

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum Sangiran adalah museum arkeologi manusia dan benda – benda purbakala yang terletak di dalam kawasan kubah Sangiran, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Solo. Museum seluas 56 kilometer persegi ini diakui sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO dengan nama Sangiran *The Early Man Site* pada tahun 1996 (Harijana, 2018). Pada tahun 1977, Museum Sangiran ditetapkan sebagai Daerah Cagar Budaya oleh pemerintah Indonesia dan diresmikan untuk umum pada tanggal 15 Desember 2011 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Koleksi fosil yang terdapat di Museum Sangiran diantaranya adalah fosil manusia purba jenis *Homo sapiens*, *Homo neanderthal eropa*, *Homo neadhertal asia*, *Homo soloensis*, *Pithecanthropus erectus*, *Australopithecus africanus*, *Pithecanthropus mojokertensis* dan *Meganthropus paleojavanicus* (Hafidz, 2018).

Menurut Douglas (1967:145) fungsi museum yaitu instansi yang mampu memberikan semangat untuk mengembangkan gagasan dan wawasan. Disamping dari fungsi museum yaitu mengumpulkan, mengidentifikasi, merekam dan selanjutnya memamerkan. Fungsi tersebut menjelaskan bahwa kedudukan museum bukan hanya sekedar pameran benda-benda mati, tetapi juga mengundang para masyarakat dan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan dan mendapatkan informasi nilai dari peninggalan sejarah tersebut. Seperti yang dicantumkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.66 Tahun 2015 tentang museum dalam pasal 1 ayat 1 dimana museum merupakan lembaga yang memiliki fungsi untuk mengembangkan, melindungi, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Kegiatan kunjungan ke museum merupakan suatu hal yang layak untuk diperhatikan sebagai sumber pembelajaran visual bagi para siswa. Dimana para siswa tidak hanya sekedar berkunjung ke museum tetapi juga mengeksplorasi dan membawa pulang pemahaman mendalam, ataupun pengalaman yang menyenangkan (Hermawati,2008).

Kenyataan dari fungsi museum tersebut tidak sejalan dengan hasil observasi dan kuseioner yang didapatkan dimana papan informasi yang ada di Museum Sangiran kurang memberikan informasi yang jelas dimana terdapat banyak foto yang bertumpuk, informasi yang terlalu banyak, dan tulisan yang terlalu kecil. Dibeberapa tempat pula terdapat sebuah papan informasi yang hanya berupa kertas print yang delaminating dan hanya berukuran kecil. Sehingga, dari papan informasi yang ada tidak tersampainya informasi dengan baik kepada para siswa dan membuat mereka tertarik untuk sekedar melihat dan mengamati lebih jauh. Dari data yang didapatkan pula dari hasil *Focus Group Disscucion* yang dilakukan oleh 5 siswa dari SMP Al-Kautsar dan dan 5 siswa SMA di Solo yang pernah melakukan *studytour* ke Museum Sangiran pada Februari 2020, mengatakan bahwa mereka kurang mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dari kunjungannya ke Museum Sangiran dikarenakan saat berada disana mereka hanya melakukan penyusuran museum secara keseluruhan karena fokus mereka yang terbagi kepada hal lain dan merasa bosan saat kunjungan karena harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya yang pada realitanya mereka hanya memfoto dan menyalin papan informasi dari artefak yang ada di Museum Sangiran sehingga mereka kurang memahami informasi yang disampaikan dan mudah bosan saat melakukan kunjungan. Seperti yang dikatakan oleh Mintasih (2016), siswa pada generasi milenial memiliki struktur otak yang lebih mengedepankan aspek visual karena generasi ini kurang dalam menganalisa informasi dan cenderung tidak memiliki ketertarikan terhadap proses yang hanya difokuskan pada membaca dan menyimak. Generasi ini lebih tertarik kepada pengamatan dan menyukai materi pembelajaran dengan visual, bersifat narasi, dan pembelajaran dengan aktivitas serta permainan.

Berdasarkan masalah tersebut, Museum Sangiran harus mengoptimalkan kekurangannya dalam penyampaian informasi dan aktivitas bagi para siswa agar para siswa tidak lagi mudah teralihkan pada faktor luar dan tidak cepat merasa bosan sehingga terciptanya wawasan baru bagi para siswa setelah melakukan kunjungan. Seperti yang dikatakan oleh Hermawati (2008) bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di museum merupakan sarana bagi munculnya suatu gagasan dan ide baru

karena pada kegiatan ini siswa dirangsang untuk menggunakan kemampuannya dalam berfikir kreatif secara optimal. Maka dari itu, dibuatlah sebuah solusi melalui pendekatan desain komunikasi visual dengan membuat buku aktivitas Museum Sangiran untuk usia 12-18 tahun di Solo yang berisi aktivitas-aktivitas untuk mengoptimalkan kunjungan ke Museum Sangiran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku aktivitas Museum Sangiran untuk usia 12-18 tahun di Solo.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk membatasi ruang lingkup pembahasan masalah agar menjadi fokus dan tidak melebar dari topiknya, maka penulis menentukan segmentasi target dari perancangan buku ini sebagai berikut :

- Demografis
  - a) Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
  - b) Usia : 12-18 tahun

Pemilihan rentang usia ini didasari oleh data yang didapatkan dari BPSM Sangiran (2020), pengunjung terbanyak adalah golongan pelajar SMP dan SMA. Dimana pada periode Januari-April 2020, pengunjung pelajar SMA sebanyak 17.664 dan pengunjung pelajar SMP sebanyak 5.979.
- Geografis

Siswa SMP dan SMA yang berdomisili di kota Solo
- Psikografis
  - Anak-anak yang suka mengunjungi museum sangiran
  - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta suka mempelajari membaca informasi baru

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang sebelumnya telah dijabarkan. Maka perancangan ini bertujuan untuk merancang buku aktivitas Museum Sangiran untuk usia 12-18 tahu di Solo.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Bagi Penulis**

Perancangan buku ini bermanfaat sebagai kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari penulis selama perkuliahan di UMN sebelumnya. Selain itu, penulis akan mendapatkan wawasan baru mengenai topik yang dipilih, juga wawasan mengenai ilustrasi dari tahap perencanaan hingga tahap visualisasinya dalam menyampaikan informasi yang jelas.

##### **2. Bagi Masyarakat**

Perancangan buku ini akan bermanfaat sebagai media informasi terutama bagi para siswa yang akan mengunjungi museum sangiran. Penulis berharap buku ini dapat menjadi buku aktivitas yang mampu memberikan pengalaman, pengetahuan dan memori yang menyenangkan saat berkunjung ke Museum Sangiran

##### **3. Bagi Universitas**

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi tambahan referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan selanjutnya yang akan melaksanakan tugas akhir, khususnya yang akan mengangkat perancangan mengenai buku aktivitas.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A