

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi dalam dunia pendidikan dan kebudayaan kini semakin berkembang dan memberikan solusi yang inklusif bagi berbagai kalangan masyarakat. Salah satu bentuk digitalisasi yang semakin umum digunakan adalah media video yang dapat menjembatani kesenjangan informasi. Penggunaan video, dengan format audio visual yang menarik dan mudah dipahami, memberikan alternatif yang lebih baik dibandingkan metode komunikasi konvensional. Video sebagai media komunikasi visual memungkinkan penyampaian informasi yang lebih langsung dan interaktif, membuatnya lebih efektif dalam menarik perhatian pengunjung, termasuk mereka yang mengalami keterbatasan fisik. Dengan video, informasi yang kompleks dapat disampaikan dengan cara yang sederhana namun tetap informatif, sehingga pengunjung disabilitas dapat mengaksesnya tanpa harus mengandalkan metode yang lebih tradisional. Oleh karena itu, video menjadi pilihan yang tepat untuk menyampaikan informasi di museum, khususnya untuk meningkatkan aksesibilitas bagi pengunjung dengan berbagai kondisi fisik.

Seiring dengan berkembangnya kebutuhan akan akses informasi yang lebih mudah dan praktis, media digital semakin diakui sebagai solusi efektif untuk menyebarkan pengetahuan. Dalam konteks ini, penggunaan video sebagai alat untuk menyampaikan informasi tentang koleksi museum menawarkan keuntungan yang signifikan. Video, yang menggabungkan gambar dan suara, memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang koleksi museum tanpa harus bergantung pada teks atau ceramah yang dilakukan oleh *tour guide*. Hal ini sangat penting bagi pengunjung dengan disabilitas, yang mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses informasi yang disampaikan secara lisan atau dalam bentuk tulisan. Melalui narasi yang disesuaikan dan visualisasi yang menarik, video dapat memberikan pengalaman edukasi yang lebih menyeluruh, termasuk bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik. Dengan memanfaatkan teknologi digital, museum dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan menyampaikan pesan dengan cara yang lebih inklusif dan efektif.

Masyarakat modern kini semakin mengandalkan teknologi digital untuk mendapatkan informasi, dan hal ini juga berlaku di dunia kebudayaan. Banyak pengunjung museum, terutama anak-anak, yang lebih tertarik menggunakan media digital untuk belajar dan menjelajahi koleksi museum. Menurut Muhtaroh et al. (2022) menunjukkan bahwa audiens lebih cenderung memilih media digital, seperti video dan multimedia, untuk memperoleh informasi dibandingkan metode konvensional seperti mendengarkan ceramah langsung. Fenomena ini menunjukkan pergeseran dalam cara orang mengakses informasi, di mana kemudahan dan kepraktisan menjadi faktor utama. Video sebagai media komunikasi yang menggabungkan gambar dan suara mampu memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik, serta lebih mudah dicerna oleh pengunjung dengan berbagai latar belakang, termasuk pengunjung disabilitas. Dengan adanya video edukasi, pengunjung dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas dan komprehensif mengenai koleksi museum tanpa harus bergantung pada panduan manual atau tour guide. Oleh karena itu, pemanfaatan video tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mendalam bagi pengunjung.

Namun, meskipun digitalisasi menawarkan banyak manfaat, masih banyak museum yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan aksesibilitas bagi pengunjung disabilitas. Hal ini dapat menimbulkan ketimpangan pengalaman antara pengunjung dengan keterbatasan fisik dan mereka yang tidak memiliki hambatan. Salah satu contoh yang dapat dilihat adalah Museum Sri Baduga, yang meskipun menyimpan koleksi yang berharga, belum memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung aksesibilitas pengunjung disabilitas. Lantai dua museum ini, yang menyimpan sebagian besar koleksi penting, tidak dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti *lift* atau *elevator*, yang mengakibatkan pengunjung dengan disabilitas fisik tidak dapat mengaksesnya. Ketimpangan ini menciptakan pengalaman yang tidak inklusif bagi pengunjung yang seharusnya dapat menikmati koleksi tersebut dengan cara yang lebih mudah. Oleh karena itu, sangat penting bagi museum untuk menyediakan alternatif yang dapat mengatasi hambatan fisik ini, seperti penggunaan video yang dapat diakses di lantai dasar atau ruang lain yang lebih mudah dijangkau.

Museum Sri Baduga, sebagai salah satu museum sejarah dan budaya terkemuka di Indonesia, memiliki tantangan besar dalam menyediakan pengalaman yang inklusif bagi semua pengunjung. Berdasarkan observasi, pengunjung museum didominasi oleh anak-anak dan remaja, serta pendamping yang sering kali adalah orang tua lanjut usia atau penyandang disabilitas. Banyak pengunjung yang tidak dapat mengakses lantai dua museum karena keterbatasan fisik, yang semakin memperburuk ketimpangan pengalaman pengunjung yang seharusnya bisa menikmati koleksi museum secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk menyediakan alternatif aksesibilitas, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi video untuk memperkenalkan koleksi museum. Video highlight yang dirancang khusus ini bertujuan untuk memberikan gambaran singkat dan informatif tentang koleksi yang ada di lantai dua, sehingga pengunjung disabilitas dapat menikmati informasi tersebut tanpa harus naik ke lantai dua secara langsung. Video ini dirancang dengan menggunakan teknik sinematografi yang halus dan narasi yang disesuaikan, agar pengunjung disabilitas dapat mengakses informasi dengan mudah dan menyeluruh, meskipun mereka tidak dapat berada di ruang pameran tersebut secara fisik.

Dengan menggunakan pendekatan komunikasi visual melalui video, diharapkan Museum Sri Baduga dapat memberikan pengalaman yang lebih inklusif dan menarik bagi semua pengunjung. Video ini juga akan menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya aksesibilitas bagi pengunjung dengan disabilitas. Konsep video ini tidak hanya memberikan solusi untuk meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga sebagai bentuk inovasi dalam menyampaikan informasi secara lebih menyeluruh dan efektif. Melalui penggunaan teknologi digital, museum dapat menjembatani kesenjangan informasi dan memastikan bahwa semua pengunjung, tanpa terkecuali, dapat menikmati dan mengapresiasi koleksi yang ada. Hal ini mencerminkan pentingnya integrasi teknologi dalam dunia museum untuk menciptakan pengalaman yang lebih inklusif dan menyeluruh bagi semua kalangan pengunjung, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil observasi pihak museum, pengunjung disabilitas mengalami kesulitan mengakses koleksi di berbagai lantai Museum Sri Baduga. Kesulitan ini terutama terjadi pada pengunjung yang memiliki keterbatasan fisik, yang tidak dapat naik ke lantai dua dan tiga. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan solusi yang

meningkatkan aksesibilitas bagi pengunjung disabilitas, agar mereka tetap dapat menikmati koleksi museum. Salah satu solusi yang relevan adalah penyediaan monitor multimedia di lantai satu atau lobi museum. Di dalam monitor ini, akan ditampilkan video highlight yang memperkenalkan koleksi museum dari lantai satu hingga tiga, dengan narasi yang jelas dan mudah dipahami. Proses produksi video highlight ini melibatkan tahap perencanaan, pengambilan gambar yang halus, serta editing yang disesuaikan dengan audiens disabilitas untuk memastikan pesan dapat diterima dengan baik.

1.3 Fokus Perancangan

Fokus Perancangan ini adalah untuk menciptakan iklan layanan masyarakat yang mampu mejebatani kesenjangan informasi dari *tour guide* untuk menciptakan informasi yang valid dengan target audiens disabilitas. Beberapa aspek yang akan diperhatikan dalam produksi iklan layanan masyarakat ini adalah :

1. Visual yang menarik
2. Narasi yang mudah dipahami
3. Sinematografi yang halus

Dengan beberapa aspek yang ada diatas, diharapkan audiens disabilitas dapat menikmati keseluruhan koleksi yang ada di Museum Sri Baduga dengan meningkatkan aksesibilitas yang nyaman, informatif, dan menarik.

1.4 Tujuan Karya

Perancangan karya ini membahas tentang permasalahan aksesibilitas bagi pengunjung disabilitas di Museum Sri Baduga, terutama terkait kesulitan mereka dalam mengakses koleksi yang berada di lantai 2. Karya video iklan layanan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan aksesibilitas pengunjung. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perancangan karya ini bertujuan untuk:

1. Menyediakan visualisasi iklan layanan masyarakat, highlight lantai 2 Museum Sri Baduga.
2. Menghadirkan narasi yang sederhana dan informatif, sehingga pengunjung disabilitas dapat dengan mudah memahmi.
3. Menciptakan pengalaman dengan teknik sinematografi yang mengesankan bagi seluruh pengunjung museum dengan memanfaatkan teknologi multimedia, terutama disabilitas.

1.5 Manfaat Karya

Pembuatan karya iklan layanan masyarakat (multimedia) yang berjudul “Produksi Iklan Layanan Masyarakat (Multimedia) Highlight Video Lantai 2 Museum Sri Baduga” memiliki manfaat dari dari beberapa aspek, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Peningkatan wawasan audiens secara informatif yang meningkatkan aksesibilitas disabilitas. Karya ini merupakan kontribusi dari komunikasi visual dimana tektik pengambilan gambar dan narasi mempermudah saat penyampaian informasi secara efektif kepada kelompok yang mengalami keterbatasan fisik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Dengan pengimplementasian iklan layanan masyarakat (multimedia) pihak Museum Sri Baduga dapat memberikan aksesibilitas kepada kelompok keterbatasan fisik. Penyampain narasi dan sinematografi yang mudah dipahami juga dapat memberikan wawasan secara informatif.

1.6 Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan perancangan karya akhir yang akan dilakukan oleh penulis dalam kurun waktu dari bulan Agustus 2024 sampai Oktober 2024.

1.6.1 Waktu dan Lokasi

Jadwal Kegiatan			
No.	Deskripsi	Waktu	Lokasi
1.	Riset Video	26 Agustus – 30 Agustus 2024	Museum Sri Baduga
2.	Produksi Skrip	4 September – 7 Oktober 2024	Museum Sri Baduga
3.	Persiapan <i>Gear Equipment</i>	14 September 2024	Museum Sri Baduga
4.	Tapping Koleksi Museum	16 September 2024	Museum Sri Baduga
5.	Pasca produksi	17 September – 7 Oktober 2024	Podomoro Park Bandung

6.	Revisi	20 September – 7 Oktober 2024	Podomoro Park Bandung
7.	Finalisasi	8 Oktober 2024	Podomoro Park Bandung
8.	Pembuatan Perancangan Karya	10 Oktober - 17 Desember 2024	Bandung
9.	Sidang Perancangan Karya	30 Desember 2024 – 10 Januari 2024	Telkom University

Tabel 1. 1

Waktu dan Lokasi

Sumber : Data Penulis

1.6.2 Jadwal Kegiatan

Sebelum memulai kegiatan hal yang dilakukan adalah riset video sinematografi yang cocok untuk kelompok yang mengalami keterbatasan fisik. Setelah itu tim kreatif mulai menyusun narasi sesuai target audiens. Langkah selanjutnya mempersiapkan *gear equipment* seperti gimbal dan kamera digital. Ketika semua siap tim sutradara mulai *shooting* dengan *shot list* (Teknik pengambilan gambar) yang telah dibuat oleh produser. Ditahap pasca produksi sutradara mulai memasuki konsep visual, proses editing, dan pendekatan sinematografi. Pasca produksi selesai selanjutnya tim mengajukan hasil dari video yang dibuat kepada pihak Museum Sri Baduga, tentunya ada beberapa konsep visual harus di revisi seperti narasi dan efek visual. Pada akhirnya video iklan layanan masyarakat (multimedia) yang dibuat disetujui oleh pihak Museum Sri Baduga, produser dan sutradara mematenkan finalisasi yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang perancangan karya, rumusan masalah, fokus perancangan, tujuan karya, manfaat karya, jadwal kegiatan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mengulai mengenai teori yang relavan seperti multimedia, iklan layanan masyarakat, komunikasi visual, sinematografi

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memberikan gambaran tentang subjek dan objek penelitian. Metode pengumpulan data mencakup wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, penulis menyajikan analisis permasalahan, konsep komunikasi, konsep kreatif, dan skema perancangan karya.

BAB IV HASIL KARYA

Bab ini membahas proses perancangan karya mulai dari tahap perancangan hingga produksi serta analisis hasil karya, mengacu pada kesesuaian teori dan konsep terhadap karya yang dibuat.

BAB V PENUTUPAN

Bab ini adalah bagian akhir yang memuat kesimpulan dari hasil karya yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, serta saran dari penulis akademis dan praktis.