

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Lampung Ruwa Jurai merupakan museum umum yang melestarikan berbagai koleksi kebudayaan dan peninggalan di Lampung dengan jumlah koleksi 4.782 dengan 10 kategori koleksi. Museum terbesar di Lampung ini memiliki fungsi sebagai salah satu konservasi cagar budaya dan pelestarian (Febrianti, A. L & Suryati, W., 2021, h.111).

Dilihat melalui sisi nilai sejarah dan edukasi yang dimiliki oleh Museum Lampung Ruwa Jurai, museum ini memiliki potensi sebagai salah satu pilihan lokasi kunjungan studi oleh beberapa sekolah di Kota Bandar Lampung dan sekitarnya. Kunjungan studi atau *study tour* adalah kegiatan pembelajaran di luar kelas yang melibatkan siswa untuk mengunjungi sebuah tempat yang terkait dengan pembelajaran (Afriani et al., 2024, h.100). Tujuan dari kegiatan kunjungan studi ini adalah mendorong siswa untuk menghayati pembelajaran di luar kelas dengan cara mengamati, mendengar, observasi secara langsung sehingga siswa dapat menyimpulkan dan mendapatkan hal baru dari kegiatan belajar tersebut (Bevan & Sharon, 2009).

Pemerintah juga telah menghimbau agar museum dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran dengan beberapa inisiatif dan regulasi seperti; Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 45 tahun 2017 tentang museum, yang menekankan peran museum sebagai lembaga edukasi; Surat Edaran Kemenikbud tentang Pemanfaatan Museum sebagai sumber Belajar (No. 101/S/2019) yang secara resmi menghimbau sekolah-sekolah untuk memanfaatkan museum sebagai salah satu sumber pembelajaran. Regulasi-regulasi tersebut menunjukkan bahwa pemerintah telah melakukan berbagai himbauan agar museum dijadikan sebagai penunjang pembelajaran

Namun sayangnya, para siswa menganggap metode kunjungan ini bersifat seremonial, dimana peserta hanya melihat dan mendengar informasi koleksi yang

ada namun proses penghayatan mereka terdistraksi oleh *euphoria* kunjungan yang menyebabkan memori kerja untuk menyimpan dan mengolah informasi yang disampaikan (Putri, 2018 h.53) oleh edukator museum melalui mendengar penjelasan dan melihat objek museum tidak maksimal. Oleh karena itu, sekolah-sekolah menganggap bahwa pembelajaran lebih efektif dilakukan di dalam kelas (Acim & Fadli, 2022, h.104) sehingga tujuan utama kunjungan sebagai sumber pengetahuan kurang tercapai. Hal ini menyebabkan visi Museum Lampung sebagai tempat edukasi pelestarian kebudayaan dan menumbuhkan minat generasi muda untuk berkunjung ke museum tidak tercapai.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka diperlukan sebuah media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran siswa selama kunjungan museum dilakukan. Buku aktivitas ditawarkan sebagai solusi untuk promosi museum sekaligus memfasilitasi siswa untuk mengarahkan fokusnya pada kunjungan studi ke museum. Buku aktivitas dirancang untuk mengintegrasikan observasi, interaksi, dan refleksi siswa selama kunjungan, sehingga pengalaman tidak hanya melihat dan mendengar, namun aspek kognitif analisis, logika, psikomotorik, hingga afektif terjadi dalam kegiatan belajar di Museum.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wulandari et. al, 2022, h.5) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mengarahkan hingga meningkatkan perhatian siswa pada proses belajar, sehingga memunculkan motivasi belajar. Melalui rangsangan stimulus, semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Ginting et. al, 2020, h.43).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut merupakan identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Peran Museum Lampung sebagai tempat edukasi belum optimal.
2. Siswa sekolah dasar tidak sepenuhnya menghayati pembelajaran selama kunjungan karena terfokus oleh aspek hiburan dan euforia

kunjungan menyebabkan memori kerja untuk menyimpan dan mengolah informasi menjadi terdistraksi.

3. Dibutuhkan media pembelajaran untuk siswa dalam mengarahkan fokusnya pada kegiatan kunjungan studi

Sehingga penulis merumuskan masalah sebagai kerangka perancangan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku aktivitas Museum Lampung Ruwai Jurai untuk siswa Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang akan dicari solusinya haruslah diberi batasan-batasan supaya tidak menyimpang dan fokus dalam penjabarannya. Penulis menetapkan batasan-batasan pada perancangan media promosi bagi Museum Lampung Ruwai. Batasan masalah perancangan dituliskan sebagai berikut;

1. Objek Perancangan: Objek media interaktif yang akan dilakukan melingkupi perancangan buku dilakukan sebagai bentuk media interaktif
2. Target STP: Target dalam perancangan ini adalah siswa/i sekolah dasar kelas 1—3 dan 4—6, berdomisili di Kota Bandar Lampung dan sekitarnya, SES B, yang merupakan partisipan *study-tour*, dengan fokus pada kegiatan promosi kunjungan terhadap Museum Lampung Ruwai Jurai. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media promosi cetak berupa buku aktivitas siswa.
3. Konten Perancangan: Isu yang akan dibahas dibatasi mengenai aktivitas terkait pembelajaran di Museum Lampung Ruwai Jurai.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah perancangan buku aktivitas museum Lampung Ruwa Jurai untuk siswa sekolah dasar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi pengembangan ilmu dan memberikan dampak bagi ilmu yang diteliti dari segi teori disebut manfaat teoritis, sedangkan manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah secara praktik adalah manfaat praktis. Berikut ini merupakan manfaat yang dalam perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Melalui perancangan ini, diharapkan memiliki kegunaan sebagai usaha peningkatan kesadaran akan kebudayaan lokal melalui media promosi dan mendukung keefektifan kunjungan studi siswa sekolah dasar di Museum Lampung Ruwa Jurai. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan buku aktivitas museum.

2. Manfaat Praktis:

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui penulisan ini diharapkan menjadi referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa lain dalam mengerjakan tugas akhir Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan media buku aktivitas. Tugas Akhir ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang buku aktivitas museum. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.