

Indonesia, yang bila tidak diperhatikan dengan baik akan memiliki nasib yang sama dengan Rasa Sayange. (sejarawanmuda.wordpress.com)

Berkembangnya teknologi komunikasi harusnya mampu dimanfaatkan untuk berbagi informasi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Salah satu solusi pemanfaatan tersebut adalah perpustakaan digital atau *digital library*. *Digital Library* adalah sistem digitalisasi perpustakaan dilengkapi dengan sistem pencatatan dan database yang lengkap dan terstruktur sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses baik secara online. Dikutip dari <http://usi.sttgarut.ac.id/>, manfaat dari *digital library* adalah sebagai berikut:

1. Pertukaran informasi berjalan sangat cepat dengan penggunaan jasa internet, sehingga sumber-sumber informasi pada *digital library* tersedia dalam kondisi yang selalu baru.
2. Bagi pengguna informasi, adanya *digital library* ini dapat menghemat waktu, menghemat tenaga, menghemat tempat, menghemat biaya, memperoleh informasi yang paling baru dan cepat, mempermudah akses informasi dari berbagai sumber, memberikan solusi secara mudah untuk memindah dan mengubah bentuk informasi untuk berbagai kepentingan.
3. Bagi perpustakaan dan pustakawan, manfaatnya adalah dapat menghemat anggaran, memperingan pekerjaan, meningkatkan layanan, menghemat ruangan/tempat, menumbuhkan rasa bangga, menghemat sumber daya manusia, menghemat waktu, dan dapat meningkatkan citra perpustakaan.

Hal tersebut juga baik bila dimanfaatkan oleh Lokananta, mengingat bahwa Lokananta merupakan salah satu tonggak penting dan memiliki sejumlah informasi mengenai sejarah dan perkembangan musik Indonesia, serta memiliki banyak daftar karya-karya musisi yang pernah diproduksi yang bila dipublikasikan sejak dini akan sangat membantu dalam mengurangi peluang pengklaiman karya musik karya Bangsa Indonesia oleh pihak-pihak lain.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang *branding* Studio Lokananta sebagai *digital library* pertama museum di Indonesia yang memuat dokumen sipil maupun negara yang pertama di Indonesia?

C. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan

Batasan dan lingkup perancangan ini adalah *repositioning* Lokananta dengan pendekatan *visual branding*.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan *branding* Lokananta sebagai *digital library* pertama museum di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*

- a. Memperkenalkan kembali Lokananta sebagai museum tempat pembelajaran sejarah perkembangan industri musik Indonesia.
- b. Memperkenalkan lagu-lagu tempo dulu Indonesia kepada generasi muda.
- c. Mengingat kembali lagu-lagu tempo dulu kepada orang tua (nostalgia).
- d. Wadah pengarsipan akan mempermudah para akademisi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai perkembangan industri musik Indonesia.
- e. Menambah referensi musik bagi para musisi.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Menambah referensi visual bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual bahwa *digital library* adalah salah satu solusi alternatif untuk menarik minat dan memperkenalkan tempat wisata kepada publik secara lebih luas.

- b. Pengarsipan data album musik yang pernah direkam di Lokananta akan membantu pengkajian mahasiswa Desain Komunikasi Visual mengenai bentuk visual yang ada pada tahun tersebut.
3. Bagi Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual
- a. Memberikan alternatif model pemecahan masalah mengenai *repositioning* dan *visual branding*.
 - b. Mempromosikan DKV-ISI Yogyakarta sebagai salah satu kampus yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual yang mampu memberikan alternatif pemecahan masalah baik di segi ide maupun di segi visual.

F. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

Data yang dibutuhkan adalah data verbal dan visual yang berkaitan dan mampu menjelaskan serta melengkapi data yang satu dengan yang lainnya. Data verbal dapat diperoleh dari buku-buku yang berkaitan dengan perancangan, sejarah perkembangan industri musik Indonesia, serta tulisan-tulisan mengenai Lokananta itu sendiri. Sedangkan data visual dibutuhkan foto-foto dari Studio Lokananta, baik gedung, foto aktivitas yang pernah terjadi di Lokananta serta objek yang ada di dalamnya, termasuk kover album dari piringan hitam yang masih tersisa untuk keperluan pengarsipan.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini dapat diperoleh dengan cara:

a. Mencari data pustaka

Data pustaka merupakan tulisan-tulisan mengenai Lokananta dalam sejarah perkembangan industri musik Indonesia. Data-data tersebut bisa diperoleh dari buku, majalah dan jurnal.

b. Menelusuri internet

Menelusuri internet merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari data pustaka. Karena

internet bersifat maya, memungkinkan untuk memperoleh data dalam berbagai format.

c. Survey

Survey langsung ke objek penelitian, yakni Lokananta di Solo dapat dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh. Cara survey pun memungkinkan untuk memperoleh data lain yang mungkin selama ini tidak pernah dipublikasikan.

3. Alat Yang Digunakan

Agar pengumpulan data yang dilakukan lebih lengkap dan mendetail, maka dibutuhkan berbagai alat/instrumen dalam pelaksanaannya. Adapun alat alat tersebut, yakni:

- a. Kamera foto sebagai alat pendokumentasian visual objek yang dituju.
- b. Buku catatan untuk mencatat info-info penting dari media sumber informasi yang lain.
- c. Mesin pemindai (*scanner*) untuk mentransformasikan kover album ke dalam bentuk soft copy.
- d. Alat perekam/konversi dari piringan hitam ke format audio digital mp3.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*).

- a. *What* : Apa bentuk perancangan yang dapat dihadirkan?
- b. *Who* : Siapa yang menggagas perancangan ini?
- c. *When* : Kapan perancangan ini akan dilaksanakan?
- d. *Where* : Di mana perancangan ini akan dilaksanakan?
- e. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu dilaksanakan?
- f. *How* : Bagaimana perancangan ini akan bekerja?