

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai salah satu negara yang memiliki kekayaan budaya dan sejarah yang terpelihara dengan baik serta didukung oleh perkembangan teknologi yang maju. Keberhasilan Jepang dalam memadukan tradisi dan modernitas menjadikannya sebagai destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Berbagai kota di Jepang menawarkan ragam destinasi wisata, mulai dari wisata alam, kuliner, hingga wisata sejarah dan budaya yang merepresentasikan perjalanan panjang perkembangan masyarakatnya. Dalam konteks tersebut, destinasi wisata berbasis sejarah memiliki peran penting tidak hanya sebagai ruang rekreasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memperkenalkan nilai-nilai historis dan identitas budaya kepada pengunjung.

Berdasarkan *Aichi Now* dan *Inuyama City* terkait Museum Meiji Mura dan *Tourism Information*, salah satu destinasi wisata sejarah yang memiliki karakteristik unik adalah Museum Meiji Mura yang berlokasi di Kota Inuyama, Prefektur Aichi, Jepang. Museum ini merupakan museum arsitektur terbuka yang mengoleksi dan melestarikan bangunan-bangunan asli dari Era Meiji. Berbeda dengan museum konvensional yang menampilkan artefak dalam ruang tertutup, Meiji Mura menghadirkan bangunan secara utuh dalam lingkungan terbuka, sehingga pengunjung dapat merasakan atmosfer ruang dan arsitektur secara langsung. Konsep ini menjadikan museum tidak hanya sebagai ruang penyimpanan sejarah, tetapi juga sebagai ruang pengalaman (*experiential space*).

Dalam kajian museologi, Hooper-Greenhill (2000) menyatakan bahwa museum modern tidak lagi dipandang sekadar sebagai institusi penyimpan koleksi,

melainkan sebagai ruang interpretasi yang aktif dalam membangun makna bagi pengunjung. Proses interpretasi tersebut terjadi melalui penyajian narasi, tata ruang, serta konteks yang diberikan terhadap objek yang ditampilkan. Dengan demikian, Museum Meiji Mura dapat dipahami sebagai media interpretatif yang merepresentasikan dinamika perubahan sosial, budaya, dan arsitektur pada Era Meiji.

Era Meiji sendiri dikenal sebagai periode transformasi besar dalam sejarah Jepang, ditandai dengan modernisasi sistem pemerintahan, pendidikan, industri, dan arsitektur. Namun, dalam konteks penyampaian informasi kepada publik, pembahasan mengenai Era Meiji sering kali disajikan secara tekstual dan deskriptif. Pendekatan semacam ini berpotensi membuat informasi sejarah terasa abstrak dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menghubungkan informasi historis dengan pengalaman visual dan spasial yang konkret.

Selain aspek nilai sejarah dan keunikan arsitektur, informasi praktis mengenai akses menuju Museum Meiji Mura juga menjadi faktor penting dalam perencanaan kunjungan. Kemudahan rute perjalanan, estimasi waktu, serta pilihan transportasi dari titik keberangkatan seperti Nagoya Station maupun Inuyama Station merupakan bagian dari kebutuhan informasi wisata yang bersifat fungsional. Informasi akses yang terintegrasi dengan penjelasan daya tarik destinasi akan membantu calon pengunjung memperoleh gambaran yang komprehensif sebelum melakukan kunjungan.

Salah satu bidang yang sangat relevan dengan pemanfaatan media video adalah pariwisata budaya dan sejarah. Destinasi wisata sejarah tidak hanya menawarkan pengalaman rekreasi, tetapi juga mengandung nilai edukatif dan kultural. Menurut Kotler, Bowen, dan Makens (2016), promosi destinasi wisata yang efektif memerlukan penyampaian informasi yang mampu menonjolkan

keunikan (*unique selling point*) suatu tempat sekaligus memberikan gambaran pengalaman yang akan diperoleh pengunjung. Dengan demikian, penyajian informasi mengenai destinasi sejarah perlu dikemas secara komunikatif agar mampu menjembatani aspek edukatif dan pengalaman wisata.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola penyampaian dan penerimaan informasi di masyarakat. Media digital, khususnya video, menjadi salah satu sarana komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan secara simultan melalui unsur visual, audio, dan narasi. Menurut Daryanto (2013), media audio-visual memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lebih konkret karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga meningkatkan daya tangkap dan pemahaman audiens. Hal ini menunjukkan bahwa video tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi dan informasi yang strategis.

Dalam konteks komunikasi massa, McQuail (2010) menjelaskan bahwa media memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman publik terhadap realitas sosial melalui proses seleksi, penyusunan, dan penyajian informasi. Artinya, konten yang disusun dalam suatu media tidak bersifat netral, melainkan merupakan hasil konstruksi yang dapat memengaruhi cara audiens memahami suatu objek atau peristiwa. Oleh karena itu, perancangan konten video memerlukan pertimbangan konseptual agar informasi yang disampaikan tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki arah interpretatif yang jelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perancangan konten video informatif mengenai Museum Meiji Mura perlu mempertimbangkan dua aspek utama, yaitu penyampaian informasi praktis terkait akses dan pengalaman kunjungan, serta interpretasi nilai sejarah Era Meiji melalui representasi visual bangunan dan ruang. Dengan pendekatan yang terstruktur, video tidak hanya

berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media interpretasi yang membangun pemahaman audiens terhadap makna historis dan kultural destinasi tersebut. Adapun target audiens dari video ini adalah wisatawan Indonesia yang memiliki minat terhadap wisata budaya dan sejarah Jepang, baik yang belum pernah maupun yang pernah berkunjung ke Jepang. Sejalan dengan target audiens tersebut, responden dalam proses uji coba produk juga melibatkan individu yang memiliki ketertarikan untuk berwisata ke Jepang, sehingga penilaian yang diberikan dapat merepresentasikan kebutuhan informasi dan perspektif calon pengunjung yang menjadi sasaran utama video ini.

Melalui perancangan yang sistematis, penulis berupaya mengembangkan konten video yang tidak hanya informatif secara praktis, tetapi juga mampu membangun kerangka interpretasi yang koheren. penulis melihat bahwa Museum Meiji Mura memiliki potensi representatif yang kuat sebagai ruang interpretasi modernisasi Jepang pada Era Meiji, namun potensi tersebut belum sepenuhnya diartikulasikan melalui media yang integratif antara informasi akses, pengalaman kunjungan, dan nilai historis. Dengan demikian, diperlukan suatu perancangan konten yang mampu menjembatani aspek fungsional (kemudahan informasi rute dan kunjungan) dengan aspek reflektif (pemaknaan terhadap perubahan sosial dan arsitektur pada Era Meiji). Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan model penyampaian informasi wisata sejarah yang lebih kontekstual, komunikatif, dan berbasis pada pemaknaan ruang budaya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan konten video informatif Museum Meiji Mura yang mampu mengintegrasikan struktur naratif dan representasi visual sebagai media promosi bagi wisatawan Indonesia?

2. Bagaimana efektivitas perancangan konten video informatif sebagai media promosi Museum Meiji Mura dalam menyampaikan informasi akses, daya tarik, dan nilai sejarahnya bagi wisatawan Indonesia?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui proses pembuatan konten video informatif Museum Meiji Mura yang mampu mengintegrasikan struktur naratif dan representasi visual sebagai media promosi bagi wisatawan Indonesia.
2. Untuk menganalisis efektivitas perancangan konten video informatif sebagai media promosi Museum Meiji Mura dalam menyampaikan informasi akses, daya tarik, dan nilai sejarahnya bagi wisatawan Indonesia.

1.4 Manfaat Proyek

1. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian media, khususnya terkait pengembangan konten video sebagai media interpretasi sejarah. Integrasi antara struktur naratif dan representasi visual dalam proyek ini dapat menjadi referensi konseptual dalam penyampaian informasi wisata berbasis sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengembangan Media Informasi Wisata

Proyek ini dapat menjadi contoh penyusunan konten video informatif yang terstruktur dan komunikatif untuk destinasi sejarah seperti Museum Meiji Mura. Penyajian informasi yang mengintegrasikan akses, pengalaman ruang, dan nilai historis diharapkan dapat menjadi model dalam pengembangan media promosi wisata berbasis edukasi.

- b. Bagi Audiens

Video yang dirancang diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai keunikan Museum Meiji Mura, baik dari segi kemudahan akses maupun makna sejarah Era Meiji.

c. Bagi Penulis

Perancangan ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan analitis dan kreatif dalam menyusun konten video berbasis kajian sejarah dan budaya. Selain itu, proyek ini juga melatih penulis dalam mengintegrasikan pendekatan naratif dan visual secara sistematis dalam media audio-visual.

1.5 Luaran Proyek

Luaran dari proyek perancangan ini berupa video informatif berdurasi 7-10 menit mengenai Museum Meiji Mura yang dirancang sebagai media interpretasi sejarah Era Meiji sekaligus sarana promosi destinasi wisata berbasis edukasi. Video ini menyajikan informasi secara terstruktur meliputi gambaran umum museum, akses dan rute menuju lokasi, fasilitas pendukung, serta keunikan arsitektur bangunan bersejarah yang direlokasi dari berbagai wilayah Jepang. Selain itu, konten menampilkan daya tarik utama museum, seperti koleksi bangunan autentik periode Meiji dan nilai historis yang merepresentasikan proses modernisasi Jepang pada masa tersebut. Penyampaian informasi dikemas melalui struktur naratif yang sistematis, penggunaan visual sinematik, teks informatif, serta elemen audio yang mendukung suasana historis agar pesan tersampaikan secara komunikatif, edukatif, dan menarik bagi calon wisatawan maupun audiens umum. Video ini diharapkan mampu menjadi media promosi yang efektif sekaligus memperkuat pemahaman audiens terhadap destinasi wisata sejarah Meiji Mura.