



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata museum menjadi salah satu pilihan masyarakat untuk menghabiskan masa liburan. Selain menambah wawasan, wisata museum juga dinilai lebih terjangkau. Kota Jakarta Pusat memiliki museum terbanyak dibandingkan kota lainnya di provinsi DKI Jakarta menurut website resmi Pemerintah Kota Jakarta Pusat. Beberapa museum di Jakarta Pusat yang sudah lebih dikenal masyarakat adalah Museum Nasional / Gajah dan Museum Sejarah Nasional (Monas). Namun beberapa museum yang terdapat di daerah menteng salah satunya seperti Museum Jend. Besar A.H. Nasution, belum terlalu dikenal. Hal ini berkaitan dengan minimnya petunjuk jalan dan akses menuju lokasi yang tidak dilewati kendaraan umum. Hal tersebut terbukti dari hasil wawancara terhadap turis lokal dan internasional yang penulis lakukan pada tanggal 6-7 September 2014.

Kurangnya petunjuk wisata seperti peta membuat para pecinta museum tidak sepenuhnya mengetahui semua lokasi wisata museum serta transportasi menuju kesana. Peta yang ada saat ini hanya berisi peta pada umumnya. Bahkan beberapa peta berisi banyak iklan hotel / restoran / lainnya. Kurangnya informasi pada peta dapat menjadi salah satu faktor seorang turis sulit menemukan lokasi yang ingin dituju. Maka, sebaiknya sebuah peta dapat memuat segala informasi yang dibutuhkan oleh seorang pecinta museum dalam berwisata, khususnya wisata museum.

Setelah berbincang dengan *founder* Komunitas Historia, Asep Kambali pada tanggal 19 September 2014 serta wawancara dengan beberapa pecinta museum pada tanggal 6 Oktober 2014, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pecinta museum adalah remaja dengan kisaran umur 17-35 tahun. Masyarakat pada kisaran umur tersebut sangat dekat dengan teknologi dan *gadget*. Maka bisa disimpulkan bahwa aplikasi adalah media terbaik untuk tugas akhir perancangan peta wisata museum Jakarta Pusat. Dalam aplikasi tersebut, selain menampilkan peta interaktif, daftar museum, transportasi (tarif, jam operasi suatu angkutan, kontak), serta *ticketing* museum, juga dapat ditambahkan informasi tambahan mengenai tempat umum terdekat. Contohnya seperti ATM, tempat ibadah, restoran / kafe untuk *hangout*, juga pom bensin. Para pecinta museum pada kisaran umur 17-35 tahun lebih banyak menyukai gaya pop art. Hal tersebut terbukti dari hasil wawancara, ketika penulis membawa *sample* desain dan meminta responden untuk memilih desain yang paling disukai.

Oleh karena itu, penulis merancang aplikasi peta wisata museum Kota Jakarta Pusat sebagai media efektif bagi para pecinta museum yang ingin menjelajah. Penulis menganggap bahwa aplikasi peta wisata museum mudah diakses di *gadget*, sehingga segala informasi yang dimasukkan kedalamnya dapat dengan mudah digunakan. Aplikasi peta wisata museum ini ditujukan kepada para pecinta museum remaja-dewasa umur 17-35 tahun dan *style* yang dipakai dalam desain dan ilustrasi gaya *modern retro*.

1.2 Rumusan Masalah

Pertanyaan besar dalam pembuatan Tugas Akhir “Perancangan Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat” yaitu "Bagaimana cara membuat Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat agar tepat sasaran serta memberikan manfaat bagi target market?", maka dibuatlah beberapa pertanyaan yaitu sebagai berikut.

1. Pemilihan Informasi apa saja yang tepat dimasukkan ke dalam Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat agar memberikan manfaat bagi para pecinta museum?
2. Bagaimana cara merancang infografik pada Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat?
3. Bagaimana desain dan ilustrasi pada Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perencanaan tugas akhir dibutuhkan pembatasan masalah , maka dibuatlah beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Informasi yang bisa dimasukkan ke dalam peta lipat yaitu peta interaktif, daftar museum berserta preview nya, lokasi tempat umum sekitar museum (ATM, tempat ibadah, restoran / kafe untuk hangout, pom bensin), rute dan tiket transportasi kota.
2. Gaya desain *modern minimalist* pada Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat untuk masyarakat usia 17-35 tahun, pria & wanita.

3. Perancangan infografis pada peta interaktif pada Aplikasi Peta Wisata Museum Kota Jakarta Pusat.

1.4 Tujuan Perancangan

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai pada akhir dari perencanaan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi yang berisi peta interaktif, informasi tentang daftar museum beserta *preview* nya, lokasi tempat umum sekitar museum, rute dan tiket transportasi kota.
2. Membuat desain ilustrasi dan infografis peta interaktif pada aplikasi untuk digunakan para pecinta museum usia 17-35 tahun.
3. Membantu Pemerintah Kota Jakarta Pusat memperkenalkan wisata museum kepada para pecinta museum dan masyarakat lainnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pada pelaksanaan tugas akhir ini, penulis akan menggunakan 3 metode pengumpulan data.

1.5.1 Pengumpulan data Primer

1. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung ke museum-museum yang berada di Jakarta Pusat untuk mengumpulkan data pengunjung dan melihat langsung permasalahan yang ada.

2. Wawancara

Penulis akan mewawancarai beberapa pecinta museum pria dan wanita berumur 17-35 tahun untuk mengetahui kebutuhan serta karakteristik pengguna (dalam hal ini yaitu para pecinta museum). Metode yang di gunakan adalah kualitatif.

1.5.2 Pengumpulan data Sekunder

1. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil informasi melalui media *online* dan media cetak yang membahas mengenai wisata museum serta beberapa sumber baik buku maupun jurnal untuk mengetahui ilmu apa saja yang akan diterapkan pada perancangan aplikasi.

1.6 Metode Perancangan

Dalam merancang Tugas Akhir ini penulis melalui beberapa metode seperti:

1. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah dengan menganalisa selera, karakter, serta kebutuhan pengguna.

2. Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang dan permasalahan yang ada, maka penulis menentukan siapa target audiens, kebutuhan target audiens dan ilmu atau teori apa saja yang harus diterapkan dalam pembuatan tugas akhir ini.

3. Pengumpulan Data

Pengambilan data melalui penyebaran kuisioner, observasi langsung, wawancara

narasumber dan target audiens, serta mencari dokumen yang diperlukan untuk pembuatan tugas akhir ini.

4. *Brainstorming* dan Proses Kreatif

Penulis mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya sehingga muncul gagasan baru dan kreatif guna membantu perancangan tugas akhir. Penulis juga membuat sketsa kasar untuk memberi sedikit gambaran produk yang akan dirancang. Setelah mendapatkan poin-poin penting tersebut, maka proses kreatif dapat dilakukan.

5. *Prototype*

Setelah proses kreatif dilakukan, maka penulis dapat membuat *prototype* tugas akhir untuk memberikan gambaran penuh tentang produk.

U
M
M
N

1.7 Skematika Perancangan

