

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia banyak sekali beragam peristiwa dari jaman penjajahan sampai jaman kemerdekaan sekarang ini dan itu semua tidak luput dari peran nenek moyang kita yang dahulu kala berjuang meraih kemerdekaan republik Indonesia dan tidak dipungkiri pada jaman dahulu kala sampai sekarang Indonesia bisa dikatakan surga kekayaan alam dari kekayaan tambang batu bara terbesar di dunia dan negara maritim terbesar di dunia bahkan kesuburan tanah terbaik di dunia maka dari itu dari jaman dahulu kala para penjajah mengincar hasil kekayaan Indonesia seperti rempah rempah dan menguasai pelabuhan pelabuhan penting, dan pada saat jaman kemerdekaan Indonesia bebas dari para penjajah tinggalan benda benda peninggalan para penjajah itu yang tersisa seperti perahu kecil, hasil rempah rempah yang dimanfaatkan oleh penjajah dan kapal pada zaman VOC yang sekarang di taruh di museum.

Museum merupakan institusi permanen yang melayani kebutuhan publik melalui usaha pengoleksian dan memamerkan benda-benda serta aset-aset bersejarah dan sumber pengetahuan bagi masyarakat. Beberapa museum terkenal di Indonesia, salah satunya adalah Museum Bahari Jakarta.

Museum Bahari Jakarta merupakan museum yang menyimpan koleksi yang berhubungan dengan kebaharian dan kenelayanan bangsa Indonesia dari Sabang hingga Merauke yang berlokasi di seberang pelabuhan sunda kelapa

Museum bahari Jakarta tidak hanya memberikan pengetahuan tentang sejarah, budaya dan perkembangan kemaritiman Indonesia, tetapi juga sebagai museum untuk memberikan pengetahuan tentang keanekaragaman hayati kelautan Indonesia. Karena, Indonesia juga dikenal sebagai negara yang memiliki keanekaragaman hayati laut tertinggi didunia.

Namun apresiasi pengunjung untuk museum masih dirasakan sangat kurang, kemungkinan tingkat pemahaman masyarakat tentang museum masih sempit. Tidak jarang mereka memandang bahwa museum adalah sebuah bangunan yang di dalamnya tersimpan benda kuno yang tidak bermanfaat. Namun bila ditelaah lebih dalam, museum cukup signifikan dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan dari museum itu sendiri contohnya museum bahari Jakarta ini



Kunjungan Wisatawan dari tahun 2009 - 2012	2009	2010	2011	2012
	12.677	34.112	34.179	32.067

*Gambar 1.1  
Tabel pengunjung museum bahari jakarta  
Sumber Museum Bahari Jakarta*

Dari data diatas menunjukkan setiap tahun Kunjungan Wisatawan Museum Bahari Jakarta tidak stabil bahkan bisa dikatakan tidak stabil dan penurunan Kunjungan Wisatawan Museum Bahari Jakarta disebabkan karena kurangnya minat wisatawan untuk berkunjung ke museum bahari dan komentar wisatawan mereka menganggap museum bahari Jakarta ini hanyalah mengkoleksi benda benda maritime yang berada di museum ini terkesan bosan dan tidak ada yang menarik untuk pengunjung bisa rasakan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini dapat mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk dalam hal periklanan. Teknologi informasi saat ini sudah menjadi bagian utama dalam kegiatan bisnis dunia. Dengan berbasis teknologi informasi nilai bisnis diyakini akan semakin meningkat, oleh karena itu mutlak diperlukan pengembangan bisnis yang berbasis teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi

khususnya multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, dan iklan atau promosi.

Maka dari itu, Museum bahari Jakarta ini membutuhkan sebuah media komunikasi untuk mengubah keadaan ini, media yang dapat memandu pengunjung mempelajari sejarah di museum bahari Jakarta dan agar masyarakat dapat kembali menyadari akan peran dan pentingnya aset sejarah ini. Dan agar meningkatkan minat masyarakat untuk datang dan belajar sejarah di Museum bahari Jakarta.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana proses perancangan video animasi format film pendek dengan tema perahu mahapahit augmented reality di museum bahari jakarta yang bagus agar menarik, informatif, untuk memudahkan pengunjung museum bahari jakarta untuk menerima pesan yang akan disampaikan?
2. Bagaimana proses penerapan Art Directing dan Copywriting pada perancangan video animasi format film pendek dengan tema perahu mahapahit augmented reality di museum bahari jakarta yang menarik?
3. Bagaimana meningkatkan kunjungan di museum bahari Jakarta dengan menggunakan video animasi format film pendek dengan

tema perahu mahapahit augmented reality di museum bahari jakarta?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah dalam perancangan ini lebih tertuju pada media audio visual yang berbasis augmented reality pada museum bahari. Untuk media audio visual lebih di tekankan pada video untuk augmented reality dan bisa dijadikan sebuah program interaktif.

### **1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN**

1. Mengetahui proses perancangan video animasi format film pendek dengan tema perahu mahapahit augmented reality di museum bahari jakarta yang bagus agar menarik, informatif, untuk memudahkan pengunjung museum bahari jakarta untuk menerima pesan yang akan disampaikan.
2. Mengetahui proses penerapan Art Directing dan Copywriting pada perancangan video animasi format film pendek dengan tema perahu mahapahit augmented reality di museum bahari jakarta yang menarik.
3. Meningkatkan pengunjung ke museum bahari.

Selain tujuan, perancangan ini juga memiliki manfaat yaitu

## 1. Manfaat Wisatawan atau Pengunjung

- Wisatawan atau pengunjung akan mudah mengenal peninggalan sejarah-sejarah yang ada di museum bahari tersebut.
- Wisatawan atau Pengunjung akan lebih tertarik karena adanya media audio visual yang bersifat interaktif

## 2. Manfaat bagi museum bahari

- Dengan adanya media audio visual yang bersifat interaktif maka akan sangat mendukung museum bahari ini untuk meningkatkan kunjungan wisata yang diharapkan dapat memberikat dampak positif bagi masyarakat sekitar khususnya pada sektor pariwisata.

### 1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan cara pengumpulan data yang berupa.

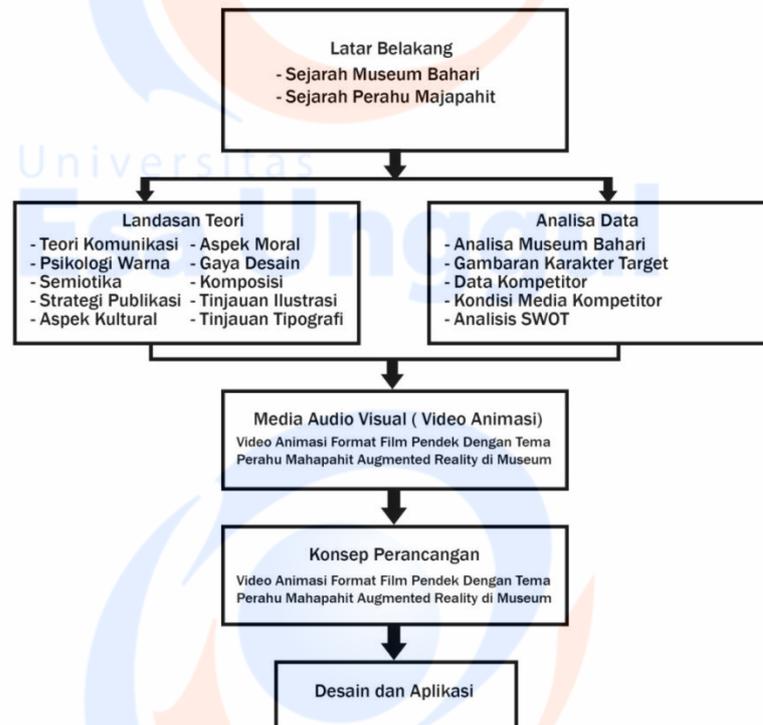
- a. Observasi/survey, yaitu pengamatan langsung terhadap masalah yang diteliti dimana penulis mengunjungi Museum Bahari Jakarta untuk mengumpulkan informasi tentang perahu majapahit di Museum Bahari Jakarta
- b. Studi pustaka, textbook, jurnal, serta teori-teori yang menjelaskan tentang kajian perahu majapahit. Buku yang dijadikan acuan

pembuatan karya visual sendiri antara lain buku “Sejarah Pelayaran karangan Drs. Yudi Tresna.

- c. Serta ada juga buku yang menjelaskan tentang museum bahari. Buku yang dijadikan acuan pembuatan karya visual sendiri antara lain buku “Museum Bahari Dari Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Provinsi Dki Jakarta”.
- d. Wawancara dengan Bapak Sukma Wijaya Selaku bagian Edukasi dan Informasi di Museum Bahar Jakarta.

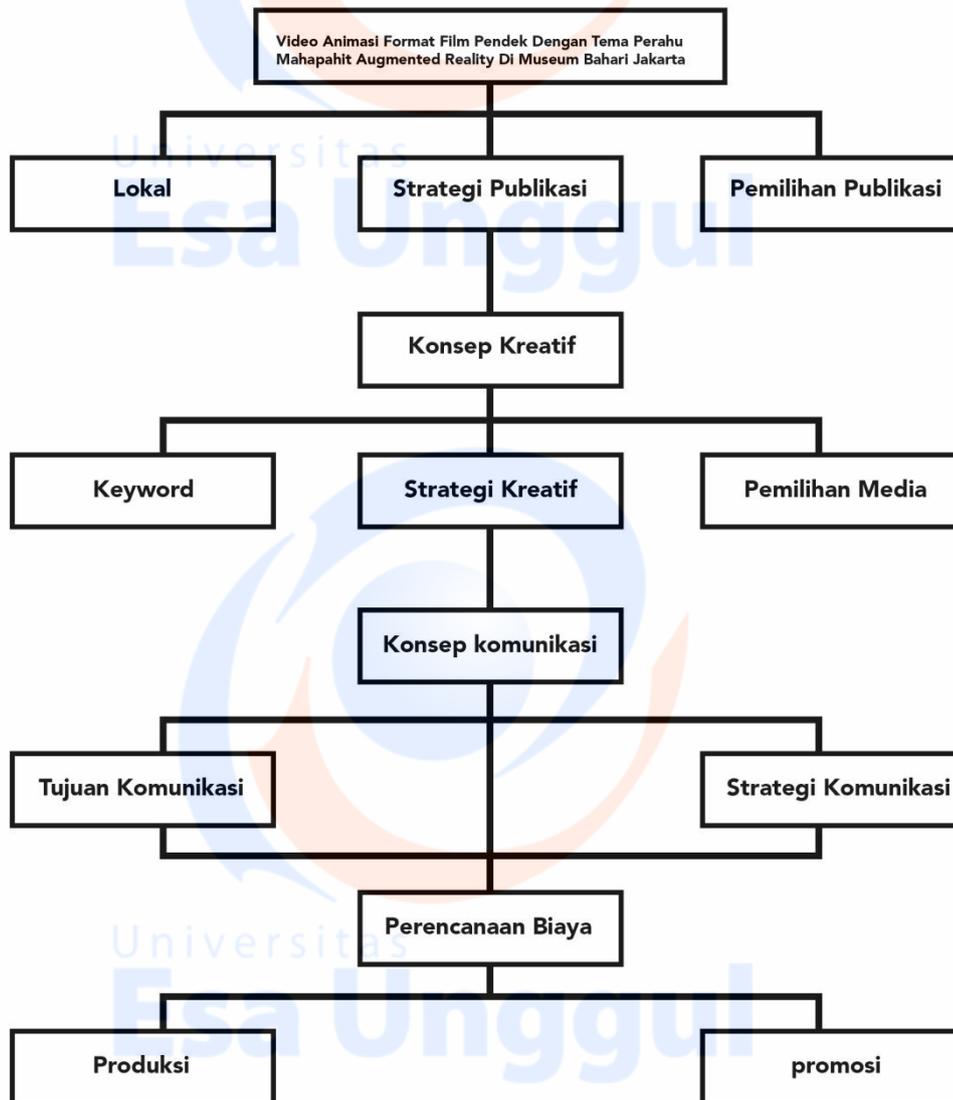
## 1.6 KERANGKA PEMIKIRAN

Sistematika kerangka pemikiran proyek Tugas Akhir



Gambar 1.2  
Bagan kerangka pemikiran  
Sumber penulis

## 1.7 SISTEMATIKA PERANCANGAN



Gambar 1.3  
Bagan sistematika Perancangan  
Sumber penulis