

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum Lampung "Ruwa Jurai" merupakan museum yang paling menonjol di kalangan masyarakat Lampung karena memiliki ciri khas pada bentuk bangunan nya yang menyerupai rumah panggung, yang mencerminkan budaya dan kehidupan tradisional masyarakat Lampung (Mega, 2025). Pembangunan Museum Lampung mulai dilakukan pada tahun 1975, dengan langkah awal pembangunan yang dilakukan pada tahun 1978. Setelah melalui proses pembangunan, museum ini resmi dibuka pada tanggal 24 September 1988. Acara peresmian diresmikan secara langsung oleh Prof. Dr. Fuad Hasan, yang pada masa itu menjabat sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Acara peresmian ini juga bersamaan dengan perayaan hari Aksara Internasional, yang menambah makna penting bagi pembukaan museum tersebut (Mega, 2025). Saat ini, Museum Lampung, yang merupakan salah satu museum utama di Provinsi Lampung, belum memiliki sistem informasi yang cukup baik dan mudah dijangkau oleh masyarakat (Yuniati et al., 2022).

Amelia dan Prasetyo (2023) Menyatakan bahwa *website* pariwisata merupakan *sarana utama* bagi wisatawan dalam mencari informasi sebelum menentukan tujuan perjalanan, meningkatkan informasi destinasi yang tersedia 24 jam secara global. Museum "Ruwa Jurai" Lampung menghadapi tantangan dalam akses informasi yang masih terkendala (Yuniati, et al., 2024). Di sisi lain, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang dirancang dengan baik dapat menjadi cara yang efisien untuk memperbaiki kinerja serta layanan museum (Puspasari, 2024). Selain itu, terdapat masalah lainnya dimana menurut Marisa (2021), salah satu kendala yang ditemui secara langsung adalah tampilan *website* milik Dinas Pariwisata yang kurang menarik, sehingga belum mampu menarik perhatian wisatawan untuk mengakses dan menggunakannya. Menurut Malewicz (2021) *grid*

merupakan struktur garis yang berfungsi untuk menjaga tata letak agar tetap seimbang, teratur dan menyatu. Namun pada website milik Dinas Pariwisata penataan tata letak gambar pada website belum teratur, meskipun *website* tersebut menggunakan modular grid, yang dapat dilihat melalui susunan dari elemen visualnya. Akibatnya, masyarakat tidak mendapatkan informasi yang cukup tentang Museum Lampung, yang mengakibatkan keberadaan dan nilai sejarah dari museum ini semakin tidak dikenal oleh masyarakat.

Dengan kemajuan teknologi informasi, penggunaannya kini semakin meluas dan bervariasi di berbagai sektor kehidupan (Darwis et al., 2020). Salah satu fungsi utama dari teknologi informasi adalah sebagai sarana untuk menyebarluaskan informasi, yang biasanya dilakukan melalui perangkat komputer dan dikenal dengan istilah internet (Kumala et al., 2020 ; Suri & Puspaningrum, 2020). *Website* merupakan media yang terdiri atas sejumlah halaman yang saling terhubung melalui hyperlink, dimana memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, maupun animasi, atau kombinasi dari semuanya (Elgamar, 2020). Menurut Putra et al. (2024), website museum berperan penting dalam memperluas akses informasi kepada masyarakat, serta membantu pelestarian koleksi melalui digitalisasi. Untuk itu, pengembangan sebuah *website* dibutuhkan sebagai sarana penyebaran informasi tentang Museum Lampung kepada masyarakat umum (Aldino et al., 2021). Dengan adanya *website*, masyarakat bisa lebih mudah mengetahui sejarah, koleksi, kegiatan, dan layanan yang ada di museum ini, kapanpun dan dimanapun. Hal ini bisa membantu lebih banyak orang mengenal Museum Lampung dengan lebih baik. Dengan demikian, diperlukan media informasi yang dapat digunakan meningkatkan wawasan dan minat masyarakat terhadap Museum Lampung "Ruwa Jurai".

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah usaha untuk meningkatkan wawasan dan minat masyarakat terhadap Museum Lampung "Ruwa Jurai". Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan merancang media informasi yang menarik dan informatif, baik dalam bentuk digital. Menurut Munawaroh et al. (2022), pemanfaatan media digital dalam promosi wisata budaya sangat efektif dalam

meningkatkan ketertarikan masyarakat dan jumlah kunjungan wisatawan. Dengan demikian, penggunaan media digital seperti *website*, media sosial, brosur, dan video promosi dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan Museum Lampung secara lebih luas serta menarik lebih banyak pengunjung, khususnya dari kalangan pelajar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Informasi mengenai Museum Lampung "Ruwa Jurai" belum sepenuhnya tersebar luas karena belum adanya website resmi, sulit untuk diakses dan masih minimnya informasi mengenai Museum Lampung "Ruwa Jurai".
2. Tampilan *website* milik Dinas Pariwisata yang memberikan informasi terkait Museum Lampung kurang masih menarik, sehingga belum mampu menarik perhatian wisatawan untuk mengakses dan menggunakannya.

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka dari itu penulis memutuskan rumusan masalah, yaitu bagaimana perancangan media informasi destinasi wisata Museum Lampung "Ruwa Jurai"?

## 1.3 Batasan Masalah

Peneliti menentukan batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu perancangan media informasi dalam bentuk *website* untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat agar lebih mengenal Museum Lampung "Ruwa Jurai". Target dari perancangan ini mencakup pria serta wanita, yang berumur 18 - 25 tahun SES B dimana berdomisili di Bandar Lampung. Di mana mereka memiliki ketertarikan terhadap sejarah dan budaya lokal juga menghargai warisan budaya. Konten yang akan disediakan dalam *website* ini difokuskan pada sejarah, denah, dan tata pameran yang dimiliki Museum Lampung "Ruwa Jurai", sehingga dapat menarik perhatian target audiens secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi pada aspek penyampaian informasi mengenai museum melalui media digital yang interaktif dan menarik.

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan media informasi destinasi wisata Museum Lampung "Ruwa Jurai".

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

Perancangan ini akan memberikan manfaat yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoretis dan praktis. Berikut merupakan manfaat dari pelaksanaan tugas akhir:

1. Manfaat Teoretis:

Tugas akhir ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan turut meningkatkan kualitas bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam merancang media informasi destinasi wisata Museum Lampung "Ruwa Jurai".

2. Manfaat Praktis:

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, tugas akhir ini juga diharapkan dapat menjadi referensi tambahan yang bermanfaat bagi institusi serta memberikan kontribusi dalam pengembangan media informasi, khususnya dalam mendukung promosi destinasi budaya di Indonesia.