

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MUSEUM NEGERI
BENGKULU**

JURNAL

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Desain Komunikasi Visual*



OLEH:

**YAYAT SANTOSO
NIM.1301233 / 2013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Jurnal

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MUSEUM NEGERI BENGKULU

Nama : Yayat Santoso
NIM : 1301233
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Februari 2018

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I,



Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn
NIP. 19801023.200812.1.002

Dosen Pembimbing II,



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn
NIP. 19630202.199303.1.002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa,



Drs. Syafwan, M.Si.
NIP.19570101.198103.1.010

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MUSEUM NEGERI BENGKULU

Yayat Santoso¹, Riri Trinanda², M.Nasrul Kamal³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: Santosoyat@gmail.com

ABSTRAK

Museum Negeri Bengkulu merupakan tempat penyimpanan koleksi benda-benda bersejarah dan adat budaya masing-masing suku yang terdapat di propinsi Bengkulu. Diantaranya adalah koleksi seni budaya, peninggalan sejarah dan zaman prasejarah. Namun seiring perkembangan teknologi, museum mulai terlupakan oleh anak muda. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media informasi yang dimiliki Museum Negeri Bengkulu.

Karya akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan desain yang interaktif dan menarik sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Adapun metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah dimulai dari metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Kemudian dilanjutkan dengan metode analisis data dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Treatment*), selanjutnya menganalisa produk dan melakukan perancangan kreatif. Dalam merancang media interaktif ini menampilkan layout, tipografi, dan warna yang menarik dan sederhana agar nantinya informasi tersampaikan dengan baik.

Dengan dirancangnya media interaktif Museum Negeri Bengkulu melengkapi sarana Museum Negeri Bengkulu disegi Teknologi, dan informasi museum tersampaikan dengan baik sehingga meningkatkan minat anak muda Bengkulu untuk berkunjung ke Museum Negeri Bengkulu.

Kata Kunci : Media Interaktif, Museum Negeri Bengkulu, Desain

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

WEB DESIGN FOR PROMOTION OF ASIATUR TOUR AND TRAVEL

Yayat Santoso¹, Riri Trinanda², M.Nasrul Kamal³

Visual Communication Design Major

FBS State University of Padang

Email: Santosoyat@gmail.com

ABSTRAK

Museum of Bengkulu is repository of historical inject and culture customs of tribal tribes found in Bengkulu . There are collection of art and culture , historical heritage and prehistoric relics . However , as technologi developed , the museum was forgotten by young adult . One of the fact was lack of information media which are owned from the museum of Bengkulu.

The study aims to produce an attractive and interested of museum Bengkulu so the information easy to understand for young adult. Design of product used method by author. First , used method of data collection , through interview observasional and documentation study. Then , for the next with Analysis SWOT method. . then analyze product and make creative design. in design interactive media display of layout,tipografi and interesting colour and simple so for the next information can be well conveyed

design interactive media museum of bengkulu were complecated yhe facilities museum of bengkulu terms of technology and information of museum well be conveyed so can be make interest for young people of bengkulu visit to museum of bengkulu

Key Word : Interactive Media, State Museum of Bengkulu, Design

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

A. Pendahuluan

Museum Negeri Bengkulu atau yang lebih dikenal dengan nama “Museum Bengkulu” merupakan tempat penyimpanan koleksi benda-benda bersejarah dan adat budaya masing-masing suku yang terdapat di propinsi Bengkulu. Diantaranya adalah koleksi pakaian pengantin dan pakaian adat , alat-alat rumah tangga, senjata tradisional, bentuk-bentuk rumah adat, tulisan huruf *ka ga nga* yang merupakan aksara rejang atau bahasa asli dari suku rejang yang berada di daerah Rejang Lebong dan peninggalan-peninggalan masa prasejarah mulai dari masa peradaban batu sampai perunggu. Peninggalan kerajinan kain tenun yang terdiri dari kain tenun masyarakat Enggano dan aneka jenis motif kain *besurek*.

Koleksi Museum Negeri Bengkulu sekarang berjumlah 6.151 koleksi yang terdiri dari delapan jenis koleksi yaitu 46 koleksi, *Etnografika* 2988 koleksi, *Arkeologi* 90 koleksi, *Historika* 42 koleksi, *Numistika/Heraldika* 911 koleksi, *Keramologi* 1901 koleksi, *filologika* 138 koleksi dan *teknologika* 15 koleksi.

Museum Negeri Bengkulu memiliki ragam media informasi yang sudah digunakan sejak dulu namun belum seutuhnya memberikan informasi yang lengkap sehingga masyarakat kurang mengetahui informasi-informasi tentang Museum Negeri Bengkulu. Berdasarkan wawancara dengan kepala Museum Negeri Bengkulu bapak Nirwan Sukandri M.Pd usia 51 tahun pada tanggal 06 April 2016, 75% masyarakat belum mengetahui informasi yang

jelas tentang Museum Negeri Bengkulu secara umum. Memperkuat data penulis juga melakukan wawancara dengan budayawan Bengkulu Bapak Harbudianto umur 49 tahun mengenai Museum Negeri Bengkulu. Hasil wawancara menyatakan bahwa kurangnya sarana prasarana yang menunjang informasi museum, padahal kemajuan teknologi informasi sudah semakin maju. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa Museum Negeri Bengkulu membutuhkan sebuah media atau aplikasi yang mampu menjawab permasalahan tersebut.

Kurangnya sarana media informasi museum dapat diatasi dengan menerapkan teknologi informasi. Sekarang ini teknologi informasi semakin berkembang, penerapan teknologi informasi semakin berkembang, penerapan teknologi informasi menjadi sangat penting dan sangat membantu, dalam upaya peningkatan kualitas pelayanan dari segi efektifitas dan efisiensi. Dengan perkembangan dunia komputer semakin mudahnya di Indonesia, permasalahan ini dapat dikurangi dengan adanya suatu media interaktif yang dapat memberikan informasi yang ingin ketahui dengan cepat. Multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya dan berjalan sekuensial (berurutan).

Perancangan media interaktif untuk museum negeri Bengkulu menggunakan *Shelf TV* dengan ukuran 50" *inch* yang diletakan di museum memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk menggunakannya sebagai sarana media informasi. Layar touchscreen yang mempermudah proses

interaktif antara pengguna dengan media. Media Interaktif juga dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian *target audience* dan memberikan informasi museum negeri Bengkulu, koleksi museum dan pariwisata Bengkulu sehingga memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi yang diinginkan dan memberi daya tarik akan Museum. Perancangan ini dibuat dengan informasi yang lebih komplit.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin mempermudah *target audience* mengakses informasi tentang Museum Negeri Bengkulu, yaitu dengan merancang media interaktif yang dapat menyediakan informasi lengkap tentang Museum Negeri Bengkulu. Media interaktif ini akan dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian pengunjung dan memberikan informasi secara lengkap. Hal inilah yang menjadi dasar penulisan dalam pengambilan judul tugas akhir “ **Perancangan Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu** “.

B. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang penting dalam penelitian. Dikatakan demikian, rancangan analisis data adalah tahapan berlangsungnya proses penentuan pengukuhan pendapatan dalam sebuah penelitian.

Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Nasution (1996:126) menjelaskan bahwa menyusun data berarti menggolongkan kedalam pola, tema atau kategori sehingga dengan demikian tidak akan terjadi chaos. Tafsiran atau interpretasi data artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan

antara berbagai konsep yang mencerminkan pandangan atau perspektif perancang, dan bukan kebenaran. Keberhasilan peneliti harus dinilai orang lain dan diuji dalam berbagai situasi lain.

Informasi tersebut dibuat berdasarkan perumusan berikut :

1. Kekuatan (strenght).

Kekuatan Media Interaktif tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi.
- b. Media ini tidak dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh pengguna.
- c. Media ini memuat data yang lengkap, edukatif, dan otentik

2. Kelemahan (Weakness).

Kelemahan Media Interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Media ini hanya ada di Museum Negeri Bengkulu
- b. Media ini hanya memuat sebagian koleksi Museum Negeri Bengkulu

3. Peluang (Oppertunity)

Peluang utama yang dimiliki oleh media interaktif ini menjadi sumber informasi sejarah dan kebudayaan provinsi Bengkulu dan memberikan daya tarik untuk berwisata ke Museum Negeri Bengkulu.

4. Tantangan (Threat).

Tantangan dari Media Interaktif ini adalah mengenalkan media promosi baru di kalangan pelajar sebagai target audience berupa media yang sebelumnya belum pernah dibuat di Provinsi Bengkulu

Dari hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa begitu banyak keunggulan yang bisa diperoleh dari perancangan ini dengan menggunakan analisa ini bisa membuat ancaman atau kelemahan pada perancangan ini diminimalisir kemungkinan buruk yang akan terjadi. Adapun penjabarannya adalah:

1. Strategi SO (Strengths-Opportunities) memanfaatkan kekuatan internal perancangan untuk menarik keuntungan dari peluang eksternal. Memanfaatkan berbagai macam koleksi Museum yang ada melalui media yang akan dibuat membuat potensi ini akan banyak diketahui oleh pelajar selaku generasi penerus bangsa.
2. Strategi WO (Weaknesses-Opportunities) bertujuan untuk memperbaiki kelemahan internal dengan cara mengambil keuntungan dari peluang eksternal. Dengan menyediakan fitur cetak pada perancangan membuat kekurangan pemahaman pengguna pada perancangan bisa diatasi sehingga perancangan tetap berjalan dengan baik.
3. Strategi ST (Strengths-Threats) menggunakan kekuatan sebuah perusahaan untuk menghindari atau mengurangi dampak ancaman eksternal. Dengan menggunakan sumber data yang ada dapat membuat informasi lebih mudah dipahami.
4. Strategi WT (Weaknesses-Threats) merupakan taktik defensif yang diarahkan untuk mengurangi kelemahan internal serta menghindari ancaman eksternal. Dengan melakukan penyuluhan serta promosi

terhadap pelajar dan juga membuat media yang sederhana dan menarik agar lebih mudah diminati serta dapat langsung di pahami.

C. Pembahasan

Media informasi berupa media interaktif yang ditampilkan di *shelf TV* dengan ukuran 50” agar dapat memudahkan pengunjung museum mendapat informasi serta informasi seputar propinsi Bengkulu. Media yang memuat informasi seputar museum, koleksi museum, dan pariwisata budaya Bengkulu.

1. Perancangan Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu

Perancangan media interaktif “Museum Negeri Bengkulu” pendukung sarana media informasi Museum Negeri Bengkulu, merujuk pada aplikasi *android* “Museum Adityawarman” oleh Rahmadanti J Putri S.Ds dibuat untuk media informasi berbasis android Museum Adityawarman. Perancangan media interaktif Museum Negeri Bengkulu pendukung sarana informasi media teknologi dari museum di rancang dengan teori yang otentik dan elemen desain yang sederhana dan menarik.

Selain itu media interaktif Museum Negeri Bengkulu memiliki beberapa keunggulan lain media interaktif lainnya yaitu dari segi *layout* , ilustrasi dan *audio*. Pada tampilan layar nantinya berisi desain sederhana dan menarik sehingga mempermudah penyampaian informasi dan Gambar ilustrasi menggunakan foto sehingga informasi lebih tersampaikan dengan tepat. Media interaktif ini juga sebagai

sarana informasi peta wisata yang ada di Kota Bengkulu dan menampilkan budaya yang ada di Propinsi Bengkulu .

Proses Perancangan media interaktif “Museum Negeri Bengkulu” pendukung sarana informasi museum di desain sederhana dan menarik menggunakan gaya “*flat design*” atau desain tampilan datar dan sederhana sehingga nantinya para pengunjung museum lebih mudah memahami informasi yang di tujukan dalam media interaktif ini penulis tidak menampilkan semua koleksi museum pada media agar nantinya pengunjung tidak hanya terpaku pada media. Media didesain hanya dengan beberapa koleksi saja agar pengunjung semakin berminat untuk berkeliling museum dan melihat secara langsung koleksi-koleksi museum.

Tipografi yang digunakan dalam Perancangan media interaktif “Museum Negeri Bengkulu” pendukung sarana museum adalah tipografi dengan kesan formal dan tegas, karena dirancang guna menyampaikan informasi dengan jelas.

a. Media Utama

Media utama adalah media interaktif berupa aplikasi multimedia yang memuat konten seputar museum negeri Bengkulu dan informasi tentang pariwisata propinsi Bengkulu dengan kemasan yang sederhana dan menarik. Dengan menggunakan unsur visual dan diberi tambahan halaman informasi pada perancangan ini menambah daya tarik nya. Perancangan ini dibuat dengan semenarik

mungkin sehingga masyarakat yang melihat merasa menarik dan senang. Media ini berupa media informasi interaktif yang berbasis multimedia yang pada perancangan ini hanya bisa dibuka melalui media elektronik, komputer dan laptop.

A. Program Kreatif

1. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal Perancangan media interaktif “Museum Negeri Bengkulu” pendukung sarana teknologi informasi di Museum Negeri Bengkulu. Media informasi museum yang dibuat berbeda dan menarik dan mudah dipahami oleh target *audience* utama yaitu pelajar. Penggunaan Bahasa dalam perancangan hendaknya bersifat sederhana, lugas, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target *audience*

2. Pendekatan Visual

a. Format Desain Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu

Perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu diawali dengan mewawancara pengunjung museum tentang kebutuhan informasi yang di butuhkan dan mencari referensi media informasi museum dalam bentuk media interaktif maupun *website*. Setelah itu proses pembuatan *flowchart* yaitu menggambarkan proses bagan alir program media interaktif yang dibuat berdasarkan urutan *level* dari mulai intro sampai *page* akhir, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa kasar yang

dibuat secara manual menggunakan pensil, ilustrasi pada media ini menggunakan foto asli yang diambil langsung dari koleksi Museum.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa kasar *button* yang dibuat secara manual menggunakan pensil agar mendapatkan bentuk yang selaras dan seirama, pembuatan selanjutnya adalah *layout* dari intro sampai *level* terakhir dengan panduan *flowchart* yang dibuat sebelumnya, *layout* dibuat secara manual menggunakan pensil selanjutnya di *scan* dan *coloring* secara digital menggunakan *software corel draw* pada komputer.

b. Gaya Ilustrasi

Pendekatan Visual dari desain di buat dengan tampilan sederhana dan tidak banyak menggunakan ilustrasi sehingga lebih mudah di mengerti, dan dilengkapi dengan foto-foto asli dari koleksi dari Museum Negeri Bengkulu.

c. Warna

Warna-warna yang digunakan dalam Perancangan media interaktif museum negeri bengkulu menggunakan warna-warna yang lembut yang memberikan nuansa ramah, kalem dan menarik. Psikologi warna menurut idesainesia.com

(posting tanggal 2 februari 2012, diakses tanggal 27 desember 2017), warna hijau di pilih karena warna ini memiliki karakter kedamaian, keseimbangan, dan kesegeraan. Warna hijau dibuat bergradasi agar memberikan dimensi dalam desain. Warna putih untuk memberikan keseimbangan warna dan juga sebagai penetral warna dan memberikan kesan sederhana. Warna abu-abu merupakan gradasi dari warna putih memberikan kesan kestabilan, keseriusan, dan kemandirian.

d. Tipografi

Alternatif *font* yang digunakan dalam Perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu berdasarkan tabel di atas, tipografi yang digunakan untuk tampilan intro dan judul media pendukung *Lexio Demo* dan *Cocogoose*.

Menurut *dafont.com* (diposting tanggal 22 November 2009, diakses tanggal 28 Desember 2017) font *leixio demo* termasuk jenis keluarga font serif yang dapat dibaca dengan jelas dan kesan font ini menarik , tegas dan menarik sedangkan font *cocogoose* merupakan jenis font display juga dikenal sebagai font untuk judul yang dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca.

D. Final Desain

1. Media Utama Media Interaktif

a. Halaman *Intro*



Halaman Intro

b. Halaman *home*



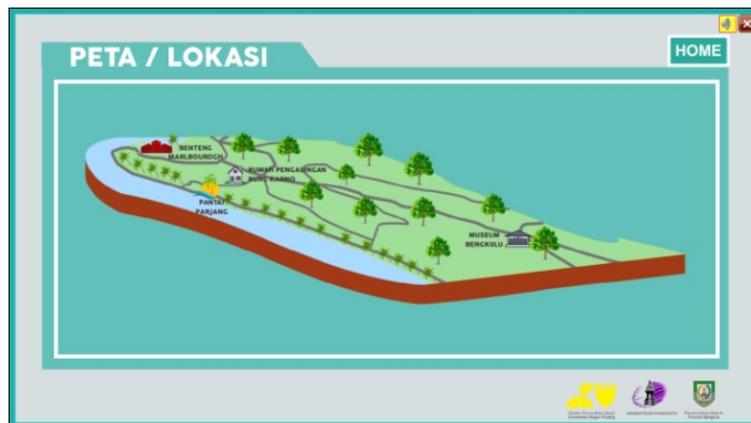
Halaman *home*

c. Halaman Tentang



Halaman Tentang

d. Halaman Peta



Halaman Peta

e. Halaman Koleksi



Halaman Koleksi

f. Halaman Pesona



Halaman Pesona

E. Penutup

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan perancangan media interaktif “Museum Negeri Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan media interaktif diperlukan berbagai sumber dan observasi kelapangan. Agar mendapatkan data visual dan data verbal terkait dengan Media Interaktif yang di lakukan di Museum Negeri Bengkulu, sebagai pedomon perancangan media interaktif.

Penulis menggunakan analisis swot dalam perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, pada era kemajuan teknologi ini museum negeri bengkulu perlu meningkatkan sarana informasi di segi Teknologi di samping itu juga digunakan sebagai media informasi tambahan yang dapat digunakan oleh pengunjung museum negeri Bengkulu. Sebelumnya pengunjung yang berkunjung hanya melihat museum Bengkulu sering kali kebingungan karena kurangnya penjelasan informasi koleksi dan kesalahan tata letak

informasi yang kurang diperhatikan oleh pihak museum. Maka dari itu, disinilah tujuan dilakukannya perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu untuk melengkapi media informasi di segi teknologi agar didapatkan media interaktif yang efektif dan efisien.

Penulis melakukan perancangan museum negeri Bengkulu, dengan pertimbangan dan memperhatikan layout, ilustrasi, tipografi, warna, *audio* dan navigasi, agar dapat mencapai keinginan target *audience*, dengan berpedoman kepada sumber-sumber yang ada dengan harapan perancangan ini dapat bermanfaat kedepannya.

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah dapat menghasilkan media interaktif yang efektif dan efisien sehingga membantu menjadi media informasi dan mempermudah pengunjung museum.

A. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu tersebut, penulis mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Diharapkan media interaktif museum Bengkulu dapat menjadi kelengkapan sarana museum pada media informasi teknologi dan dapat bermanfaat bagi museum maupun para pengunjung museum.
2. Pentingnya media informasi museum tidak hanya pada media interaktif namun kedepannya di perlukan website untuk pusat informasi museum negeri Bengkulu.

3. Diharapkan pemerintah lebih memperhatikan museum dengan melengkapi sarana dan prasarana yang di perlukan untuk meningkatkan minat masyarakat untuk datang ke museum.