

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Antariksa atau luar angkasa adalah ruang hampa yang batasnya tidak terdefinisi. Manusia melakukan eksplorasi antariksa untuk mencari tahu apa yang ada di luar sana. Melansir CNN Indonesia, dengan adanya eksplorasi antariksa, teknologi-teknologi baru terciptakan yang dapat diterapkan dalam membantu kehidupan manusia. Terobosan pada bidang kesehatan pun juga terjadi dengan adanya riset yang hanya dapat dilakukan di antariksa. Namun, perkembangan Indonesia dalam bidang keantariksaan masih tertinggal jika dibandingkan dengan negara lainnya seperti Cina, India, dan Uni Emirat Arab (Republika, 2023).

Menurut Lembaga Penerbangan dan Antariksa Nasional (LAPAN), salah satu alasan perkembangan antariksa di Indonesia tertinggal adalah kurangnya sumber daya manusia (CNN Indonesia, 2019). Kurangnya sumber daya manusia di Indonesia disebabkan kurangnya minat masyarakat dalam bidang antariksa. Venzha Christ, Direktur Indonesia Space Science Society (ISSS), mengatakan bahwa peminat di Indonesia tentang dunia antariksa masih minim jika dibandingkan dengan populasinya (Liputan 6, 2020). Ia juga mengatakan bahwa ketersediaan infrastruktur, fasilitas observasi, dan wahana pembelajaran antariksa di Indonesia masih tertinggal.

Salah satu tempat pembelajaran antariksa di Indonesia adalah Skyworld Indonesia. Tempat yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) tersebut adalah eduwisata mengenai antariksa, aeronautika, dan beserta teknologinya. Skyworld Indonesia terbuka untuk seluruh pengunjung, dengan target audiesn utamanya adalah pelajar. Untuk mendukung pembelajaran informasi di sana, Skyworld Indonesia memiliki beberapa fasilitas, antara lain: ruang *exhibition*, *cinema* 5D, dan planetarium. Selain fasilitas tersebut, pengunjung juga dapat

menikmati fasilitas pendukung lainnya berupa kolam renang, panjat tebing, trampolin, dan juga permainan *laser tag*.

Fasilitas terbesar dan juga tempat dengan informasi terbanyak di Skyworld Indonesia adalah ruang *exhibition* yang terdiri dari dua lantai. Ruangan tersebut berisikan poster-poster informasi mengenai antariksa, miniatur-miniatur roket, rekreasi wahana-wahana antariksa dan tempat-tempat di antariksa seperti bulan dan mars. Namun, media informasi yang digunakan tidak sesuai dengan target utama dan pengunjung terbanyak SkyWorld Indonesia, yaitu pelajar SD.

Walaupun lengkap, informasi mengenai antariksa di sana dapat sulit dimengerti karena informasi yang disajikan terlalu penuh dalam satu media sehingga pengunjung sulit untuk memahaminya dan mengingatnya. Karena itu, diperlukannya sebuah media yang dapat menjembatani antara konten yang ada pada Skyworld Indonesia dengan pengunjung yang ingin belajar mengenai antariksa.

Dari permasalahan tersebut, dibuatlah perancangan sebuah media informasi interaktif yang mampu memandu pengunjung saat berkunjung ke Skyworld Indonesia. Media tersebut bertujuan untuk mempermudah pengunjung, terutama pelajar di sana untuk mengerti informasi yang ada pada tempat. Dengan mudahnya informasi diterima, minat pengunjung akan antariksa dapat meningkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut merupakan masalah-masalah yang terdapat dalam perancangan?

- 1) Penyajian media informasi yang kurang tepat kepada pengunjung, terutama mereka yang lebih muda.
- 2) Kurangnya *signage* membuat pengunjung dapat kesulitan menemukan posisinya di Skyworld Indonesia.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berikut adalah beberapa batasan masalah yang penulis tetapkan dalam perancangan media informasi interaktif ini:

### 1) Demografis

- a) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : 10-13 tahun
- c) Tingkat Ekonomi : SES B-A
- d) Pendidikan : SD

### 2) Geografis

Penulis menargetkan masyarakat yang berdomisili di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi untuk perancangan ini. Hal tersebut dikarenakan daerah-daerah tersebut masih terjangkau untuk pergi ke SkyWorld Indonesia yang berlokasi di Jakarta Timur.

### 3) Psikografis

- a) Orang yang memiliki ketertarikan dengan antariksa
- b) Orang yang memiliki rasa ingin tahu tinggi

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah media informasi interaktif yang mudah dimengerti untuk memandu pengunjung saat berkunjung ke Skyworld Indonesia. Media tersebut berfungsi untuk menjembatani informasi yang diberikan dengan pengunjung dan menunjukkan posisi mereka saat berkeliling di sana.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Hasil dari perancangan tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat. Manfaat-manfaat tersebut dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan penerimanya, yaitu.:

### 1) Manfaat Bagi Penulis

Manfaat utama untuk penulis adalah kesempatan untuk merancang sebuah media informasi interaktif yang tepat untuk masalah desain sebagai hasil dari menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia. Perancangan tugas juga meningkatkan wawasan penulis mengenai hal-hal baru diluar ilmu Desain Komunikasi Visual,

terutama informasi mengenai antariksa, perkembangan teknologinya, dan tempat yang mengedukasi hal tersebut.

**2) Manfaat Bagi Pengunjung Skyworld Indonesia**

Pengunjung Skyworld Indonesia akan lebih mudah menerima informasi mengenai antariksa. Dengan lebih mudahnya menerima informasi, pengunjung dapat memperoleh informasi setelah mereka selesai berkeliling di sana. Mereka juga dapat bernavigasi dengan mudah tanpa kehilangan posisinya di sana.

**3) Manfaat Bagi Universitas**

Universitas memperoleh kontribusi penulis pada bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, serta memperoleh referensi untuk mahasiswa lainnya yang meneliti topik serupa, khususnya mengenai perancangan media informasi interaktif untuk Skyworld Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA