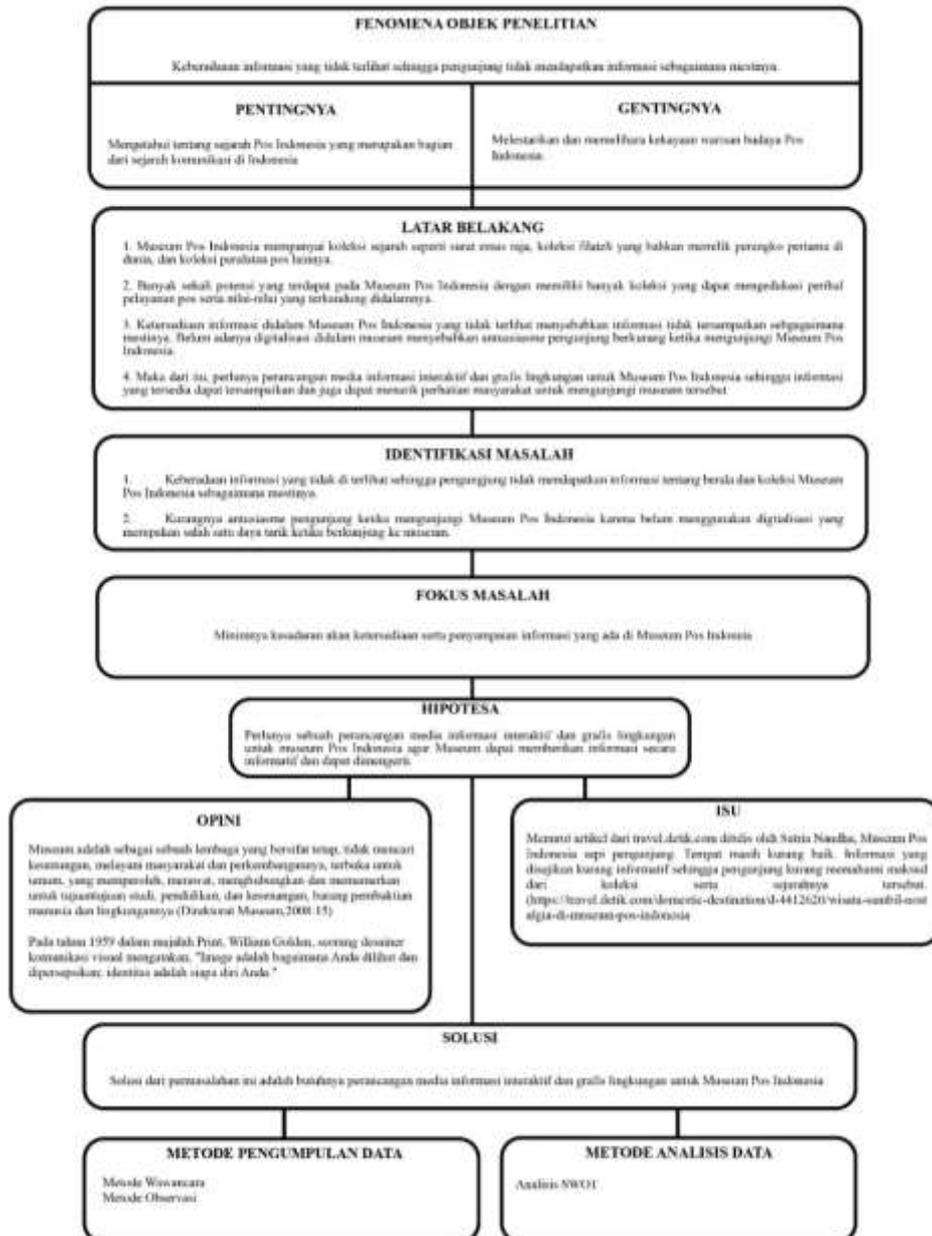
2. Metode Observasi

Penulis terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang sesuai.

## 1.5.2 Metode Analisis Data

Penulis menggunakan metode Analisis SWOT. Dengan menggunakan metode tersebut penulis dapat mencapai perancangan yang sesuai dengan tujuan awal.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Vina Medina

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Penjabaran latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan.

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Menjelaskan teori yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis permasalahan.

### **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Uraian data dan analisis masalah sebagai acuan perancangan serta kesimpulan.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Uraian kosep serta hasil perancangan yang berupa kosep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan hasil perancangan,

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Kesimpulan keseluruhan serta saran terkait penulisan penelitian.