

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Batik Danar Hadi adalah museum tematik yang berfokus pada koleksi kain batik kuno. Museum ini diakui oleh Museum Rekor-Dunia Indonesia sebagai pemegang rekor koleksi batik yang beragam pengaruh dari berbagai budaya dan zaman di Indonesia, seperti Batik Belanda, Batik India, Batik Cina dan lain-lain (*Danar Hadi World - Danar Hadi Batik*, 2026). Dengan kemajuan teknologi digital, generasi muda berusia 18-21 tahun, menggunakan media digital untuk mencari informasi tempat destinasi wisata sebelum berkunjung. Menurut Santoso dan Kartika (2018), media sosial dan pencarian internet merupakan dua sumber informasi yang sering digunakan oleh wisatawan muda. Perilaku ini memanfaatkan kaum muda mencari informasi mengenai objek wisata teknologi informasi sebelum, selama, dan setelah kunjungan mereka.

Saat ini, Museum Batik Danar Hadi memanfaatkan media sosial seperti Instagram sebagai media informasi edukasi dan promosi. Menurut Liauw (2024), Instagram museum memiliki peran menyajikan konten promosi museum dan edukatif tentang batik unggahan konten *feeds* dan *story*, namun interaksi dari pengguna terbatas di Instagram. Peran informasi digital memengaruhi perilaku wisatawan generasi muda dalam mencari informasi ada kebutuhan akses yang mudah ditemukan. Di sisi lain, *internet* dapat menyediakan akses informasi dimana dan kapan saja. Menurut Dharmawan & Fathurrahman (2025), situs web dapat diakses internet, mesin pencari dapat mengarah calon pengunjung ke informasi pusat resmi. Disertakan juga menyajikan informasi mengenai koleksi, tiket, informasi pengunjung, operasional serta menawarkan navigasi yang ramah pengguna dan disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung. Tetapi dengan banyaknya media informasi eksisting yang menyebar luas, generasi muda kebingungan mencari informasi yang terstruktur, yaitu media yang dapat

mengintegrasikan informasi seperti koleksi, tiket, lokasi, informasi umum, dan operasional museum ke dalam satu media informasi.

Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi digital yang dapat mengintegrasikan informasi museum yang dapat menyampaikannya secara terstruktur sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Media informasi *website* memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi komprehensif mengenai museum yang dapat disesuaikan dengan tujuan fungsi museum dalam melestarikan warisan budaya (Dharmawan & Fathurrahman, 2025, h.787), karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh generasi saat ini maupun mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, masalah yang penulis mengidentifikasi adalah berikut:

1. Media informasi digital yang menyediakan informasi yang secara terstruktur, mudah ditelusuri dengan selera generasi muda, dan
2. Mengintegrasikan informasi seperti koleksi, tiket, lokasi, informasi umum, dan operasional museum ke dalam satu media yang terstruktur.

Oleh karena itu, bagaimana merancang *website* informasi Museum Batik Danar Hadi yang dicari oleh calon pengunjung berusia 18–21 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada dewasa muda yang berusia 18-21 tahun, pendidikan minimal SMA, SES B, berdomisili di kota Surakarta yang belum mengetahui museum *website*. ruang lingkup perancangan dibatasi seputar museum batik danar hadi, media informasi

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis bertujuan untuk menghasilkan media informasi berbasis *website* yang mengintegrasikan informasi Museum Batik Danar Hadi seperti koleksi, tiket, lokasi, informasi umum dan operasional yang dikemas untuk calon pengunjung generasi muda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir penulis dapat dibagikan dua jenis kemanfaatan,

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan referensi, wawasan bagi mahasiswa dalam melakukan perancangan media informasi, upaya pengembangan apresiasi masyarakat dengan seni dan budaya batik sarana informasi edukasi. Selain itu khususnya yang mengangkat topik penelitian *website* Museum Batik Danar Hadi menjadi referensi ke depannya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan di bidang desain komunikasi visual, khususnya pilar informasi. Perancangan ini menjadi sumber referensi untuk mahasiswa lain dalam penelitian *website* dengan topik museum.

