

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya merupakan produk dari peradaban yang telah berkembang cukup lama sehingga dapat menciptakan kebiasaan dan norma sendiri dalam suatu lingkungan tertutup. Budaya adalah bukti bahwa suatu bentuk peradaban atau etnis telah mampu berkembang dan memiliki identitas sendiri yang terus dilestarikan hingga masa mendatang.

Museum merupakan salah satu institusi budaya yang memiliki peran penting dalam pelestarian dan penyebaran pengetahuan mengenai warisan budaya Minangkabau, termasuk senjata tradisionalnya. Senjata tradisional Minangkabau tidak hanya berfungsi sebagai alat pertahanan, tetapi juga sebagai simbol budaya yang sarat dengan nilai sejarah dan filosofi. Namun, keterbatasan ruang pameran fisik dan metode penyampaian informasi yang konvensional seringkali menjadi hambatan dalam menyajikan informasi yang komprehensif dan menarik bagi pengunjung. Banyak pengunjung, terutama yang memiliki pengetahuan awal terbatas tentang senjata tradisional, kesulitan untuk memahami dan mengapresiasi artefak yang dipamerkan. Selain itu, variasi usia dan minat pengunjung memerlukan pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif untuk memastikan setiap pengunjung mendapatkan pengalaman yang berharga dan mendidik. Untuk mengatasi masalah ini, perancangan media interaktif yang menggunakan teknologi modern seperti aplikasi interaktif menjadi solusi yang potensial.

Minangkabau adalah salah satu etnis besar di Indonesia, dengan kekayaan intelektual tradisional yang melimpah. Minangkabau memiliki adat istiadat yang sangat erat kaitannya dengan ajaran agama islam, bahkan pedoman utama etnis Minangkabau adalah semboyan yang berbunyi "*Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*" dapat kita pahami secara sederhana maknanya adalah bahwa adat Minangkabau bersendikan atau berdasarkan agama islam dan agama islam itu sendiri dasarnya adalah Al-Qur'an.

Kekayaan kebudayaan Minangkabau kebanyakan memiliki bentuk sebagai kesenian dan adat prosedural seperti pernikahan, permusyawaratan, gotong royong, dan kegiatan lain yang hanya dilakukan masyarakat Minangkabau. Walaupun kebanyakan berbentuk kesenian seperti tari tarian, lukisan, pahatan dan sulaman. ada juga kebudayaan kesenian praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari hari. Seperti ilmu bela diri, petuah-petuah kehidupan, dan juga senjata tradisional. Senjata tradisional merupakan salah satu dari banyaknya jenis kebudayaan yang patut dilestarikan, senjata memiliki fungsi sebagai peralatan untuk membela diri, untuk melukai, atau untuk berburu

Senjata tradisional minangkabau seperti Kerambit, Rudiuh, Klewang, dan Karih, adalah senjata yang pada zaman dahulu berjasa sebagai alat bela diri, dan juga sebagai alat bertani. Namun demikian, Minangkabau tampaknya menghadapi beberapa masalah terkait masuknya era globalisasi pada masa modern ini. Masyarakat Minang.

Walaupun tidak digunakan sebagai alat bertarung lagi, masyarakat

Minangkabau tetap harus melestarikan dan mempelajari tentang senjata-senjata tradisional Minangkabau. dengan melestarikan pengetahuan, maka diharapkan generasi muda tidak mudah melupakan pengetahuan tentang senjata tradisional Minangkabau.

Dalam era modern ini, teknologi multimedia telah menjadi salah satu sarana yang sangat efektif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan multimedia, pembelajaran dapat disajikan secara lebih dinamis, interaktif, dan memikat perhatian para pelajar. Pengetahuan tentang warisan budaya, terutama senjata tradisional Minangkabau, menjadi suatu hal yang penting untuk dilestarikan dan disampaikan kepada generasi muda.

Multimedia ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai senjata-senjata tradisional, tetapi juga menyelipkan aspek budaya, sejarah, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ada banyak tantangan baru dalam dunia pembelajaran modern, media pembelajaran diharapkan ikut berkembang mengikuti trend dan mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang tidak membosankan yang dinilai mampu lebih efektif dalam penyampaian informasinya.

Media interaktif diharapkan dapat menyediakan informasi yang mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan pengunjung, serta menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan mendalam. Dengan demikian, museum dapat menawarkan pameran yang lebih menarik, edukatif, dan aksesibel bagi semua pengunjung, sekaligus memperkuat peranannya sebagai penjaga dan penyebar warisan budaya Minangkabau. Dengan adanya kemajuan teknologi, multimedia mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan dan mendalam. Hal ini tidak hanya memudahkan para pelajar dalam memahami materi, tetapi juga membuka pintu bagi eksplorasi dan kreativitas yang lebih luas. Senjata tradisional Minangkabau, sebagai bagian dari warisan budaya, dapat dihidupkan kembali melalui multimedia dengan berbagai fitur interaktif yang menggugah rasa ingin tahu.

Dengan demikian, perancang ingin memberikan pengalaman belajar yang menyegarkan dengan memanfaatkan gabungan seni budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. dalam mengedukasi masyarakat mengenai kebudayaan Minangkabau, utamanya senjata tradisional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diutarakan diatas ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan awal pengunjung tentang senjata tradisional Minangkabau, seperti jenis-jenisnya, sejarah dan penggunaannya.
2. Keterbatasan ruang pameran museum, jumlah artefak yang dapat ditampilkan secara fisik terbatas pada ketersediaan ruang pameran.
3. Akses informasi yang terbatas, beberapa artefak senjata tradisional tidak memiliki deskripsi yang lengkap.
4. Kurangnya dokumentasi digital terhadap senjata tradisional yang dikoleksi oleh museum.
5. Kesulitan pengunjung dalam memahami fungsi dan sejarah senjata.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perancang merumuskan batasan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus pada informasi dasar yang mudah dipahami tentang jenis, sejarah, dan penggunaan senjata tradisional Sumatera Barat.
2. Pengembangan aplikasi yang menyediakan informasi tentang senjata tradisional yang dapat diakses sebelum atau setelah kunjungan ke museum.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah, bagaimana mengembangkan konten interaktif yang menarik bagi berbagai kelompok usia dan minat pengunjung museum, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman mereka tentang senjata tradisional Minangkabau khususnya koleksi di Museum Adityawarman, Padang.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan media pembelajaran interaktif ini antara lain :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum perancangan media interaktif untuk senjata tradisional di Museum Sumatera Barat adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan pengalaman pengunjung mengenai senjata tradisional Sumatera Barat melalui penggunaan teknologi yang menarik, edukatif, dan aksesibel.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari perancangan ini yaitu merancang konten yang menjelaskan jenis, sejarah, dan penggunaan senjata tradisional Sumatera Barat dengan cara yang sederhana dan menarik bagi pengunjung yang memiliki pengetahuan awal yang terbatas.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan media interaktif ini dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek, yakni:

1. Bagi Perancang

- a. Pengembangan kemampuan perancang yang diperoleh dan dipelajari selama masa kuliah.
- b. Pengembangan ide dan gagasan serta peningkatan kreativitas dalam konteks desain komunikasi visual.
- c. Perancangan media yang diyakini perancang dapat dikembangkan oleh perancang di masa depan.

2. Bagi Target Audiens

- a. Dengan menggunakan media interaktif yang akan dirancang, audiens dapat memahami lebih mudah tentang senjata tradisional yang dimiliki Minangkabau.
- b. Dapat mengetahui bagaimana etnis Minangkabau dapat menemukan senjata yang memiliki nilai tradisi dan moral yang tinggi.
- c. Dapat memahami pentingnya melestarikan harta kebudayaan

yang sangat berharga dan tidak menyesal di kemudian hari karena tidak menyadari kekayaan budaya Minangkabau yang sebenarnya.

d. Sebagai penunjang pembelajaran untuk pelajar yang ingin mengetahui tentang senjata tradisional Minangkabau.

3. Bagi Perguruan Tinggi

a. Agar dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi lainnya.

b. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik.

c. Sebagai referensi untuk karya selanjutnya.