

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

**PERANCANGAN KONTEN VIRTUAL MUSEUM MPU TANTULAR
SIDOARJO**

Nama Mahasiswa : Tanya Liwail Chamdy
NRP : 3409100059
Jurusan : Desain Produk industri FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, Msi.

Abstrak

Fungsi dan manfaat museum Mpu Tantular adalah sebagai penunjang pendidikan dan pengajak masyarakat untuk mengenal lebih jauh benda – benda budaya warisan leluhur bangsa. Pemerintah telah membuat program Gerakan Nasional Cinta Museum dengan tujuan membangkitkan kembali museum, terbukti dengan meningkatnya jumlah pengunjung setiap tahunnya. Peningkatan tersebut memerlukan pelayanan yang memadai, termasuk pemenuhan kebutuhan informasi dan hiburan sebagai sarana rekreasi karena informasi yang ada saat ini masih kurang disampaikan dengan baik kepada pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk pemenuhan kebutuhan dan keinginan akan informasi interaktif tersebut.

Media virtual konten museum dirancang agar lebih mudah diakses dan berisi lebih detail untuk mempelajari koleksi museum. Perancangan ini menggunakan metode riset kualitatif untuk mendapatkan aset data terhadap media informasi yang sudah dilakukan, dan ketersediaan konten museum berupa jenis, deskripsi, dan kisah/proses dari koleksi geologika, koleksi biologika, koleksi numismatika, koleksi etnografika, koleksi arkeologika, koleksi historika, koleksi filologika, koleksi keramologika, koleksi seni rupa, dan koleksi teknologika. Kemudian metode kuantitatif untuk mengetahui preferensi visual masyarakat berupa metode penyampaian informasi baik visual dan bahasa, pilihan gaya gambar, serta efektifitas waktu dan tempat media.

Hasil konsep perancangan ini adalah penyampaian konten informasi museum yang sangat padat menjadi ringkasan-ringkasan yang lebih mudah

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

disampaikan kepada masyarakat. Berupa konten yang berisi jenis koleksi, komposisi untuk menjelaskan beberapa bahan pembentuk benda koleksi, siapa penemunya, dimana benda ditemukan, berapa usia benda koleksi, apa fungsinya di masa lalu, dan bagaimana benda koleksi dibuat dengan metode di masa lalu, atau metode alami. Eksekusi perancangan menggunakan teknik infografis, ilustrasi vektor, gaya bahasa ilmiah populer dan memanfaatkan penggunaan media interaktif untuk meningkatkan interaksi dan keaktifan pengunjung di dalam museum.

Keywords : Museum Mpu Tantular, Konten Virtual, Media Informasi, Interaktif

VIRTUAL CONTENT OF MPU TANTULAR MUSEUM OF SIDOARJO

Student Name : Tanya Liwail Chamdy
NRP : 3409100059
Major : Industrial Product Design FTSP-ITS
Mentor : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, Msi.

Abstract

Mpu Tantular Museum has functions and benefits as educational support and inviting people to learn more objects of nations cultural heritage. The government has made a program "Gerakan Nasional Cinta Museum" with the intention of reviving the museum, as evidenced by the increasing number of visitors each year. Improvements require adequate services, including the needs of information and entertainment as a means of recreation because the information is still not delivered properly to the visitors. This design aims to meet the needs and desires of this interactive information.

Virtual content designed to museum become more accessible and contains more detail to study museum collections. This design uses qualitative research methods to obtain data assets against information media that have been done, and the availability of content in the form of museum types, descriptions, and stories or process of geological collection, biological collection, numismatical collection, ethnographical collection, archeological collection, historical collection, phylogeny collection, ceramology collections, art collections, and technology collections. Then a quantitative method to determine the visual preferences of the community in the form of both visual information delivery methods and languages, image style options, as well as the time and place of media effectiveness.

The result of this design concept is the delivery of museum content information into a very dense summaries which are more easily communicated to the public. Form of content that contains the type of collection, composition to

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

explain some of the material forming a collection of objects, the inventors, places where objects are found, collectibles age, its functions, and how the collections made by the method in the past, or natural methods. This design uses a technique of designing infographics, vector illustration, a popular science language style and utilize the use of interactive media to enhance the visitors interaction and activity in the museum.

Keywords : Mpu Tantular Museum, Virtual Content, Information Media, Interactive Media

Bab II

Tinjauan Pustaka

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Museum

Museum menurut International Council of Museums adalah sebuah lembaga tetap dan non-profit yang memberikan pelayanan dan pengembangannya kepada masyarakat dimana museum memperoleh, merawat, menghubungkan dan menampilkan budaya jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi dan rekreasi.²²

Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah No.19 tahun 1995 Pasal 1 ayat (1), museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Pendidikan dalam museum adalah informasi yang disediakan museum melalui koleksinya. Museum menginformasikan beragam tema dan koleksi pamerannya. Sebenarnya pendidikan dalam museum tidak hanya terletak pada koleksinya saja. Termasuk juga proses pengembangan bagaimana pameran seharusnya dilakukan dan penyusunan skenario pameran. Selain itu penataan pameran juga perlu melibatkan pengunjung agar lebih mendekatkan mereka terhadap pameran museum sejak awal. Proses tersebut tidak hanya membuat pameran museum akan lebih baik, tapi juga menjadi sarana untuk membuat pengunjung aktif dan membuat museum semakin mudah untuk dipahami.²³

2.1.2 Rekreasi

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “ creature “ yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “ re “ yang sehingga berarti “ pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta”. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (leisuretime). Leisure berasal dari kata “licere” (latin) yang berarti diperkenankan

²² Museum Definition - ICOM;icom.museum/the-vision/museum-definition/

²³ Ivarsson, Elin. 2009. *Definition and Prospects of the Virtual Museum*. Uppsala Universitet.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali.²⁴

Berdasarkan jenisnya rekreasi dibedakan menurut²⁵ :

1. Fungsi

Berdasarkan fungsinya, rekreasi terbagi menjadi 2 yaitu,

- Hiburan, untuk mendapatkan kesenangan dan;
- Pendidikan, untuk memberikan fungsi hiburan dan mendidik.

2. Objek

Berdasarkan objek rekreasinya dapat dibagi menjadi 4 macam yaitu,

- Rekreasi budaya, yaitu rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
- Rekreasi buatan, yaitu rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.
- Rekreasi agro, yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai objek
- Rekreasi alam, yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.

3. Partisipasi Pelaku

Berdasarkan bagaimana pengunjung beraktifitas, rekreasi dibagi menjadi 2 yaitu,

- Rekreasi Aktif, dimana pelaku kegiatan turun langsung atau berperan secara langsung untuk melakukan tindakan rekreatif untuk dirinya. Misalnya : olah raga dan sebagainya.
- Rekreasi Pasif, dalam hal ini perlu kegiatan pelaku tidak banyak melakukan kegiatan, hanya menikmati objek rekreasi dan lebih banyak diam. Misalnya : menonton, membaca dan sebagainya.

²⁴ Definisi rekreasi menurut para ahli

<http://pendidikanjasmani13.blogspot.com/2013/01/definisi-rekreasi-menurut-para-ahli.html>

²⁵ Ibrahim, Hilmi, 2008, *Outdoor Recreation, Enrichment for a Lifetime*, Sagamore Publishing: Champaign

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

4. Tingkat Pelayanan

- Lingkungan rumah, yaitu memanfaatkan ruang di dalam rumah
- Lingkungan Sekitar, yaitu rekreasi yang melayani satu lingkungan perumahan atau komunitas atau lebih.
- Tingkat Kota, yaitu rekreasi yang memberikan fasilitas pelayanan yang bersifat umum.
- Tingkat regional / daerah, yaitu rekreasi yang memberikan fasilitas pelayanan yang memiliki ciri khas tertentu.

Kesimpulan :

Berdasarkan tinjauan umum diatas, museum Mpu Tantular :

1. Berdasarkan jenisnya, termasuk dalam rekreasi pendidikan.
2. Berdasarkan objeknya, termasuk rekreasi budaya.
3. Berdasarkan partisipasi pengunjungnya, termasuk rekreasi pasif.
4. Berdasarkan tingkat pelayanan, termasuk rekreasi tingkat regional.

Berdasarkan *re-positioning* yang dilakukan dan media perancangan, museum hendak merubah jenis rekreasi tidak hanya rekreasi pendidikan, melainkan juga rekreasi hiburan. Serta, meningkatkan partisipasi pengunjungnya untuk menjadi lebih aktif.

2.1.3 *Virtual Exhibition*

Museum virtual adalah sebuah koleksi digital berupa gambar, suara, naskah, dokumen, dan sejenisnya yang berkaitan dengan sejarah, ilmu pengetahuan maupun budaya yang diakses melalui media elektronik, menurut The Encyclopedia Britannica.²⁶ Museum virtual tidak menunjukkan objek sebenarnya karena keterbatasan penempatan atau menjaga kualitas keunikan koleksinya. Perbedaan museum virtual dan pameran virtual lebih terletak pada wujudnya. Museum yang berwujud fisik (bukan virtual) lebih kompleks dan lebih kepada sebuah eksibisi/pameran. Sebuah eksibisi/pameran adalah satu bagian dari sebuah museum secara keseluruhan. Sebuah museum, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, adalah sebuah lembaga yang menyimpan, merawat dan menampilkan

²⁶ *Britannica Online Encyclopedia, pencarian kata: virtual museum*

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

khasanah budaya manusia, juga sebagai lembaga pendidikan. Dimana banyak pameran museum yang bersifat edukatif, termasuk dalam fungsi "menampilkan koleksi" dari sebuah museum. Sehingga ketika museum membuat sebuah tampilan virtual dari budaya dari museum tersebut, bisa disebut sebagai sebuah bentuk dari *virtual exhibition*.²⁷

Beberapa jenis dari pameran virtual adalah sebagai berikut.

2.1.3.1 *In-depth object exhibition*

In-depth object exhibition adalah jenis pameran yang terpusat pada objek. Pameran jenis ini memungkinkan aktifitas yang berbeda dalam pameran secara fisik. *In-depth object exhibition* memungkinkan hal yang sulit dilakukan dalam pameran fisik, pengunjung bisa lebih dekat kepada sebuah objek. Pengunjung bisa melihat suatu objek dari berbagai sudut dan posisi hingga memungkinkan adanya fungsi zoom dimana pengguna bisa jauh lebih dekat kepada objek daripada di pameran fisik.

In-depth object exhibition bisa dilakukan melalui beberapa teknik Virtual Reality dan fotografi 3D.²⁸ Meskipun pengunjung tidak bisa melihat objek secara fisik, pengunjung masih bisa mempelajari objek lebih luas dengan pameran jenis ini, dibandingkan dengan mempelajari objek yang dilidungi dalam lemari kaca tebal.

2.1.3.2 Pameran tematis

Pameran jenis ini seperti layaknya pameran fisik pada umumnya yaitu menitikberatkan pada tema pameran daripada objek yang dipamerkan. Pameran tematis bermula pada tahun 1980an ketika informasi dan edukasi dinilai lebih penting daripada penampilan. Sejak *virtual exhibition* pertama kali diperkenalkan, ada kekhawatiran tentang keaslian kontennya. Pameran tematis ini secara tidak langsung memberi contoh sehingga tidak perlu ada kekhawatiran tersebut lagi, dimana objek pameran tidak menjadi hal yang utama dalam pameran tematis. Sebaliknya kualitas konten dari internet bisa dimanfaatkan untuk memberikan beragam penerapan yang cocok untuk sebuah pameran tematis.

²⁷ Ivarsson, Elin, 2009, *Definition and Prospects of the Virtual Museum*, Uppsala Universitet.

²⁸ Walczak, Krzysztof, 2009, *Virtual Museum Exhibitions*. IEEE Computer

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

2.1.3.3 Pameran interaktif

Pameran interaktif adalah sebuah virtual exhibition dimana museum atau institusi budaya menyediakan media untuk sebuah pameran virtual, dan pengunjung dan penggunanya berkontribusi memberikan materi ke dalam virtual exhibition tersebut. Pameran interaktif memungkinkan pengguna menjadi seorang "kurator" dalam museum. Hal ini membuat pekerjaan museum menjadi lebih ringan, dimana pengguna bisa berinteraksi dengan materi konten museum. Sehingga museum hanya perlu menyediakan dan mengembangkan media dan mengedukasi pengguna untuk menggunakannya.

Seperti museum virtual lainnya, pameran interaktif juga memiliki masalah pada keaslian kontennya, terlebih karena fiturnya dimana informasi yang bersumber dari pengguna. Disini pihak museum perlu menyiapkan tenaga ahli untuk memverifikasi konten yang berasal dari pengguna. Konten tersebut lebih pada objek dan informasi didalamnya. Ketika media tersebut menjadi sebuah media komunikasi seperti *chatting* dan diskusi, museum tidak perlu melakukan verifikasi atau monitoring, kecuali diskusi tersebut dibuat sebagai media komunikasi antara museum dan pengguna.

Kesimpulan :

Virtual Konten Museum Mpu Tantular termasuk dalam sebuah pameran virtual yang berjenis *in-depth object exhibition* karena bersifat sebagai media informasi yang berisi detail informasi objek koleksi.

2.1.4 Media Interaktif Digital

Media interaktif adalah bentuk media dari sebuah *virtual exhibition*. Media interaktif mampu merespon penggunanya, dengan kata lain media interaktif adalah media komunikasi dua arah. Kelebihan dari media ini adalah kontennya yang tidak terbatas, bisa berisi berbagai macam informasi yang bisa di-*update* sesuai keinginan²⁹.

²⁹ S. Musa, Robert. 2009. *Creating Customers with Interactive Touch Screen Digital Signage*. California. Standard Pacific Press.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Beberapa penerapan dari media ini antara lain :

- a. Wayfinding (penunjuk jalan)
- b. Media informasi wisata
- c. Media Registrasi
- d. Media Branding
- e. Presentasi pameran
- f. Survei
- g. Katalog

Beberapa yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media interaktif adalah :

- a. Ukuran

Ukuran dari media perlu diperhatikan agar sesuai dengan tempat dimana ia akan berada dan tidak mengganggu alur atau jalan. Ukuran layar ideal untuk informasi adalah 17 inci, lebih besar, lebih baik. Ukuran huruf juga perlu diperhatikan agar memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

- b. Tempat

Untuk urusan penempatan, perlu memperhatikan kebiasaan penggunanya, dimana mereka biasa berhenti, beristirahat, mencatat, berkumpul, dsb. Dengan itu bisa menentukan dimana sebaiknya media interaktif ditempatkan.

- c. *Mounting*

Dalam urusan *mounting* perlu memperhatikan dimensi manusia, dimana tinggi mata rata-rata manusia adalah 154 cm dengan sudut penglihatan maksimum 35°. Maka sebaiknya tinggi media juga disesuaikan dengan tinggi rata-rata tersebut. Dimana pada tinggi dan sudut tersebut jarak baca lazim antara manusia dan media adalah 45 cm.³⁰

- d. *Layout Digital*

Tampilan yang sederhana dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan media interaktif. Tetapi tampilan yang sederhana bukan berarti tidak profesional dan menampilkan konten apa adanya tanpa penekanan atau *sequence*.

³⁰ Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 2003,. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta. Erlangga

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

e. Konten Digital

Konten haruslah yang mampu menarik perhatian pengguna. Dengan menggunakan media interaktif digital dapat memanfaatkan berbagai cara, misalnya memanfaatkan animasi dan transisi yang menarik dan kualitas suara dan efek yang baik.

f. Efektifitas waktu

Tidak semua waktu digunakan hanya untuk menggunakan media interaktif. Rata-rata manusia membaca dengan kecepatan 250 kata per menit. Untuk membaca semacam iklan atau *headline*, rata-rata pembaca hanya tertarik membaca selama 7 detik, atau 26 kata saja. Dengan menggunakan animasi atau gambar pendukung, tentu dapat menghemat banyak waktu dan menjaga ketertarikan pembaca.

2.1.5 Layout

Prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain: *sequence* / urutan, *emphasis* / penekanan, *balance* / keseimbangan, *unity* / kesatuan.³¹

1. *Sequence* / urutan dibuat untuk menampilkan prioritas dan mengurutkan dari yang dibaca pertama sampai yang dibaca terakhir. Dengan adanya *sequence* akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan dan memudahkan pembaca menangkap pesan. *Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis* / penekanan.
2. *Emphasis* / penekanan dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain:
 - a. Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.
 - b. Warna yang kontras / berbeda dengan warna latar dan elemen lainnya.
 - c. Peletakan pada posisi yang strategis atau yang menarik perhatian.
 - d. Menggunakan bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya.

³¹ Suriyanto, Rustan. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Umumnya judul mendapat penekanan yang paling kuat sehingga menjadi pusat perhatian. Untuk selanjutnya, informasi kedua yang harus dilihat pembaca, mempunyai penekanan yang tidak sehebat informasi pertama, demikian pula informasi ketiga, keempat, dan seterusnya. Informasi terakhir biasanya berupa *signature / mandatories*, mungkin mempunyai ukuran yang paling kecil dan warna yang tidak kontras.

3. *Balance* / keseimbangan adalah pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, warna, dan atribut-atribut lainnya. Ada dua macam keseimbangan suatu *layout*, yaitu: keseimbangan yang simetris (*symmetrical balance / formal balance*), dan keseimbangan yang tidak simetris (*assymetrical balance / informal balance*).
4. *Unity* / kesatuan Supaya sebuah *layout* memberi efek yang kuat bagi pembacanya, ia harus mempunyai kesan *Unity*. Prinsipnya dengan menyatukan antara elemen-elemen desain seperti teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style*, dan lainnya. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya dalam hal penampilan, kesatuan di sini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

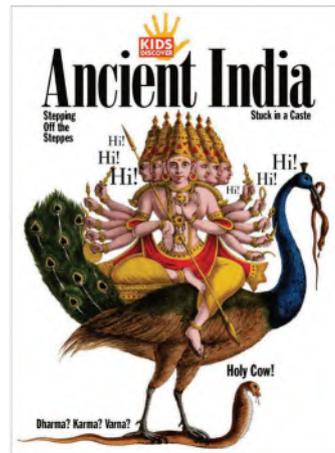
Kesimpulan :

Sequence adalah urutan untuk memudahkan pengguna memahami konten. *Emphasis* memberikan penekanan tertentu untuk memberikan prioritas pada konten. *Balance* mengatur keseimbangan dan *unity* menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Prinsip ini perlu diperhatikan saat perancangan virtual konten museum untuk mencapai tujuannya sebagai media informasi yang tepat.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 2.2 Penggunaan huruf Bodoni Condensed untuk judul menggunakan ukuran yang besar

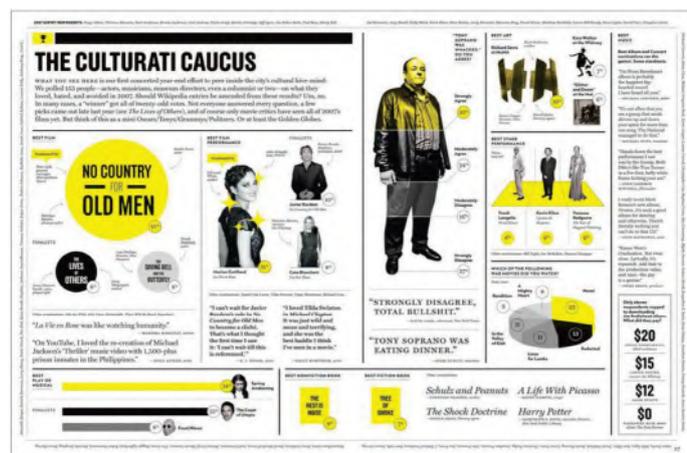
Sumber : Saltz, Ina, 2009, *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. Beverly, Rockport Publishers. Hal 65

e. *Emphasis*

Empasis atau penekanan bisa dibentuk dari ukuran huruf. Lebih besar memang bukan berarti lebih baik, tetapi memberikan perhatian kepada pembaca.

f. *Organized entry points*

Poin - poin dalam membaca perlu diperhatikan dan diberi tempat yang cukup dan sesuai sehingga bisa dengan mudah dicerna oleh pembaca. Karena dalam membaca, biasanya pembaca sangat mudah teralihkan, sehingga mungkin untuk tidak membaca keseluruhan teks yang ada.



Gambar 2.3 Layout penataan informasi yang beragam

Sumber: Saltz, Ina. 2009. *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. Beverly, Rockport Publishers. Hal 172

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Kesimpulan :

Virtual konten museum menggunakan prinsip - prinsip tipografi yang memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, *kerning*, hirarki penulisan, penekanan, dan memperhatikan poin - poin, agar informasi yang disampaikan mudah diterima oleh pengguna.

2.1.7 Ilustrasi 3 dimensi

Tidak seperti ilustrasi vektor atau bitmap, ilustrasi menggunakan 3D model memiliki prinsip yang berbeda. Pada kebanyakan aplikasi 3D, objek dibuat dari menumbuhkan atau memutar suatu *outline*. Aplikasi 3D sekarang memungkinkan teknik model yang lebih canggih, dimana desainer bisa membuat bentuk - bentuk yang lebih variatif.

Aplikasi 3D membuat objek solid yang berada dalam sebuah virtual environment. Objek tersebut bisa dilihat dari berbagai macam sisi, disinilah ilustrasi 3D bisa dimanfaatkan lebih besar.³³ Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat 3D model adalah:

a. Realistis

Sebuah model 3D seharusnya berdasar pada referensi anatomi, geografis, struktur, atau mekanis.

b. Proporsional

Objek harus disusun dan diukur dengan benar. Proporsi bisa berdasarkan referensi benda nyata, dan elemen objek mengikuti.

c. Volume

Volume memberikan kedalaman pada suatu objek ilustrasi. Volume benda juga memberikan nilai dan sifat pada benda.

d. Detail

Objek yang sederhana bisa jadi tidak begitu terlihat, dengan menambahkan detail membuat objek terlihat lebih kaya, lebih menarik, dan lebih bermakna.

³³ Caplin, Steve and Banks, Adam. 2008. *The Complete Guide to Digital Illustration*. The Lex Press Limited.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

e. Fungsional

Seluruh elemen sebuah objek atau karakter, seharusnya menampilkan fungsinya kenapa objek tersebut ada, meskipun fungsinya hanya sebagai dekorasi. Hal ini memberikan efek realis pada objek dan ketertarikan untuk memperhatikannya.

f. Berat

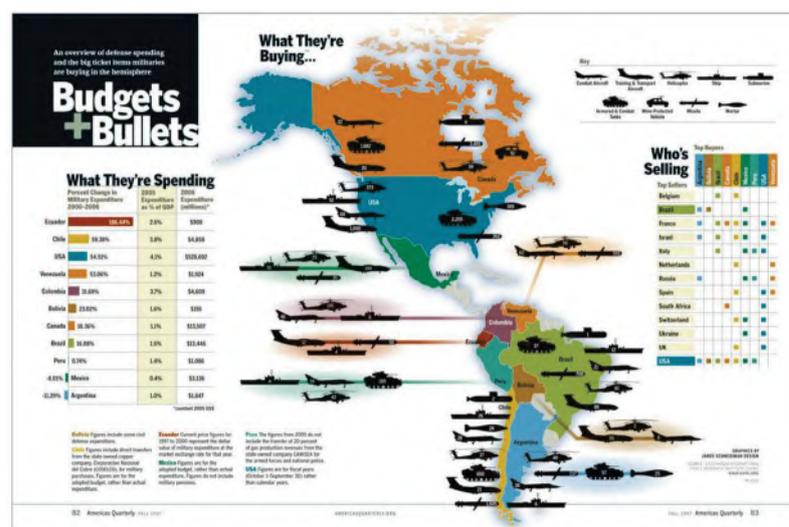
Setiap benda memiliki berat. Desainer bisa memberikan nilai berat dari bagaimana memperlihatkan elemen pendukungnya, seperti ukuran, tekstur, proporsi, dan material.

Kesimpulan :

Virtual konten museum didukung dengan adanya ilustrasi 3 dimensi karena kelebihanannya yang bisa memberikan detail dan hasil yang menyerupai bentuk aslinya.

2.1.8 Infografis

Infografis menurut Juan Antonio bukanlah sebuah ilustrasi atau karya seni, melainkan jurnalisme visual dan harus memiliki standar etik yang sama dengan jurnalisme.³⁴ Infografis berisi fakta - fakta dan data - data statistik yang didapat dari survey dan penelitian yang jelas sumbernya. Infografis disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, bagan dan lain sebagainya.³⁵



Gambar 2.4 Contoh infografis

Sumber: Saltz, Ina. 2009. *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. Beverly. Rockport Publishers. Hal 196

³⁴ Antonio, Juan and Alberto. 2011. *Checklist for Infographics*. Nieman Watchdog website.

³⁵ Suriyanto, Rustan, *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

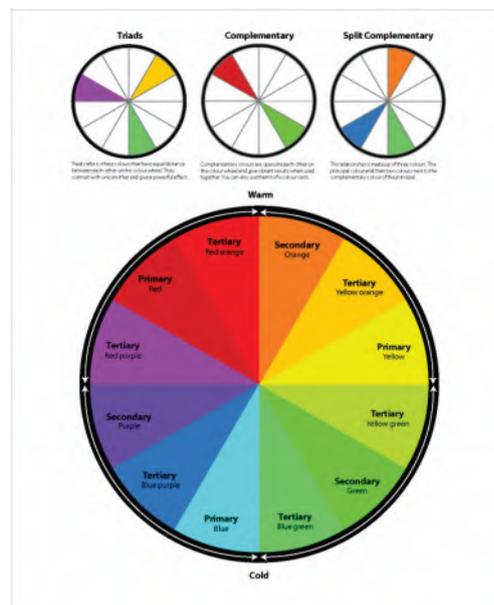
Visualisasi berita sama seperti menceritakan berita, apapun medianya, fakta maupun fiksi, tujuan berita yaitu menginformasikan sesuatu. Infografis membuat pembaca berpikir tentang kondisi lingkungan sekitar.

Infografis merupakan kombinasi antara reaksi emosi dan informasi naratif. Untuk itu, infografis memiliki 3 tahapan³⁶ :

- Mencari dan memverifikasi kualitas dan kebenaran sebuah data.
- Merangkai dan mengurutkan data tersebut kemudian membentuk sebuah narasi dari data-data tersebut.
- Merepresentasikan narasi secara visual, singkat dan sesuai dengan data-data yang diperoleh.

2.1.9 Warna

Warna adalah salah satu elemen penting dalam desain. Warna dapat menimbulkan suatu emosi tertentu dan mengasosiasikannya dengan sesuatu yang lain termasuk sifat maupun merek. Warna juga bisa mengekspresikan diferensiasi.³⁷



Gambar 2.5 Color Wheel
Sumber : www.docstoc.com

³⁶ Klanten, Robert. *Visual Storytelling : Inspiring a New Visual Language*. Gestalten, 2011

³⁷ Wheelr, Alina. *Designing Brand Identity*. Canada, 2009

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Roda warna diatas adalah representasi visual dari warna yang telah diatur menurut hubungan warnanya. Warna tersebut hasil dari perpaduan warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning. Dan terdapat dua kelompok warna yang tersusun dalam roda warna, yaitu warna sekunder dan tersier³⁸.

Perpaduan warna-warna tersebut tentu mempengaruhi emosi dan makna yang dikandungnya. Guna menyampaikan pesan yang tepat, kombinasi warna harus sesuai dengan emosi yang ditimbulkannya. Menurut Color Harmony, beberapa kombinasi warna yang sesuai dengan emosi yang ingin ditimbulkan.³⁹

a. Soft



Gambar 2.6 Kombinasi warna soft
Sumber : Mine™, 2009, *Color Harmony: Logos*. Singapore.

Perpaduan warna soft menggunakan warna-warna terang untuk menimbulkan rasa nyaman. Kombinasi ungu terang, merah muda, dan kuning pucat merupakan kombinasi sederhana warna soft. Kombinasi warna soft bisa digunakan sebagai penyeimbang warna-warna yang bersifat mempertegas pesan. Kombinasi warna soft digunakan untuk pariwisata, fashion, dan kuliner. Kombinasi warna-warna terang membuat kombinasi warna ini menjadi terbatas, sehingga perlu memperhatikan pada penerapannya.

³⁸ Mine™, 2009, *Color Harmony: Logos*. Singapore.

³⁹ Ibid

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

b. Welcoming



Gambar 2.7 Kombinasi warna welcoming
Sumber : Mine™, 2009, Color Harmony: Logos. Singapore

Warna - warna welcoming bersifat mengundang dan mudah dimengerti. Kombinasi warna ini diperkuat oleh warna - warna hangat salah satunya kuning yang bersifat optimis dan ceria. Kombinasi warna ini digunakan untuk produk - produk makanan, barang dan jasa untuk anak - anak, dan permainan atau aplikasi yang menekankan kesan ceria dan ilmu pengetahuan.

Kesimpulan :

Virtual Konten museum akan menggunakan kombinasi warna soft dan welcoming karena sifat dan emosi yang ditimbulkannya dirasa sesuai dengan tujuan museum.

2.1.10 User Interface Design

User interface atau antarmuka pengguna adalah media dimana pengguna berinteraksi dengan sistem tertentu, perangkat, program komputer atau alat kompleks lainnya.

User interface memberikan :

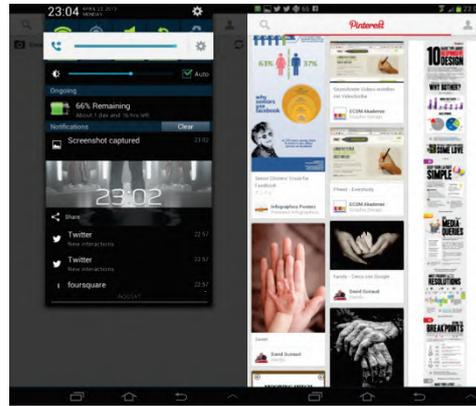
1. Input, memungkinkan pengguna untuk memanipulasi sistem, dengan kata lain mengkomunikasikan keinginannya kepada komputer. Komponen input bisa berbagai macam, seperti keyboard, mouse, jari, bahkan suara.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

2. Output, memungkinkan sistem untuk menunjukkan efek manipulasi pengguna. Output bisa terlihat melalui layar atau terdengar melalui speaker.



Gambar 2.8 User Interface OS Android dan aplikasi Pinterest
Sumber : penulis

Sebuah user *interface* yang baik haruslah efektif, efisien dan memuaskan penggunanya. Dalam hal ini kemudahan penggunaan dan ketersediaan input yang baik perlu diperhatikan.⁴⁰

Prinsip-prinsip dalam *interface design*⁴¹ adalah:

- a. Kejelasan

Pengguna harus bisa mengetahui bagaimana ia memulai hingga mengakhiri sesuatu. Pengguna harus merasa apa yang ia lakukan aman dan tidak merusak sistem. Kejelasan antarmuka bisa menggunakan penekanan ukuran, kontras, gradasi, gerakan, dsb.

- b. Konsistensi

Dalam sebuah antarmuka, pengguna harus bisa secara logika memperkirakan apa yang dilakukan sistem bila ia melakukan sesuatu. Antarmuka pengguna seharusnya memiliki pola yang sama untuk setiap fungsinya. Fungsi yang sama, bekerja dengan cara yang sama.

⁴⁰ El-Bakry, Hazem M., et al., 2010, "Adaptive User Interface for Web Applications." *Recent Advances in Business Administration: Proceedings of the 4th WSEAS International Conference on Business Administration (ICBA'10)*.

⁴¹ Blair-Early, Adream, and Mike Zender, 2008, "User interface design principles for interaction design." *Design Issues* 24.3

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

c. Kompatibilitas

Antarmuka pengguna seharusnya menggunakan bahasa, gambar, dan suasana yang familiar dengan penggunanya.

d. *Feedback*

Pengguna perlu mendapatkan *feedback* atau hasil dari apa yang ia lakukan. *Feedback* perlu dilakukan secepat mungkin, karena penting untuk selalu memberitahu pengguna bahwa tindakan mereka menghasilkan sesuatu.

e. Kedekatan

Desain antarmuka perlu memperhatikan : waktu, jarak, dan konsep. Secara waktu berarti suatu konten tersedia ketika pengguna menginginkannya, secara jarak berarti pengguna mampu mengingat dimana suatu objek berada dan secara konsep yaitu objek yang sama atau sejenis berada pada tempat yang sama.

f. Adaptasi

Contoh mengadaptasi pengguna adalah, sebuah antarmuka menampilkan suatu konten yang paling sering dicari atau dilihat pada bagian paling awal atau paling atas.

g. Bantuan

Terkadang bantuan atau arahan diperlukan untuk suatu konten yang dirasa rumit atau memerlukan perlakuan khusus untuk menikmatinya.

h. Konten

Sebuah *interface* tidak terpisah dari konten. *Interface* seharusnya adalah bagian dari konten itu sendiri. Sebuah *interface* tidak menjadi jarak antara pengguna dan konten. Komponen yang digunakan sebuah *interface* seharusnya meminimalkan *interface* dan memaksimalkan konten.

Sedangkan menurut Jesse James Garrett, *interface* yang baik mampu memberikan *user experience* yang baik bagi penggunanya⁴².

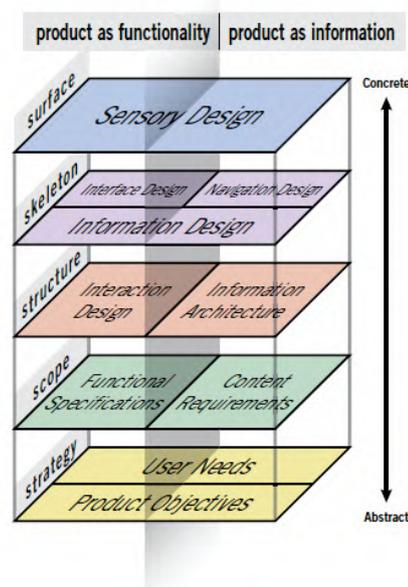
⁴² James Garrett, James, 2011, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*, Berkeley, New Riders

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Elemen-elemen *user experience* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.9 Elemen-elemen user experience
Sumber : <http://www.jjg.net/ia/>

- a. *User Needs* (Kebutuhan Pengguna)
Sebagai kebutuhan dasar dari sebuah media informasi, sangat diperlukan untuk memahami apa saja kebutuhan pengguna. Tidak hanya dari segi konten yang pengguna inginkan melainkan juga bagaimana konten tersebut sesuai dengan tujuan penggunaannya.
- b. *Content Requirements* (Kebutuhan Konten)
Kebutuhan konten adalah deskripsi rancangan dari keseluruhan elemen-elemen konten yang akan ditampilkan.
- c. *Information Architecture* (Arsitektur Informasi)
Setelah elemen-elemen konten ditemukan dan dijabarkan sebelumnya, selanjutnya adalah penataan atau proses urutan elemen-elemen konten tersebut untuk memudahkan pemahaman pengguna.
- d. *Navigation Design* (Desain Navigasi)
Desain navigasi adalah serangkaian elemen grafis pada layar yang memberikan pengguna bisa bernavigasi dalam *information architecture* yang telah dibentuk sebelumnya.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

e. *Sensory Design* / Desain Visual (Desain Visual)

Sensory design atau desain visual adalah menentukan bagaimana seharusnya elemen-elemen sebelumnya diatur dan dikelompokkan pada sebuah media. Dimana pada sisi visual, berarti bagaimana mengatur elemen-elemen tersebut secara visual dengan baik.

Kesimpulan :

Media interaktif adalah media yang dapat menyajikan komunikasi dua arah antara pengguna dengan sistem sehingga *input* pengguna dapat dihasilkan menjadi *output* oleh sistem. Komunikasi tersebut dapat terjadi dengan adanya *user interface*. Desain *user interface* yang baik harus mempermudah pengguna dalam mengoperasikan sistem tersebut dan juga membuat pengguna fokus pada informasi yang diberikan dan memiliki *user experience* yang baik bagi penggunanya.

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 Studi Eksisting

2.2.1.1 Pemandu Museum

Museum Mpu Tantular saat ini memiliki 3 tenaga sebagai pemandu di dalam museum. Salah satunya adalah Bapak Drs. Sri Edi Tjahjo Kuntjoro, beliau bertugas menjelaskan dan menceritakan kepada pengunjung tentang cerita dan makna yang terkandung dalam suatu koleksi. Pemandu merupakan sumber informasi yang efektif karena sistem komunikasinya yang 2 arah. Tetapi tidak semua orang bisa merasakan fungsi pemandu. Pemandu museum biasanya hanya menemani pengunjung yang datang berkelompok, terkadang mencapai diatas 50 orang, tentu satu pemandu menjadi tidak efektif lagi dalam menyampaikan informasi. Pengunjung yang datang secara pribadi bisa meminta bantuan pemandu untuk mengajak mereka berkeliling, tetapi faktor malu atau *sungkan* dan tidak tahu membuat pengunjung tidak memanfaatkan pemandu museum.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

2.2.1.2 Label Informasi



Gambar 2.10 Label informasi museum
Sumber: penulis

Label adalah media komunikasi 1 arah yang masih menjadi media informasi utama yang dimiliki museum. Kekuatan utama label adalah lokasinya yang harus selalu berdampingan dengan benda koleksi, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali suatu benda. Kelemahan dari label informasi adalah keterbatasan ruang dalam menyampaikan suatu informasi. Apabila terlalu banyak disampaikan, ukuran label bisa menjadi terlalu besar atau ukuran huruf yang terlalu kecil membuat pengunjung cepat lelah untuk membacanya.

2.2.1.3 Seri Mengenal Koleksi Museum Mpu Tantular



Gambar 2.11 Buku Seri Mengenal Koleksi Museum 2010 - 2011
Sumber: penulis

Tugas Akhir – RD091581

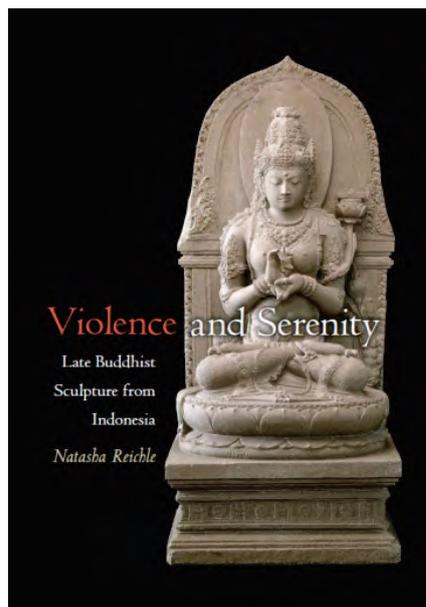
Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Buku seri yang diterbitkan tiap tahun ini memberikan informasi mengenai apa saja koleksi yang dimiliki museum. Setiap tahun isi dari buku ini menjelaskan beberapa jenis atau satu situs yang ada dalam museum. Buku Seri Mengenal Koleksi Museum Mpu Tantular pada tahun 2010 berisi koleksi pada situs Koleksi Von Vaber yang berupa benda - benda mesin seperti mesin ketik, mesin jahit, hingga sepeda motor. Selain itu juga berisi informasi mengenai teknologi pada zaman batu seperti kapak persegi, kapak lonjong, dan beliung.

Dari segi penyampaian informasi, buku tersebut sebagian besar menggunakan teks saja dan hanya 1 buah foto pada masing - masing judul koleksi. Selain itu foto yang ditampilkan juga berukuran kecil sehingga terlihat kurang menarik dan sulit untuk melihat gambarnya lebih detail.

2.2.1.4 Violence and Serenity: Late Buddhist Sculpture from Indonesia



Gambar 2.12 Cover *Violence and Serenity*
Sumber: penulis

Buku ini berisi tentang sejarah dan perkembangan seni pahat terutama seni pahat budha di Indonesia. Dari dinasti kerajaan singasari hingga dinasti kerajaan majapahit. Selain bercerita budaya dibalik patung-patung buddha tersebut, buku ini juga menceritakan sejarah patung-patung tersebut ditemukan dan tak jarang diperebutkan. Dalam buku ini akan diambil bab III yang berisi cerita

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Prajnaparamita. Dimana akan menjadi literatur yang sesuai untuk informasi koleksi perhiasan museum.

Dalam buku ini cerita dan sosok Prajnaparamita hanya dijelaskan melalui teks. Gambar pendukung yang ada berupa foto patung prajnaparamita dari candi singasari, india, dan kamboja. Informasi dalam buku ini dan koleksi museum tentu bisa memberikan pandangan dan gambaran yang lebih jelas kepada pemirsanya.

2.2.2 Studi Komparator

2.2.2.1 HP New Media Gallery di Newseum Washington DC



Gambar 2.13 Tampilan HP New Media Gallery
Sumber : <http://h20435.www2.hp.com/t5/The-Next-Bench-Blog>

HP New Media Gallery adalah sebuah pameran interaktif tentang media sosial dan perkembangan dunia berita. Konten dari media ini berupa *online news feed* bersejarah atau berperan penting. Meskipun begitu konten Newseum hanya bisa diakses di dalam Newseum. Selain *touch kiosk*, Newseum juga memiliki *touchwall* dimana pengunjung bisa berinteraksi dengan berita - berita yang disediakan.

Aplikasi yang digunakan layaknya *command and control* pada kantor berita dimana pengunjung bisa memilih, menganalisa, dan memformat data untuk kemudian ditampilkan pada *touchwall*. Berita-berita yang ada bisa pengunjung komentari untuk menyukainya (*Like*) atau tidak. Komentar pengunjung ini merupakan live vote dan polling suatu berita. Berita dalam New Media Gallery tags dtampilkan dalam *bubble tags*, lengkap dengan gambarnya yang

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

representatif. Pengunjung juga dihibur dengan mini game sederhana dengan gaya pop saat ini.

Kesimpulan :

User *interface* berupa bubble tags adalah sebuah fitur kemudahan yang ditawarkan, dimana tidak semua objek koleksi ditampilkan terus menerus tetapi sebagian dan muncul-hilang, sehingga terlihat dinamis. Apabila diaplikasikan pada virtual konten museum Mpu Tantular, bisa menjadi tampilan awal dari media tersebut daripada menampilkan seluruh koleksi dalam suatu bagian dalam bentuk ikon-ikon dinamis. Selain itu juga tersedianya konten hiburan berupa game. Museum Mpu Tantular, secara kualitas konten, mampu menghadirkan konten hiburan seperti game atau animasi.

2.2.2.2 Cleveland Museum of Arts



Gambar 2.14 Tampilan Gallery One

Sumber: www.vimeo.com/60866006

Dalam salah satu bagian dari Cleveland Museum of Arts, terdapat ruang koleksi dengan nama Gallery One. Disini pengunjung menggunakan sebuah touchwall berukuran 12 meter berisi *thumbnail* koleksi. Kemudian pengunjung dapat menggunakan iPad dengan aplikasi ArtLens sebagai media bantu untuk membuat tur museum mereka sendiri. Dengan aplikasi ArtLens, pengunjung bisa mengetahui konten informasi benda koleksi dan peta museum yang bisa diatur sendiri. Di dalam museum, ArtLens bisa digunakan untuk mengakses informasi suatu objek dengan melakukan scanning pada objek menggunakan teknologi augmented reality. Tidak semua objek bisa diakses informasinya dengan cara ini,

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

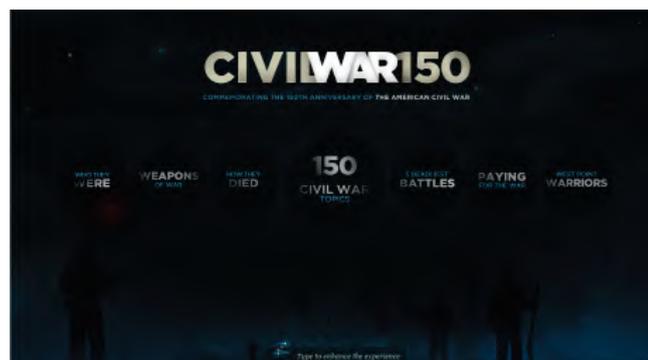
Tanya Liwail Chamdy

hanya koleksi dengan icon ArtLens. ArtLens bisa diunduh melalui App World dan membutuhkan koneksi *online* pada awal instalasi untuk mengunduh data museum dan selanjutnya bisa digunakan secara *offline*.

Kesimpulan :

Dengan aplikasi ArtLens pengguna bisa menggunakannya sebagai pemandu dan peta pribadi. Virtual konten museum Mpu Tantular diharapkan kedepannya memiliki kemudahan akses yang dimiliki museum Cleveland. Peta dalam aplikasi ArtLens bisa menjadi acuan fitur lain selain informasi koleksi museum Mpu Tantular.

2.2.2.3 Website interaktif History Channel - Civil War 150



Gambar 2.15 Tampilan awal Civil War 150

Sumber: <http://www.history.com/interactives/civil-war-150#/home>

History Channel membuat sebuah infografis interaktif yang bisa diakses melalui website [history.com](http://www.history.com). tampilan yang ditawarkan pada infografis interaktif ini minimalis, layaknya membaca sebuah infografis pada umumnya. Konten yang ditawarkan cukup beragam, terdapat 6 judul. Pengunjung dapat melakukan voting siapa tokoh yang paling berperan, lokasi peperangan paling vital, dsb.

Permainan tipografi banyak digunakan pada infografis ini, baik pada judul maupun pembuka dari sebuah judul. Rata-rata layout teks dan informasi menggunakan 3 kolom. Tombol informasi yang berfungsi untuk memberikan informasi tambahan cukup terlihat meskipun berukuran kecil. Gaya gambar yang digunakan berupa vektor 2 dimensi, dengan bentuk-bentuk penyederhanaan objek. Selain itu juga menggunakan foto *footage* untuk memperkuat keaslian konten.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

Animasi dalam infografis berupa *kinetic motion graphic* dan *kinetic motion typography*.

Kesimpulan :

Informasi teks yang sedemikian banyak bisa dikemas dalam satu layar saja bila menggunakan infografis. Untuk beberapa koleksi dalam ruang khasanah museum Mpu Tantular yang memiliki timeline sejarah dan data statistik bisa menggunakan infografis sebagai pengantarnya selain teks untuk mendukung kemudahan membaca oleh pengunjung.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular

Tanya Liwail Chamdy

(halaman ini sengaja dikosongkan)

Bab III

Metode Penelitian

3.1 Definisi Judul dan Sub Judul

3.1.1 Definisi Virtual Konten

Virtual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu non-fisik yang dibuat menyerupai kenyataannya. Sedangkan konten menurut freedictionary.com adalah sejumlah informasi atau berita atau materi kreatif yang ditampilkan dalam sebuah presentasi. Sehingga bisa disimpulkan bahwa virtual konten adalah informasi atau berita atau materi kreatif yang dibuat menyerupai kenyataannya, dimana hasilnya bisa dimanfaatkan sebagai sumber presentasi.

3.1.2 Definisi Media Informasi Interaktif

Menurut freedictionary.com, definisi media interaktif adalah media yang menyajikan komunikasi dua arah antara pengguna dengan mesin atau sistem sehingga pengguna dapat mengontrol sistemnya dan memperoleh respon secara langsung. Sedangkan media informasi adalah media yang melakukan kegiatan menyampaikan informasi atau berita. Dimana berita adalah fakta yang didapatkan dari sumber pustaka, studi, atau pengalaman langsung.

3.2 Teknik Sampling

Agar media interaktif pembelajaran ini dapat tepat sasaran dan memiliki tampilan visual yang sesuai dengan selera target audiens, maka penulis menggunakan kuesioner sebagai alat survey mengenai aspek-aspek desain yang dibutuhkan oleh audiens.

3.2.1 Populasi

Dalam perancangan ini target audiens yang dituju adalah :

1. Demografis

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Analisa : Jenis kelamin tidak mempengaruhi seseorang dalam mengunjungi museum.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Usia : 8-13 tahun

Analisa : Usia tersebut adalah usia pelajar SD, dimana pelajar SD merupakan mayoritas pengunjung museum. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk digunakan pada pengunjung yang lebih tua (14-19 tahun) atau pelajar SMP dan SMA.

Pekerjaan : segala pekerjaan

Analisa : Untuk jenis pekerjaan tidak menjadi pertimbangan dalam penentuan target audiens, penulis lebih mementingkan target audiens yang berkebutuhan untuk mencari informasi dengan mengunjungi museum.

2. Geografis

Berdasarkan letak geografis obyek perancangan, target audiens yang dituju adalah para remaja di Kota Sidoarjo dan daerah sekitarnya termasuk Surabaya, Pasuruan, dan daerah Jawa Timur lainnya, karena pengunjung Museum Mpu Tantular yang kebanyakan berasal dari Jawa Timur.

3. Psikografis

- Memiliki perhatian terhadap sejarah
- Memiliki perhatian terhadap trend teknologi
- Kebutuhan dalam pencarian informasi
- Menyukai Surabaya, Jawa Timur dan kebudayaannya.
- Simple, dan tidak suka kerepotan terutama dalam mencari informasi.

3.2.2 Sampel Responden dalam kuesioner

Sesuai dengan hasil kuesioner dan data kunjungan maka target audiens primer yang dituju adalah pelajar berusia antara 8 - 13 tahun, sesuai dengan usia siswa SD. Dari 92 responden, 41,3% atau 38 orang diantaranya adalah perempuan dan laki-laki sebanyak 29,3%. Media yang digunakan adalah salah satu fasilitas museum dimana untuk menggunakannya disyaratkan menjadi pengunjung museum yang tidak memerlukan biaya tinggi, oleh karena itu, tidak ada syarat penghasilan cukup dari calon pengunjung.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

a. Jumlah Sampel

Jumlah responden : 92 orang
Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
Usia : 8 - 19 tahun
Pendidikan : SD - SMP - SMA.
Geografis : Sidoarjo, Surabaya, dan sekitarnya.

b. Teknik Sampling

Sampling dilakukan dengan cara menyebar kuesioner pada target responden.

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Data Primer :

- Kuesioner
Kuisisioner terhadap 92 responden dengan rincian 38 orang perempuan dan 27 orang laki-laki berusia 8-13 tahun, kemudian 8 orang perempuan dan 14 orang laki-laki berusia 14-19 tahun, kemudian 2 orang perempuan dan 3 orang laki-laki berusia 20-25 tahun. Dengan tujuan untuk mengerucutkan dan menampung pendapat responden mengenai masalah-masalah apa saja yang muncul di dalam museum Mpu Tantular dan pengetahuan tentang media informasi yang telah dilakukan pihak museum. Sekaligus untuk mengetahui kriteria perancangan dari kecenderungan pasar dalam memilih *layout*, gaya visual, dan lain-lain.
- Hasil wawancara atau depth interview dengan Bapak Gunawan Ponco Putro selaku kepala Museum Mpu Tantular.
- Observasi
 - Observasi terhadap media informasi yang dimiliki museum Mpu Tantular untuk mengetahui masalah-masalah apa saja yang ada pada media tersebut. Sekaligus mengetahui kriteria perancangan berupa konten yang tersedia pada koleksi museum.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Observasi terhadap kebiasaan pengunjung museum Mpu Tantular untuk mengetahui lokasi dan waktu strategis yang bisa diterapkan dalam perancangan.
- *Post-test* dilakukan untuk mencoba hasil perancangan pada target audiens dan mendapatkan *feedback* untuk penyempurnaan dan pengembangan perancangan selanjutnya.

Data Sekunder:

- Buku Literatur
Data yang berasal dari literatur dapat dijadikan sebagai bahan untuk penelitian mengenai museum ini. Adapun buku yang digunakan adalah segala buku mengenai museum, museum virtual, GUI, estetika, psikologi warna, desain *web* (*layout, font, warna, foto*) dan elemennya.
- Artikel berita internet
Data penunjang berasal dari artikel yang berada di media massa cetak maupun artikel dari internet sebagai studi eksisting untuk untuk mengetahui perkembangan sarana, prasarana, pelayanan, dan perkembangan yang ada secara global.
- Jurnal
Data yang berasal dari jurnal desain dapat dijadikan bahan untuk penyusunan studi pustaka, adapun jurnal desain yang diambil adalah jurnal desain yang membahas tentang media informasi dan interaktif dan elemen-elemen desain.

3.3.2 Sumber Data

Data Primer:

- Polling
Hasil polling didapat dari penyebaran kuesioner pada 92 pengunjung dan calon pengunjung Museum Mpu Tantular secara online maupun langsung.
- Wawancara
Wawancara dengan Bapak Gunawan Ponco Putro selaku kepala Museum

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Mpu Tantular yang bertempat di Museum Mpu Tantular Jl. Raya Buduran - Jembatan Layang, Sidoarjo pada tanggal 13 Maret 2013 jam 11.00 WIB

Data Sekunder:

- Literatur yang dapat menjadi pedoman dalam merancang media informasi interaktif.
- Internet, sebagai media dalam mencari komparasi dan referensi-referensi yang sesuai dan cocok sebagai acuan.
- Jurnal desain online sebagai literatur dan penelitian sebelum yang terkait
- Eksisting media informasi yang ada, yaitu media informasi Seri Mengetahui Koleksi Museum Mpu Tantular sebagai acuan dalam menentukan kriteria desain selain aspek pasar.
- Observasi perkembangan museum secara global dan pencarian eksisting media informasi museum maupun sejarah yang menarik melalui internet untuk studi eksisting, dan komparator.
- Observasi mengenai perkembangan dan studi *Graphical User Interface* pada aplikasi media informasi masa kini untuk studi eksisting dan komparator.

3.4 Penelusuran Masalah

Media informasi yang ada sekarang dinilai masih kurang berisi bagi pengunjung. Hal ini berdasarkan pada kuesioner terhadap 92 orang responden dan wawancara mendalam penelusuran masalah media informasi museum Mpu Tantular yang menyatakan bahwa:

- 84% pengunjung museum yang terdiri dari 38 orang laki-laki dan 39 orang perempuan dan 65% atau 50 orang diantaranya berusia 8-13 tahun merasa memerlukan informasi lebih detail.
- 58,7% pengunjung museum yang terdiri dari 21 orang laki-laki dan 33 orang perempuan dan 66,7% atau 36 orang diantaranya berusia 8-13 tahun belum pernah berkeliling museum dengan pemandu.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Pernyataan dari kepala museum Mpu Tantular, Gunawan Ponco Putro yang menyatakan bahwa museum kekurangan pemandu.

Hal ini akan menjadi pertimbangan dalam penentuan proses desain nantinya, dimana mayoritas pengunjung museum yang memerlukan konten virtual museum yakni pengunjung museum berusia antara 8-13 tahun dan mayoritas perempuan.

Penelusuran masalah lainnya didapat dari informasi museum contohnya pada label yang memiliki layout yang kaku dan hanya berisi deskripsi singkat saja. Hal ini dikarenakan ruang media yang sedikit. Misalnya pada koleksi Garudeya, hal yang disampaikan adalah asal ditemukannya, dan deskripsi benda. Informasi menarik seperti kisah dibalik nama dan bentuknya tidak diceritakan. Layout yang kaku juga ditemukan pada buku seri koleksi museum. Gambar pendukung yang banyak yang tidak berkualitas baik. Misalnya pada buku seri koleksi Von Vaber, informasi koleksi yang tersedia hanyalah asal benda, ukurannya dan deskripsi singkat yang berisi deskripsi fisik benda atau cara penggunaannya. Gambar yang tersedia tanpa proses *image editing* yang baik dan dari satu sudut pandang saja. Hal ini membuat informasi museum kurang memenuhi kebutuhan pengunjung.

Selain itu media-media tersebut merupakan media satu arah dan hanya bisa menampilkan teks dan gambar. Sedangkan pengunjung akan lebih aktif dan terhibur karena lebih mudah mendapatkan informasi yang lebih banyak jika menggunakan media yang mampu menampilkan teks, gambar, animasi dan audio serta berinteraksi langsung dengan koleksi melalui media informasi tersebut.

Media informasi interaktif bukanlah hal yang baru. Media ini sudah diterapkan oleh beberapa museum, tetapi virtual exhibition semacam ini terdapat di museum di luar negeri seperti Cleveland Museum Of Arts, dan belum pernah ada di Indonesia.¹ Beberapa museum di Indonesia sudah ada yang membuat museum virtual, seperti Museum Nasional, tetapi bukan sebagai media informasi seperti *virtual exhibition*, melainkan sebagai media promosi, untuk membuat penggunanya mengunjungi museum secara virtual melalui online. Terlebih lagi,

¹ Observasi penulis di pencarian melalui internet

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

permintaan pengunjung untuk museum yang lebih aktif sangat tinggi.²

3.5 Hasil Penelitian

3.5.1. Kuesioner Visual dan AIO

Hasil kuesioner yang menanyakan pada masyarakat mengenai konten, gaya visual dan media yang disukai antara lain :

- Komposisi teks, gambar dan animasi interaktif menjadi pilihan terbanyak responden (54%) dalam teknik penyampaian informasi koleksi. 58% diantaranya adalah perempuan (29 orang) dan 68% diantaranya (34 orang) berusia 8-13 tahun.
- 82% responden merasa perlu adanya penambahan elemen gambar pada museum. Dimana 56% (42 orang) diantaranya adalah perempuan dan 44% (33 orang) lainnya laki-laki, selain itu mayoritas 75% (56 orang) diantaranya berusia 8-13 tahun, dan 21% diantaranya berusia 14-19 tahun.
- Mayoritas responden, sebanyak 26% responden (12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan) memilih tipografi dan diikuti dengan 23,9% responden (9 orang laki-laki dan 13 orang perempuan) memilih elemen gambar berupa ilustrasi.
- Porsi gambar yang lebih banyak dari teks menjadi pilihan terbanyak responden yaitu 52,2% yang terdiri dari 27 orang laki-laki dan 21 orang perempuan, dimana 29 orang diantaranya berusia 8-13 tahun dan 15 orang diantaranya berusia 14-19 tahun. Kemudian diikuti dengan pilihan porsi gambar sama banyaknya dengan teks sebanyak 29,3% responden yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 18 orang perempuan, dimana 22 orang diantaranya berusia 8-13 tahun.

Analisa kuesioner konten, gaya visual, dan media:

- Mayoritas responden adalah perempuan dan berusia 8-13 tahun.
- Virtual konten menggunakan gaya gambar untuk ilustrasi dan animasi yang disesuaikan dengan usia dan gender mayoritas.

² Hasil survey kuesioner pengunjung museum Mpu Tantular

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Elemen tipografi lebih banyak digunakan untuk menyampaikan informasi koleksi dan didukung dengan elemen ilustrasi.
- Elemen tipografi dan ilustrasi akan disesuaikan porsinya dengan pilihan kenyamanan membaca audiens yang memilih porsi gambar lebih banyak daripada teks.

Hasil kuesioner AIO :

- 62% responden yang terdiri dari 25 orang laki-laki dan 32 orang perempuan, dimana 74% dari mereka berusia 8-13 tahun menyukai memegang benda-benda koleksi yang memang diperbolehkan. Meskipun 21% lainnya (20 responden, 13 laki-laki, 7 perempuan, 15 orang diantaranya berusia 8-13 tahun) tidak memperhatikan peraturan apakah boleh dipegang atau tidak.
- 84% responden yang terdiri dari 38 orang laki-laki dan 39 orang perempuan dimana 65% (50 orang) diantaranya berusia 8-13 tahun, merasa perlu untuk mendapatkan informasi lebih detail dari koleksi museum. Informasi tersebut berupa cerita dibalik koleksi (50% responden, 22 orang laki-laki, 24 orang perempuan), peta koleksi museum (22% responden, 8 orang laki-laki, 12 orang perempuan) dan deskripsi koleksi (15% responden, 8 orang laki-laki, 6 orang perempuan)
- 92% responden menginginkan museum yang dimana ia bisa aktif dan berinteraksi. Dimana mayoritas, sebanyak 51,8% atau 44 orang diantaranya adalah perempuan dan 48,2% atau 41 orang lainnya adalah laki-laki. Selain itu, mereka yang paling banyak adalah yang berusia 8-13 tahun, yakni sebanyak 69,4% dari keseluruhan yang menginginkan museum interaktif.
- Mayoritas responden menyukai media internet sebagai sarana sumber informasi mereka, yakni sebanyak 46,7% (52% responden adalah perempuan dan 40% sisanya adalah laki-laki, 80% diantara responden berusia 8-13 tahun) diikuti dengan buku ensiklopedia sebanyak 16,3% (dipilih oleh 17% responden perempuan dan 16% responden laki-laki, dan 66% responden yang memilih berusia 8-13 tahun).

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Analisa kuesioner AIO:

- Mayoritas responden adalah perempuan dengan usia 8-13 tahun.
- Pengunjung museum, baik laki-laki maupun perempuan menyukai memegang benda koleksi. Mayoritas pengunjung laki-laki memegang koleksi tanpa memperhatikan peraturan. Sehingga diperlukan informasi mengenai aturan untuk memegang benda koleksi dan konten yang mendukung keinginan pengunjung tersebut.
- Pengunjung museum mayoritas mencari informasi dengan menggunakan media internet dan buku ensiklopedia. Virtual konten museum bisa mengadaptasi kebiasaan pengguna internet dan buku ensiklopedia sekaligus cara media tersebut menyampaikan informasinya.

3.5.2. Hasil Observasi Pengunjung

Penulis melakukan observasi terhadap kebiasaan pengunjung didalam museum untuk menemukan durasi waktu pengunjung dalam memperhatikan suatu koleksi dan bagaimana pengunjung mencari informasi mengenai koleksi. Penulis mendapati 2 jenis pengunjung, yaitu pengunjung pribadi dan pengunjung berkelompok.

Kebiasaan masing-masing pengunjung tersebut antara lain:

- Pengunjung pribadi
Minimal pengunjung ini menghabiskan 10 detik tanpa memperhatikan label informasi atau hanya sekedar memfoto / memegang koleksi. Dengan membaca label informasi, pengunjung menghabiskan waktu setidaknya 1 menit untuk membaca dan memperhatikan koleksi. Biasanya kelompok pengunjung ini malu untuk meminta didampingi pemandu atau hanya sekedar bertanya dan meminta keterangan pada pemandu.
- Pengunjung berkelompok
Pengunjung seperti ini biasanya sekelompok pelajar dengan didampingi guru. Mereka biasanya langsung meminta untuk didampingi pemandu selama berkeliling museum. Pemandu langsung menjelaskan kepada pengunjung atau menjelaskan kepada guru terlebih dahulu, kemudian

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

gurunya yang menjelaskan kepada para siswanya. Karena itulah waktu yang mereka habiskan lebih lama, minimal 2-3 menit untuk menjelaskan kepada siswa.

3.6 Teknik Perancangan

Proses perancangan ini dilakukan dengan cermat dan mengikuti langkah-langkah yang berpedoman pada nilai-nilai ilmiah. Observasi dari sumber data yang didapat, merumuskan tampilan visual, *tone* warna dan ilustrasi, serta *layout* dan tipografi.

3.6.1 Penentuan Konsep Desain

Dalam menentukan konsep desain, terlebih dulu akan ditentukan problematika desain yang diangkat, dalam hal ini yaitu media informasi yang dimiliki museum kurang menjelaskan secara detail mengenai koleksi karena terbatasnya media, kemudian kurangnya aspek interaksi dalam museum yang membuat pengunjung cepat merasa bosan.

Kemudian setelah menentukan problematika desain, karakteristik target audiens harus diidentifikasi. Dengan mengidentifikasi karakteristik target audiens, maka menentukan konsep desain akan lebih mudah dan lebih tepat sasaran. Karakteristik target audiens diperoleh dari polling kuesioner yang disebarkan kepada pengunjung museum dan secara online.

3.6.2 Kriteria Desain

3.6.2.1 Penentuan variabel penelitian

Setelah menentukan problematika dan mengidentifikasi karakteristik target, maka variabel penelitian harus ditentukan juga. Variabel penelitian diperoleh dari melihat elemen-elemen dalam problematika desain yang bisa diselesaikan. Dari problematika tadi, maka ditemukan bahwa variabel penelitian ini antara lain.

- Layout

Layout interface media interaktif ini akan dirancang berdasarkan studi

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

dari eksisting yang ada dan pilihan responden calon pengguna. Alternatif desain *layout* yang sudah jadi akan diuji ke pasar.

- Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan akan disesuaikan dengan mayoritas calon penggunanya, eksisting, dan proses asistensi. Gaya gambar yang terpilih nantinya akan diterapkan pada ilustrasi-ilustrasi pendukung media informasi interaktif ini.

- Warna

Skema warna yang akan digunakan dalam media interaktif ini nantinya berdasarkan pada karakteristik calon pengguna dan identitas visual museum Mpu Tantular pada judul perancangan lain.

3.6.2.2 Kuesioner Visual

Kuesioner visual berfungsi sebagai dasar penentu elemen visual yang disukai oleh calon pengguna. Sehingga gaya visual yang digunakan pada media informasi interaktif nanti akan lebih tepat sasaran.

Parameter yang digunakan antara lain:

- Gaya gambar
- *Layout*
- *Tone* Warna
- Tipografi
- Ikon

Kuesioner visual tersebut disebarakan pada pengunjung museum Mpu Tantular. Setelah kuesioner disebarakan, selanjutnya akan dilakukan tabulasi data. Kemudian hasil dari kuesioner visual tersebut menjadi dasar pemilihan gaya visual mana yang akan digunakan, *layout* seperti apa yang akan digunakan, kombinasi warna dan begitu juga dengan tipografi. Pemilihan gaya visual tersebut selain berdasarkan pada hasil kuesioner visual juga melalui pertimbangan studi eksisting dan kompetitor.

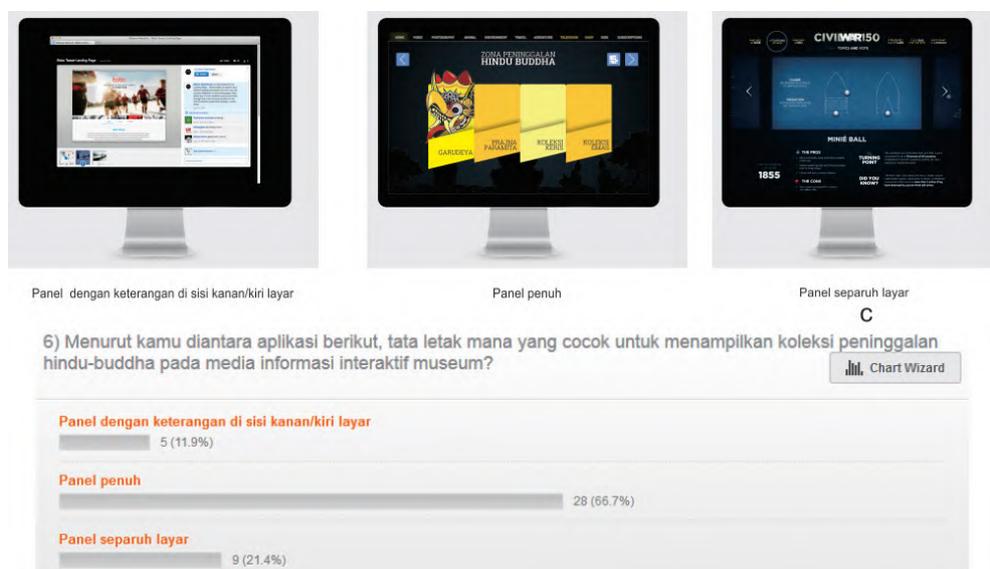
Dengan hasil kuesioner visual antara lain :

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- 70% dari total responden (43,5% berusia 8-13 tahun, 21,7% berusia 14-19 tahun dan 38% laki-laki dan 32,6% perempuan) menyukai panel selayar penuh untuk menyampaikan informasi konten museum, kemudian diikuti pilihan panel separuh layar gambar pendukung dan separuh informasi sebanyak 17,5% (15,2% berusia 8-13 tahun, 2% berusia 14-19 tahun dan 9,8% perempuan dan 7,6% laki-laki) . Sisanya, 12% (berusia 8-13 tahun dan 10% perempuan, 2% laki-laki) responden memilih panel informasi di sisi kiri/kanan layar.



Gambar 3.1 hasil kuesioner layout pilihan responden
Sumber : penulis

- Sebanyak 60,9% responden (41,3% berusia 8-13 tahun, 15,2% berusia 14-19 tahun, 4,3% berusia 20-25 tahun dan 31,5% responden adalah laki-laki dan 29,3% perempuan) memilih menggunakan gaya bahasa yang lugas dan mudah dimengerti sebagai gaya bahasa untuk menyampaikan informasi. Sementara, 23,9% responden memilih gaya bahasa cerita monolog (15,2% berusia 8-13 tahun, 7,6% berusia 14-19 tahun, 1% berusia 20-25 tahun dan 13% responden adalah perempuan dan 10,9% laki-laki), kemudian diikuti gaya bahasa sesuai tema, dipilih oleh 9,8% responden (8,7% berusia 8-13 tahun, 1% berusia 14-19 tahun dan 5,4% responden adalah perempuan dan 4,3% laki-laki), dan 7% sisanya memilih gaya bahasa yang berat seperti novel.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

7) Menurut kamu, gaya bahasa yang seperti apa yang mampu menyampaikan sebuah cerita kebudayaan dalam bentuk digital?



Gambar 3.2 hasil kuesioner gaya bahasa pilihan responden
Sumber : penulis

- Gaya gambar vektor tanpa outline bertekstur disukai oleh 41,3% responden (29,3% berusia 8-13 tahun, 8,7% berusia 14-19 tahun, 3,3% berusia 20-25 tahun dan 26,1% responden adalah perempuan, 15,2% laki-laki) sebagai gaya gambar yang sesuai untuk menggambarkan tema hindu buddha, sama dengan vektor bentukan realis juga sebesar 41,3% (23,9% berusia 8-13 tahun, 15,2% berusia 14-19 tahun, 2,2% berusia 20-25 tahun dan 20,7% responden adalah perempuan, 20,7% lainnya adalah laki-laki). Sisanya, vektor dengan outline dan surealis dipilih oleh responden sebesar 9,8% dan 7,3%.



8) Menurut kamu, gaya gambar mana yang sesuai dalam menampilkan cerita budaya hindu-buddha dan tetap menarik ?



Gambar 3.3 hasil kuesioner gaya gambar pilihan responden
Sumber : penulis

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Jenis ikon yang paling mudah dimengerti oleh responden adalah yang berjenis *simple* dengan persentase pemilih 70,7% (48,9% responden berusia 8-13 tahun, 17,4% berusia 14-19 tahun, 4,3% sisanya berusia 20-25 tahun dan 35,9% berjenis kelamin perempuan dan 34,8% laki-laki). Pilihan kedua responden adalah ikon *outline* dengan persentase 23,9% (16,3% responden berusia 8-13 tahun, 6,5% berusia 14-19 tahun, 1,1% sisanya berusia 20-25 tahun dan 13% berjenis kelamin perempuan dan 10,9% laki-laki) dan pilihan terakhir berjenis *retro* 5,4% (seluruh responden berusia 8-13 tahun dan 3,3% perempuan dan 2,2% laki-laki).



Gambar 3.4 hasil kuesioner ikon pilihan responden
Sumber : penulis

Analisa Hasil Kuesioner Visual:

- Layout pilihan mayoritas calon pengguna adalah tampilan satu layar tanpa *scrolling*.
- Untuk gaya gambar ditemui 2 gaya gambar dengan hasil yang sama, sehingga dilakukan penyesuaian terhadap 2 gaya gambar tersebut, yaitu vektor tanpa outline dan memiliki bentuk realis.
- Untuk ikon yang digunakan responden lebih memilih menggunakan gaya yang *simple* yang dirasa lebih mudah dipahami oleh calon pengguna.

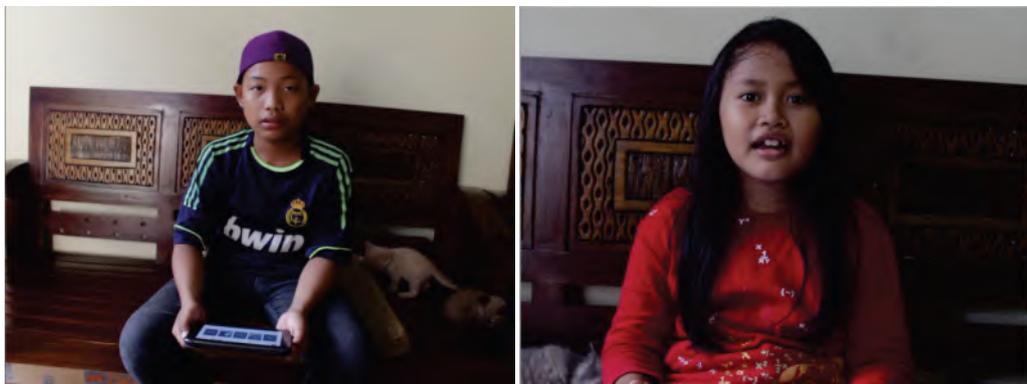
Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

3.6.2.3 Post Test

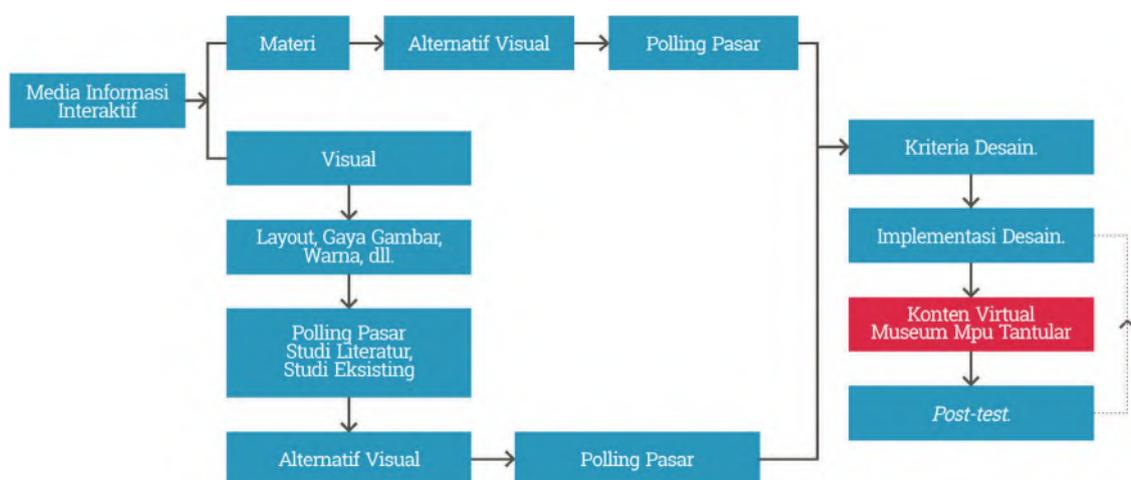
Post test berfungsi untuk mencoba hasil akhir perancangan ke sampel target audiens sebagai calon pengguna. Hasil *post test* sebagai *feedback* dan saran untuk mengembangkan hasil akhir perancangan. Seperti apabila ditemukan kejanggalan atau kesalahan fungsi atau ditemukan *bug* pada aplikasi Konten Virtual dalam prosesnya, maka aplikasi harus diperbaiki atau melakukan proses *debugging*.



Gambar 3.5 Affandi (12) dan Nana (8) sebagai pesera post test

3.7 Bagan Penelitian

Adapun bagan penelitian dalam perancangan ini ditunjukkan pada bagan berikut.



Gb. 3.6. Diagram Penelitian

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

(halaman ini sengaja dikosongkan)

Bab IV

Konsep Desain

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Gambaran Umum

Museum Mpu Tantular adalah sebuah lembaga pemerintahan non-profit yang bertugas untuk memberikan informasi dan menjaga sejarah dan kebudayaan Jawa Timur kepada masyarakat. Museum Mpu Tantular memiliki koleksi yang beragam dari masa purbakala tentang kehidupan manusia prasejarah, kemudian masa masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dan kebudayaan Islam. Selain itu museum Mpu Tantular juga mempunyai koleksi masa kolonial dan koleksi milik Von Vaber. Museum juga memiliki koleksi yang tidak berhubungan langsung dengan sejarah yaitu koleksi kesenian tradisional dan ruang IPTEKS yang berisi peraga fisika.

Dengan dicetuskannya program GNCM oleh pemerintah, dan museum yang secara tidak langsung telah melakukan kegiatan *brand image* sebagai tempat rekreasi, museum Mpu Tantular memosisikan dirinya sebagai objek wisata budaya yang berbasis sejarah dan pendidikan. Hal ini membuat museum Mpu Tantular mengalami kenaikan jumlah pengunjung tiap tahunnya, terutama pada kalangan pelajar, dimana mereka diwajibkan untuk berkunjung ke museum. Hal ini membuat museum harus lebih siap dalam memberikan pelayanan, terutama layanan informasi dan suasana museum yang lebih menyenangkan. Tetapi, pengunjung masih mengakui bahwa mereka masih memerlukan informasi lebih lanjut dari museum dan keinginan pengunjung untuk museum yang lebih aktif. Karena itulah diperlukan media yang mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan pengunjung museum tersebut.

Perancangan konten virtual ini merupakan salah satu langkah dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan keinginan di atas. Konten virtual ini dirancang agar lebih mudah diakses dan berisi lebih banyak informasi dan detail untuk mempelajari isi museum. Selain itu juga sekaligus sebagai media bantu museum untuk melakukan konservasi dan dokumentasi koleksi museum agar lebih layak dan sesuai dengan kode etik museum menurut International Council Of Museums.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Media perancangan berupa interaktif digital dipilih karena target audiens utama, yaitu pelajar sudah terbiasa dengan mencari informasi melalui media digital dan menggunakan perangkatnya, dimana 70% akses internet dilakukan melalui *gadget smartphone* dan tablet.³⁸ Dengan menggunakan media informasi secara interaktif akan mempermudah pengunjung dalam menggali informasi sekaligus membuat pengunjung lebih aktif di dalam museum.

4.1.2 Deskripsi Perancangan

Media informasi yang terdapat pada museum adalah penjelasan langsung dari pemandu, papan label koleksi dan buku Seri Mengetahui Koleksi. Ketiganya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan pemandu adalah komunikasinya yang 2 arah tetapi tidak semua pengunjung bisa merasakan berkeliling museum dengan menggunakan pemandu. Kemudian papan label koleksi dan buku Seri Mengetahui Koleksi yang dimiliki museum adalah solusi untuk media informasi yang murah, tetapi sifatnya yang satu arah dan dominan menampilkan teks saja menjadi kekurangan terbesar media ini. Untuk buku seri memang terdapat gambar pendukung, tetapi hanya satu foto untuk setiap koleksi dan tidak diambil gambarnya dengan baik. Disinilah konten virtual memiliki nilai lebih dimana menggunakan media digital interaktif yang bisa menampilkan informasi tak hanya teks, tetapi juga gambar, foto, audio, bahkan animasi. Selain itu, media digital interaktif digital juga bersifat 2 arah, sehingga pengunjung dapat seolah-olah berinteraksi dengan koleksi museum. Kelebihan yang dimiliki media informasi interaktif diantaranya :

- Interaktif, dimana pengunjung terlibat melalui suara, visual, dan bisa beraktifitas fisik, dengan terlibatnya pengunjung memungkinkan informasi lebih mudah disampaikan, sekaligus memberikan fitur hiburan.
- Penggunaannya bisa dibuat semirip mungkin dengan interaksi dengan benda koleksi aslinya.

³⁸Pengguna Internet Indonesia 2012 capai 63 juta orang - Antaranews.com
<http://www.antaranews.com/berita/348186/pengguna-internet-indonesia-2012-capai-63-juta-orang>

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Meningkatkan keaktifan pengunjung dalam museum, guna membantu museum sebagai sarana rekreasi aktif.
- Berkembangnya *gadget-gadget* canggih yang memungkinkan masyarakat untuk dapat mengakses informasi maupun hiburan yang semakin menjamur.
- Kontrol penggunaan media sepenuhnya di tangan penggunanya.

Tetapi media informasi interaktif bagi museum juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- Pembuatan dan perawatannya memerlukan profesional.
- Pembuatan dan pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.
- Waktu pembuatan yang lama juga dipengaruhi dokumentasi koleksi museum yang kurang dilakukan dengan baik oleh museum.
- Hanya bisa dijalankan dengan komputer atau sejenisnya.

4.2. Konsep Desain

4.2.1. Produk

Produk yang dihasilkan nantinya adalah sebuah aplikasi *gadget* berupa media informasi interaktif yang elemen - elemen didalamnya mampu memberikan informasi detail dan menarik untuk pengunjung museum. Konten / informasi yang dikandung media interaktif tersebut didapatkan dari dokumentasi koleksi museum dan literatur sejarah lainnya. Dengan metode tersebut akan menjadikan konten yang lebih lengkap untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, dan tentunya membuat pengunjung semakin memahami kekayaan budaya Jawa Timur.

4.2.2. Visi

Sebuah media sumber informasi masyarakat yang mampu mempresentasikan koleksi museum Mpu Tantular sesuai dengan kebutuhan pengunjung sekaligus sebagai sarana memudahkan masyarakat dalam menggali informasi budaya dan sejarah sendiri.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.2.3. Misi

- Merancang sebuah media informasi yang lengkap dan detail bagi pengunjung museum Mpu Tantular.
- Menampilkan sejarah dan budaya Jawa Timur dalam berbagai zaman dalam bentuk baru penyampaian informasi melalui media interaktif.
- Memberi *treatment* ulang pada media informasi yang sudah ada agar menambah perhatian pengunjung terhadap budaya Jawa Timur.
- Menunjukkan citra baru pada museum Mpu Tantular dari segi fasilitas.
- Memberikan pengalaman berbeda dalam mencari informasi dalam museum.

4.2.4. Keyword

4.2.4.1. Makna Denotatif

Menurut Oxford Dictionaries, *culture* berarti “*the arts and other manifestations of human intellectual achievement regarded collectively*” atau dalam bahasa Indonesianya yaitu “seni dan bentuk perwujudan lainnya dari pencapaian intelektual manusia yang dianggap secara bersama”. Sedangkan modern menurut Oxford Dictionaries, berarti “*a person who advocates or practises a departure from traditional styles or values*” atau dalam bahasa Indonesianya yaitu “orang yang sedang dalam proses atau praktek penyimpangan dari gaya atau nilai-nilai tradisional”.³⁹

Maka makna keyword yang digunakan, “*look culture, modern way*”, yang berasal dari Bahasa Inggris memiliki arti secara harfiah yaitu “melihat budaya dengan cara yang modern”. Secara keseluruhan bermakna Museum Mpu Tantular adalah tempat pelestarian budaya yang mengadaptasi gaya baru atau kekinian dalam menyampaikannya.

4.2.4.2. Makna Konotatif

Makna konotasi dari *keyword* “*look culture, modern way*” adalah memberikan sebuah cara baru dalam mengunjungi museum yang selama ini

³⁹ Oxford Learner’s Pocket Dictionary, pencarian kata “culture” dan “modern”

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

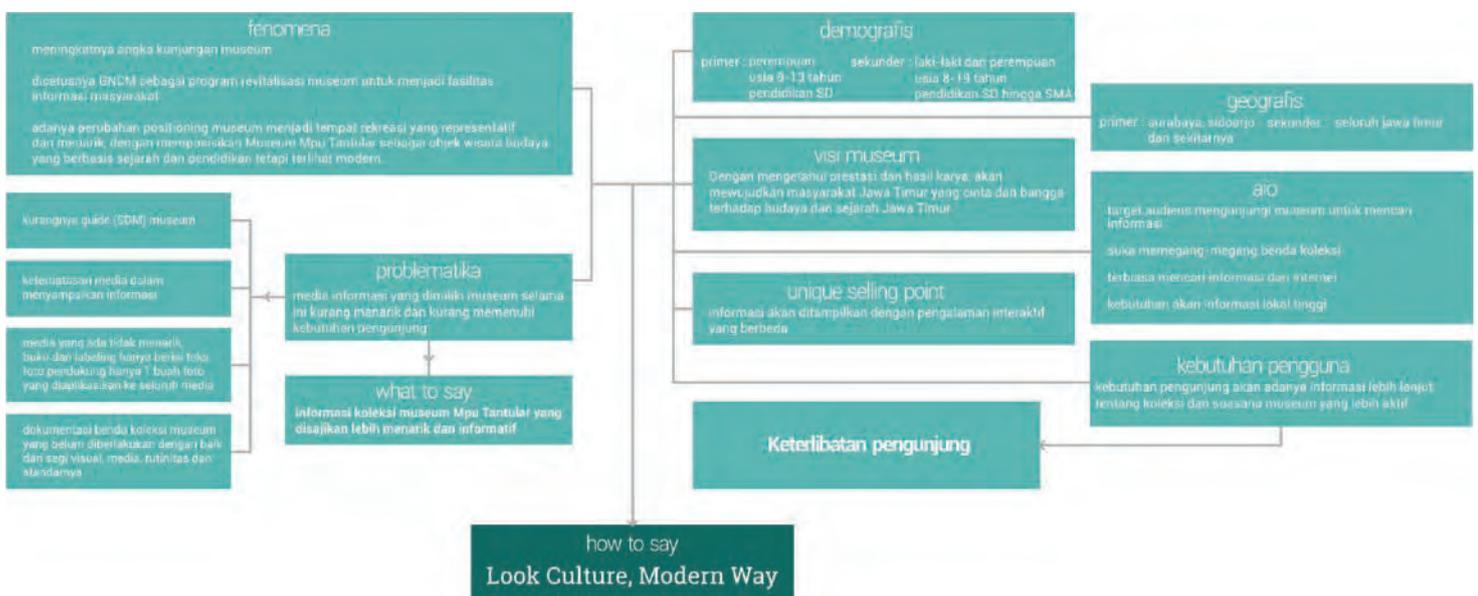
Tanya Liwail Chamdy

sebagai tempat pelestarian budaya dengan suasana yang kental akan budaya.

Kata *look culture* digunakan karena Museum Mpu Tantular memiliki karakter sebagai tempat pelestarian budaya secara umum. Sedangkan kata “*modern way*” digunakan karena mengunjungi Museum Mpu Tantular tidak lagi seperti mengunjungi museum pada umumnya. Adanya pengaplikasian teknologi yang modern dimana aplikasi tersebut mampu meningkatkan keaktifan pengunjung di dalam museum dan merubah citra museum dari sebagai tempat barang-barang kuno menjadi tempat sumber informasi yang mampu mengedukasi dan memudahkan pengunjungnya. Konsep dari *keyword* ini diharapkan mampu membantu masyarakat dalam memanfaatkan Museum Mpu Tantular baik dari segi rekreatif maupun edukatif.

4.2.4.3. Bagan *Keyword*

Berikut adalah *keyword* perancangan yang disusun berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya.



Gambar 4.1 *Bagan keyword*

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.3. Strategi Media

4.3.1. Komunikasi

Pengguna media interaktif ini adalah pengunjung museum Mpu Tantular yang sebagian besar adalah remaja pelajar SD dan SMP, oleh karena itu gaya bahasa yang dipakai adalah bahasa ilmiah populer. Hal ini agar pengunjung mudah memahami dan mengerti konten yang disajikan.

4.3.2. Media

Berdasarkan fitur yang ditawarkan, konten virtual museum Mpu Tantular berupa aplikasi yang berjalan pada *gadget*. Mayoritas *gadget* berupa tablet di pasaran memiliki ukuran layar minimal 7 inci dengan resolusi 1024x600 px seperti pada produk Samsung Galaxy Tab 2 7.0. Tablet-tablet tersebut sudah memiliki fitur spesifikasi minimum yang cukup untuk menjalankan aplikasi dan memiliki fitur kamera yang bisa dimanfaatkan untuk menggunakan fitur pindai kode QR.



Gambar 4.2 Samsung Galaxy Tab 2 7.0
Sumber : http://www.notebookcheck.net/uploads/tx_nbc2/samsGALAXYtab2_7_.jpg

Sebagai layaknya sebuah *shortcut*, kode QR diletakkan pada lemari koleksi museum untuk kemudian dipindai menggunakan aplikasi konten virtual. Kode tersebut akan mengantarkan pengunjung pada sub menu aplikasi sesuai dengan koleksi dimana kode tersebut berada.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.3 Kode QR dan penempatannya

Kode QR berfungsi layaknya fungsi "cari", yaitu untuk membawa pengunjung pada halaman koleksi yang ingin ia cari informasinya. Pengunjung yang tidak mengetahui kata kunci apa yang harus ia gunakan, misal karena penggunaan istilah yang sulit dimengerti atau atau sulit dalam *menginput* kata kunci bisa menggunakan pintasan kode QR pada koleksi.

4.4. Kriteria Desain

Berdasarkan rumusan masalahnya, yang kemudian dikomparasikan dengan eksisting, memberikan kesimpulan pertimbangan yang perlu diperhatikan sebagai kriteria desain.

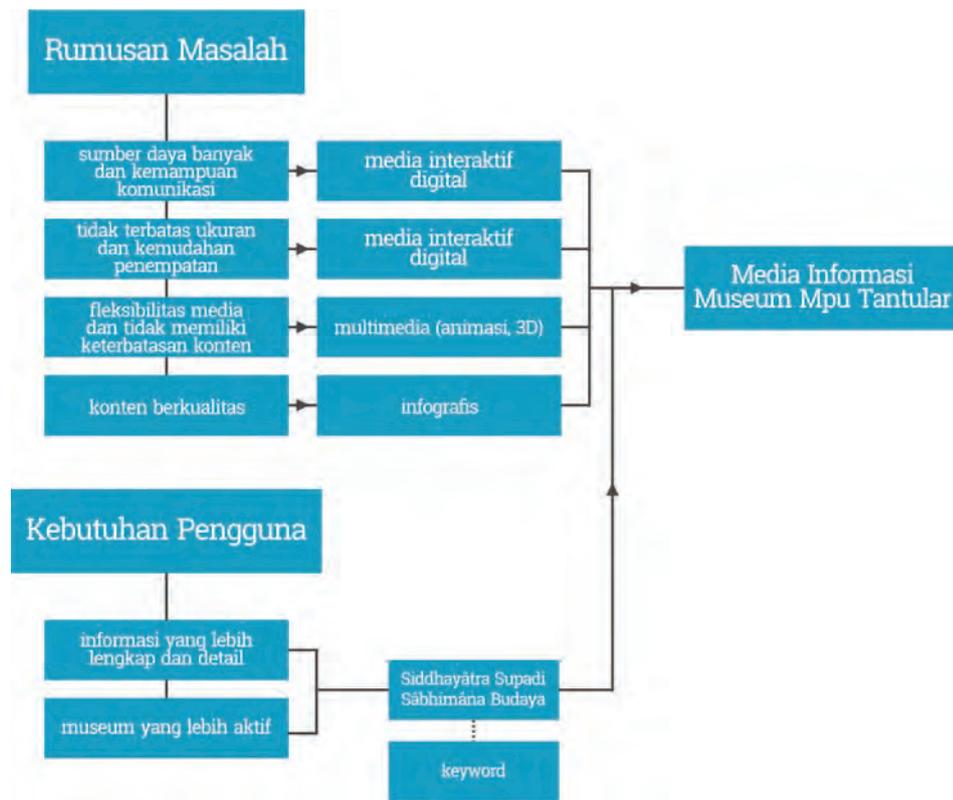


Gambar 4.4 Bagan analisis eksisting

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.5 Bagan formulasi kriteria desain

Sedangkan berdasarkan tujuan media sebagai media informasi, menurut Jesse James Garrett, terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan sebagai kriteria desain :

4.4.1. Kebutuhan Pengguna

- Pengunjung memerlukan informasi yang lebih detail dari koleksi museum.
- Informasi yang diinginkan pengunjung berupa cerita dibalik benda koleksi, deskripsi benda koleksi, dan peta koleksi museum.
- Peringatan terhadap koleksi museum yang boleh dijamah atau tidak.
- Ilustrasi dan animasi pendukung yang interaktif melibatkan pengunjung.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.4.2. Konten Informasi Museum

a. Pengelompokan data koleksi museum

Berdasarkan tabulasi data koleksi museum⁴⁰, informasi yang dimiliki museum bisa dikategorikan sebagai berikut.

Jenis Data	Bentuk
Nama Koleksi	Teks
Jenis Koleksi	Teks
Deskripsi Jenis Koleksi	Teks / Bagan (menjelaskan fisik benda)
Macam Koleksi	
Atribut :	
– Komposisi	Teks
– Penemu/Pembuat	Teks
– Asal Daerah Ditemukan	Teks / Peta
– Asal Waktu Ditemukan	Angka Tahun
– Usia	Angka Tahun
– Fungsi	Teks / Foto
Kisah dibalik benda koleksi	Teks Naskah Cerita
Proses pembuatan / penggunaan	Bagan / Diagram / Teks
Deskripsi Macam Koleksi	Bagan / Diagram / Teks / Naskah

Tabel 4.1 Tabel bentuk data koleksi museum

Dari bentuk-bentuk data sebelumnya dan bagan formulasi kriteria desain sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan konsep dari konten yang akan ditampilkan. Konten data koleksi pada aplikasi Konten Virtual tersebut akan diteliti keabsahannya oleh tim pemandu dan Seksi Koleksi Museum Mpu Tantular sebelum *publish* ke masyarakat.

b. Menu Utama

Berisi beberapa pilihan koleksi museum tergantung jenis koleksi dalam suatu zona. Pilihan ditampilkan dalam bentuk ikon dan peta lokasi museum.

⁴⁰ Lampiran tabulasi data informasi koleksi museum

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- c. Zona Jaman Purba
- Koleksi Geologika



Gambar 4.6 Koleksi Geologika
Sumber : penulis

Berupa koleksi batuan yang terbentuk oleh alam. Informasi yang disampaikan yakni nama batuan, jenis batuan, skala mohs dan tingkat kekerasan batuan. Informasi tersebut akan disampaikan dengan bantuan diagram, ilustrasi dan permainan pendukung. Adapun koleksi batuan yang dipamerkan adalah :

- | | | |
|----------|-----------|----------|
| – Talk | – Fluorit | – Kuarsa |
| – Gypsum | – Apatit | – Topaz |
| – Kalsit | – Felspar | |

Setiap jenis batuan akan ditampilkan kembali sebagai objek 3 dimensi untuk memperlihatkan detailnya.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Koleksi Biologika



Gambar 4.7 Koleksi Biologika
Sumber : pribadi

Kumpulan koleksi fosil dari makhluk hidup yang terpendam dalam tanah. Informasi yang disampaikan berupa yaitu gambar pendukung asal benda (fosil manusia ataukah hewan), daerah ditemukan, diagram waktu perkiraan usia fosil dan keterangan tambahan bila ada, seperti fosil yang sudah sempurna atau belum. Koleksi yang dipamerkan antara lain:

- Duplikat fosil manusia.
 - Australopithecus Africanus
 - Pithecanthropus Mojokertensis
 - Pithecanthropus Erectus
 - Pithecanthropus Soloensis
 - Homo Wajakensis
- Fosil bofidae
- Fosil gading gajah purba.
- Fosil kepala kerbau.
- Fosil kepala buaya
- Fosil ammonite.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Koleksi Arkeologika



Gambar 4.8 Koleksi Arkeologika : Surya Stambha (kiri)
dan koleksi kapak purba (kanan)
Sumber : penulis

Zona jaman purba juga dilengkapi dengan hasil teknologi manusia prasejarah antara lain peninggalan masa paleolithik, masa neolithik, dan masa perundagian berupa :

- Kapak genggam.
- Kapak persegi.
- Candrasa.
- Surya Stambha.

Deskripsi yang diberikan berupa asal daerah ditemukan, ukuran fisik benda, diagram waktu asal masa benda, dan gambar / animasi pendukung untuk menjelaskan fungsi benda koleksi tersebut pada masanya. Benda koleksi akan ditampilkan kembali dalam objek 3 dimensi untuk memperlihatkan detailnya.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

d. Zona Peninggalan Hindu Buddha

- Garudeya



Gambar 4.9 *Garudeya*
Sumber : penulis

– Deskripsi

Deskripsi yang diberikan adalah detail koleksi garudeya secara fisik, Informasi tersebut akan disampaikan dalam bentuk infografis berisi diagram perkiraan tahun peninggalan dan kapan ditemukannya, peta asal daerah ditemukan, diagram tentang berat dan karat emas yang digunakan, juga gambar-gambar tentang fungsi garudeya di masa lalu. Termasuk juga deskripsi 3 bagian dari garudeya..

– Kisah Garudeya

Dalam sub menu ini diberikan penggambaran kisah garudeya dalam kitab Adiparwa, bagian awal dari Mahabharata yang berisi animasi cerita heroik garudeya menyelamatkan ibunya Winata dari perbudakan Kadru, hingga membuatnya menjadi tunggangan Dewa Wisnu. Animasi akan diberi narasi untuk memudahkan proses bercerita. Setelah animasi selesai disampaikan oleh narasi, pengunjung akan kembali pada layar deskripsi garudeya untuk menuju peta museum atau informasi koleksi lainnya.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

- Perhiasan Prajnaparamita



Gambar 4.10 Patung Prajnaparamita asal Candi Singasari
Sumber : penulis

- Jenis Perhiasan

Dalam bagian ini akan diberikan gambar pendukung berupa patung Dewi Prajnaparamita yang ditemukan di Candi Singosari, Jawa Timur. Disini pengunjung kemudian bisa memilih perhiasan yang ada pada patung Prajnaparamita untuk melihat informasi detailnya lebih lanjut.



Gambar 4.11 Beberapa upavita, dan manjira anguliya
Sumber : penulis

- Deskripsi

Deskripsi yang diberikan adalah detail koleksi perhiasan secara fisik, Informasi tersebut akan disampaikan dalam bentuk infografis berisi

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

diagram perkiraan tahun peninggalan dan kapan ditemukannya, peta asal daerah ditemukan, diagram tentang berat dan karat emas yang digunakan, juga gambar-gambar pendukung tentang fungsi perhiasan tersebut di masa lalu.

– Siapa Prajnaparamita

Dalam sub menu ini akan diberikan ilustrasi mengenai gambaran Dewi Prajnaparamita dari buku *Violence and Serenity: Late Buddhist Sculpture from Indonesia*. Dalam buku tersebut digambarkan kesempurnaan Dewi Prajnaparamita sebagai seorang wanita. Dalam bagian ini juga terdapat bagan alur waktu sejarah patung Prajnaparamita dari awal ditemukannya oleh pemerintahan yang dipimpin Belanda dan sempat berada dibawa ke negaranya, hingga kembalinya ke Indonesia.

• Koleksi Patung



Gambar 4.12 Koleksi patung zona peninggalan hindu-buddha
Sumber : penulis

Masing-masing patung akan memiliki deskripsinya mengenai detail secara fisik, Informasi tersebut akan disampaikan dalam bentuk infografis berisi diagram dan teks perkiraan tahun peninggalan, kapan ditemukannya dan peta asal daerah ditemukan. Selain itu disediakan pula deskripsi non-fisik seperti penggambaran tokoh patung pada ikonografi hindu.

e. Zona Jaman Islam

Pada zona jaman Islam, koleksi-koleksi yang dipamerkan adalah koleksi naskah yang berisi tentang penyebaran agama Islam di Jawa Timur.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Termasuk juga benda-benda untuk membuat naskah tersebut. Koleksi zona ini antara lain :

- Serat Yusuf
- Serat Ramayana
- Serat Mi'raj Nabi
- Kitab Fiqih
- Babad Giyanti

f. Koleksi Von Vaber



Gambar 4.13 Koleksi Von Vaber : simphonion (kiri),
dan sepeda motor Radex (kanan)
Sumber : penulis

Koleksi yang dimiliki oleh Von Vaber berikut disebut sebagai koleksi teknologika, karena koleksi yang dipamerkan berupa hasil teknologi awal manusia pada abad ke 18.

Informasi yang dapat disampaikan antara lain:

- Nama benda dan produsennya.
- Waktu dan tempat asal benda dibuat.
- Sejarah produksi benda koleksi.
- Cara benda bekerja.

Informasi diatas akan disampaikan dengan menggunakan infografis dengan teknik yang disesuaikan dengan konten, seperti deskripsi waktu dan tempat benda akan disampaikan dengan gambar bantu ilustrasi peta atau

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

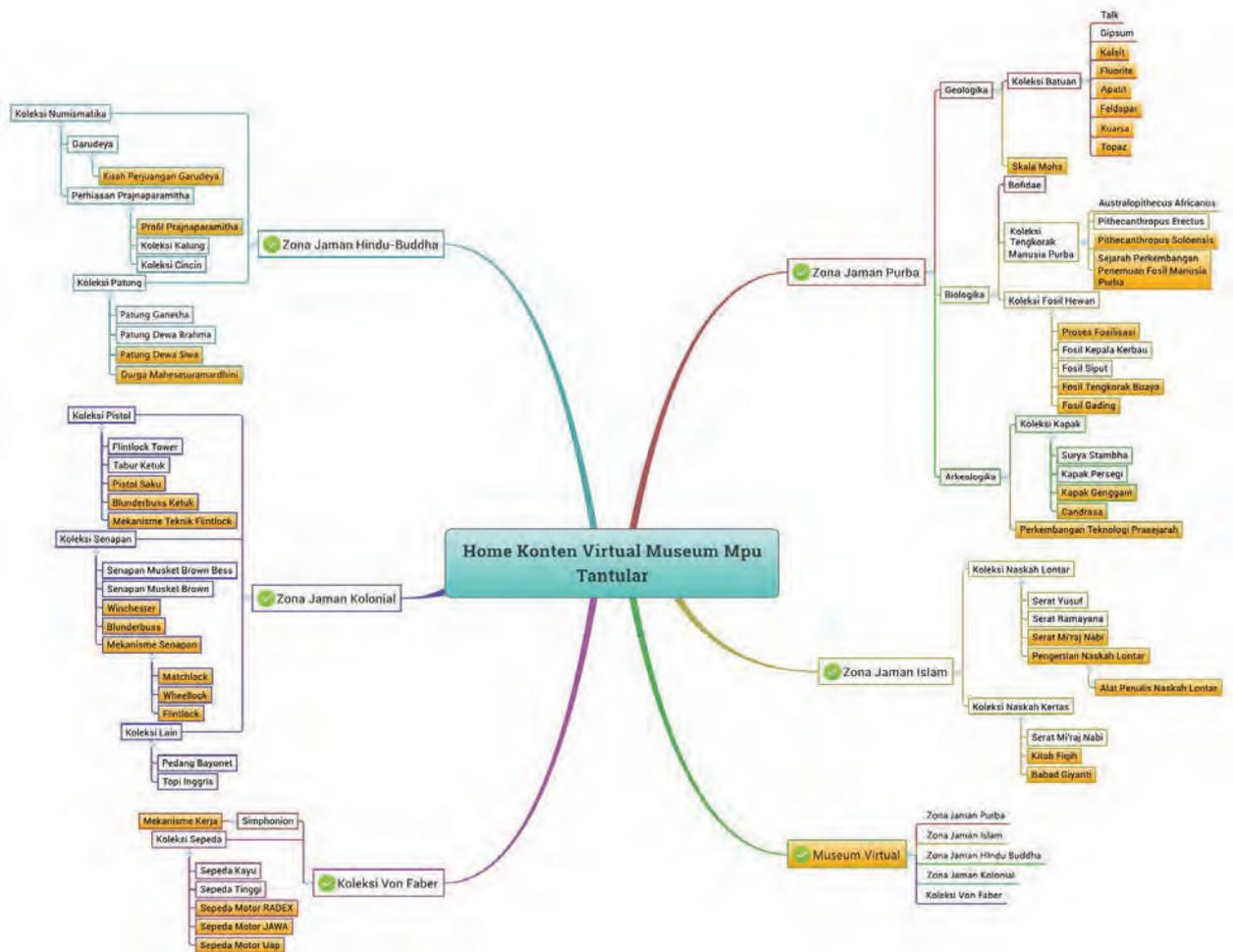
Tanya Liwail Chamdy

diagram waktu, sedangkan cara kerja benda akan dianimasikan secara 2 dimensi atau 3 dimensi.

Adapun koleksi dari Von Vaber adalah sebagai berikut :

- Simphonion.
- Sepeda tinggi.
- Sepeda kayu.
- Sepeda motor Radex.
- Sepeda motor Jawa.

4.4.3. Arsitektur Informasi



Gambar 4.14 Bagan hirarki konten virtual museum Mpu Tantular

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, hirarki yang baik adalah yang mempunyai navigasi yang mudah dimengerti dan tidak membingungkan penggunaannya. Dengan membuat navigasi yang tidak terlalu banyak akan memudahkan pengunjung untuk memilih dan menjelajah informasi dalam museum.

Pada hirarki, topik yang diberi kode oranye berarti topik tersebut hanya bisa diakses apabila digunakan di dalam museum Mpu Tantular. Batasan ini dilakukan untuk memfungsikan aplikasi konten virtual museum juga sebagai media penarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Batasan tersebut dapat dilewati dengan memindai kode QR yang terdapat pada museum. Topik informasi yang bisa diakses tanpa harus melakukan pemindaian didasarkan pada :

- a. Informasi milik koleksi unggulan Museum Mpu Tantular, koleksi tersedia pada brosur atau situs internet museum Mpu Tantular.
- b. Merupakan 2 koleksi perwakilan dari setiap pembabakan jenis koleksi.
- c. Bukan merupakan informasi tambahan (misal kisah dibalik benda koleksi/pengertian jenis koleksi).
- d. Museum virtual dari Museum Mpu Tantular tanpa fitur *zoom*.

4.4.4. Desain Visual

a. Layout

Komposisi layout berdasarkan hasil kuesioner menyimpulkan bahwa komposisi yang disukai oleh target audiens adalah porsi gambar yang lebih banyak dari porsi teksnya dan *layout* penuh. Selain itu, menurut kajian literatur, website dan aplikasi menggunakan layout sesuai dengan resolusi layar, dan menggunakan sistem *scrolling* karena kelompok konten membutuhkan lebih dari satu layar untuk menampilkannya. Komposisi layout konten berupa infografis disesuaikan dengan konsep modern, juga berdasarkan literatur dan komparator. Media informasi interaktif ini menggunakan layar dengan *aspect ratio* 16:9 atau format layar lebar disesuaikan dengan media dimana ia berjalan.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

b. Elemen grafis

Elemen grafis yang menjadi kriteria perancangan media informasi interaktif ini adalah elemen yang disesuaikan dengan identitas visual museum Mpu Tantular yang dijelaskan pada judul perancangan terkait. Identitas visual yang baru menunjukkan citra museum sebagai tempat rekreasi budaya dengan penampilan yang modern. Sehingga elemen grafis yang digunakan haruslah memiliki kesan modern.

c. Tipografi

Untuk jenis huruf yang digunakan, berdasarkan konsep *discover*, kajian literatur dan pilihan audiens, yakni menggunakan jenis huruf sans serif, Roboto, sebagai *body text*. Ukuran huruf yang digunakan juga disesuaikan dengan penggunaan *display* agar mudah dibaca. Untuk *headline text* atau teks yang perlu penekanan bisa menggunakan huruf sans serif juga atau serif dari jenis huruf Roboto, yakni Roboto Slab.

d. Ilustrasi

Untuk konten informasi yang memiliki alur waktu, skema, dan bagan akan ditampilkan dengan menggunakan infografis. Gaya gambar yang digunakan adalah vektor dengan menggunakan warna yang sesuai dengan identitas visual museum Mpu Tantular dan kajian literatur yaitu menggunakan warna dengan tema *welcoming* dan *soft*. Hal ini juga berlaku pada konten yang ditampilkan dengan menggunakan komik dan animasi.

Elemen grafis pendukung lain berupa dukungan fotografi untuk memperkuat keaslian konten dan ilustrasi 2 dimensi yang disesuaikan dengan literatur dan eksisting yang ada agar tidak mengalami pengurangan persepsi makna dan suasana. Ilustrasi menggunakan gaya vektor yang digunakan pada komparator dan literatur. Warna-warna pada ilustrasi juga menyesuaikan dengan kajian literatur.

Untuk ilustrasi 3 dimensi, lebih ditekankan pada *modelling* dan pemberian material pada objeknya. Objek 3 dimensi harus memiliki ciri-ciri yang sama dengan koleksi aslinya. Ilustrasi 3 dimensi akan ditampilkan berupa animasi rotasi tampilan 360°.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.5. Proses Desain

4.5.1. Logo dan sistem grafis

Logo pada media informasi ini menggunakan logo pendamping yang dibahas pada penelitian yang membahas tentang identitas visual museum Mpu Tantular. Disini logo menjadi acuan sebagai turunan elemen grafis yang diaplikasikan pada seluruh zona yang menjadi subyek perancangan.



Gambar 4.15 Logo dan pola supergrafis identitas visual museum Mpu Tantular

Sumber : Perancangan Identitas Visual Museum Mpu Tantular

Elemen gambar yang akan digunakan dalam media informasi interaktif Museum Mpu Tantular adalah ilustrasi ikonik, dengan dukungan elemen fotografi yang dipadukan dengan tipografi. Dengan gaya seperti itu maka sistem layout akan menggunakan swiss international style.

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.16 Penggunaan fotografi dan tipografi pada Swiss International Style

4.5.2. Tipografi

Berdasarkan kajian literatur, penelitian yang membahas tentang identitas visual museum Mpu Tantular dan kuesioner visual yang dilakukan, jenis tipografi yang digunakan adalah Roboto Slab sebagai *headline* dan Roboto sebagai *body text*. Untuk body text menggunakan ukuran huruf minimal 8 pt.

Roboto Slab

by Christian Roberson
Freeware

Zona Peninggalan Hindu Buddha

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . / ! ?

Gambar 4.17 Jenis huruf yang digunakan sebagai headline

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.18 Jenis huruf yang digunakan sebagai body text

4.5.3. Warna

Skema warna yang digunakan disesuaikan dengan studi literatur dan perancangan yang membahas tentang identitas visual museum Mpu Tantular yaitu warna-warna *welcoming* dan *soft*.

CMYK	CMYK	CMYK
92 49 65 7	63 2 33 0	39 0 16 0
38 100 80 4	0 100 67 0	0 65 16 0
0 63 100 0	0 32 96 0	4 7 93 0

Gambar 4.19 Skema warna yang digunakan sebagai dasar

Warna yang bersifat *welcoming* akan diterapkan pada tema visual media informasi interaktif ini, sedangkan warna yang *soft* akan diterapkan komponen pendukung tertentu untuk menimbulkan titik fokus. Sedangkan untuk ilustrasi bisa menggunakan salah satu dari warna *welcoming* saja atau keduanya.

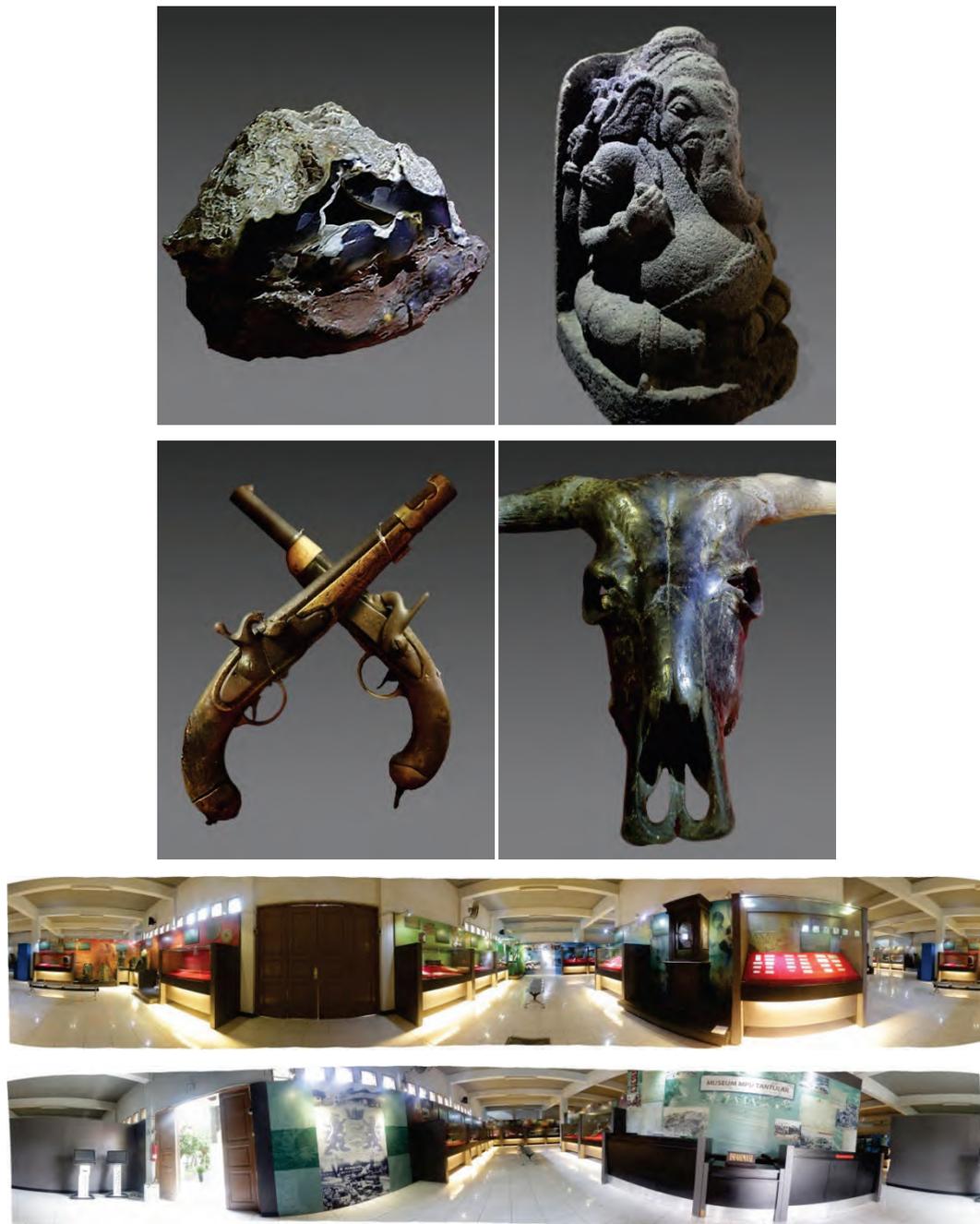
Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.5.4. Fotografi

Fotografi digunakan sebagai ikon koleksi museum dan peta museum. Foto pada ikon merupakan foto koleksi museum satu per satu. Sedangkan foto pada peta merupakan foto lanskap 360° masing-masing zona museum.



Gambar 4.20 fotografi ikon dan lanskap museum

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.5.5. Ilustrasi



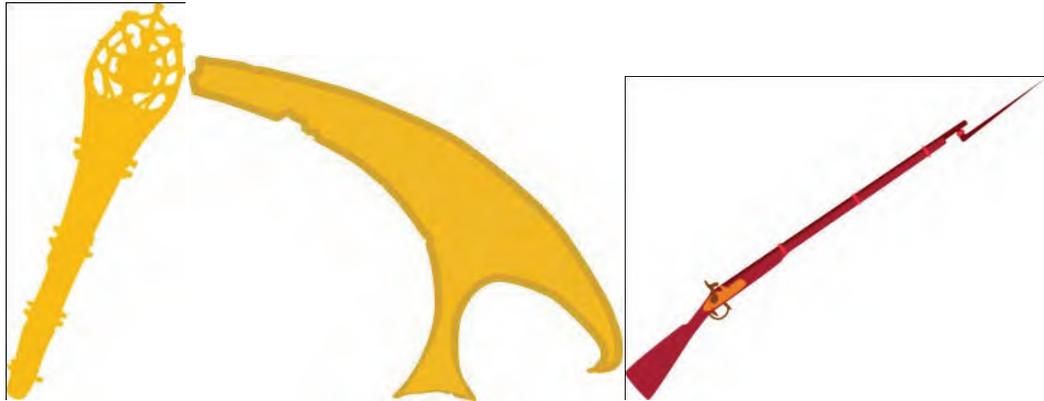
Gambar 4.21 sketsa ilustrasi gambar pendukung



Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

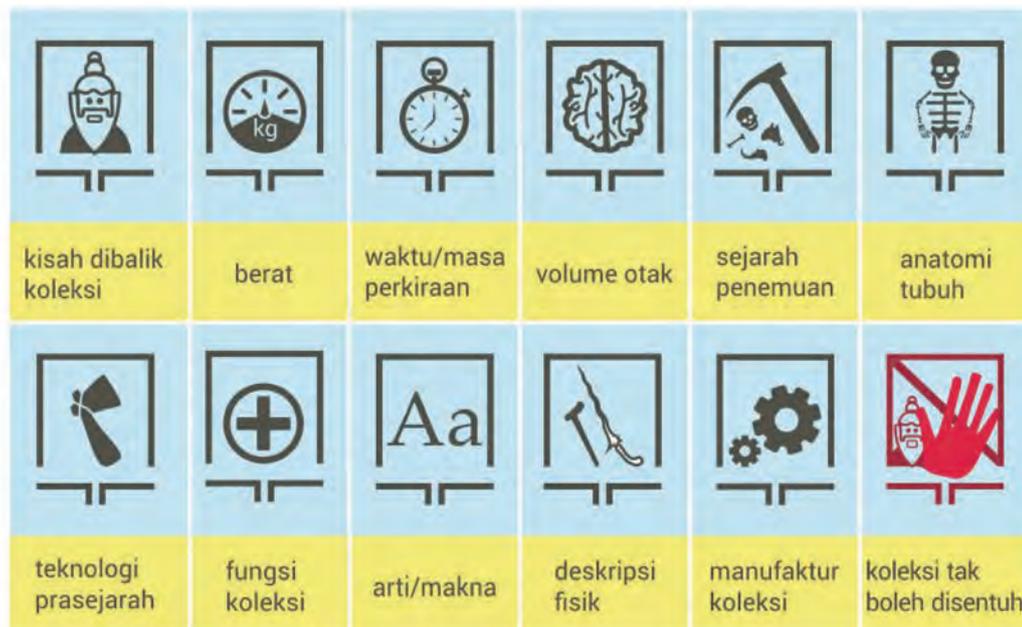


Gambar 4.21 alternatif ilustrasi gambar pendukung

Alternatif ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan teknik ilustrasi vektor tanpa outline, sesuai dengan hasil kuesioner visual dan kajian literatur yang selanjutnya ilustrasi benda akan digunakan sebagai gambar pendukung konten.

4.5.6. Ikon

Desain ikon yang dipakai disesuaikan dengan hasil kuesioner visual. Gaya ikon yang dipakai kemudian disesuaikan dengan unsur grafis dasar sebelumnya.



Gambar 4.22 Gaya ikon

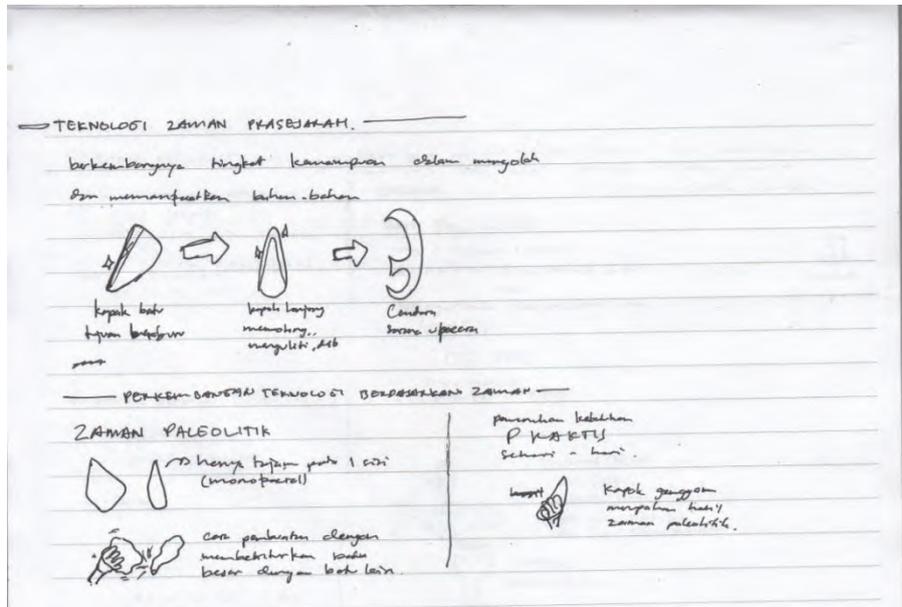
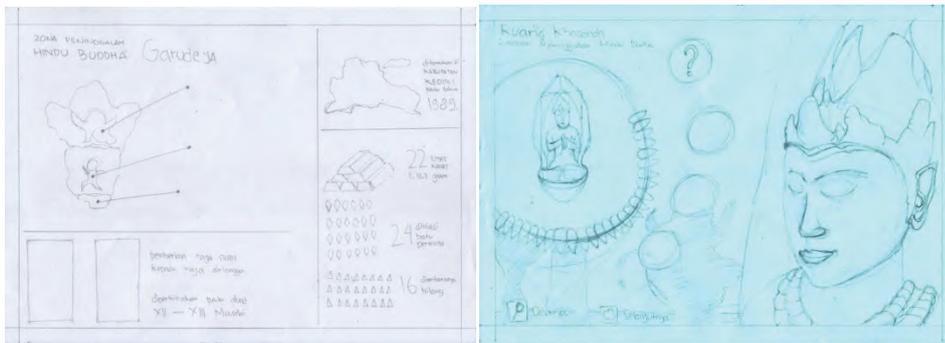
Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

4.5.7. Layout

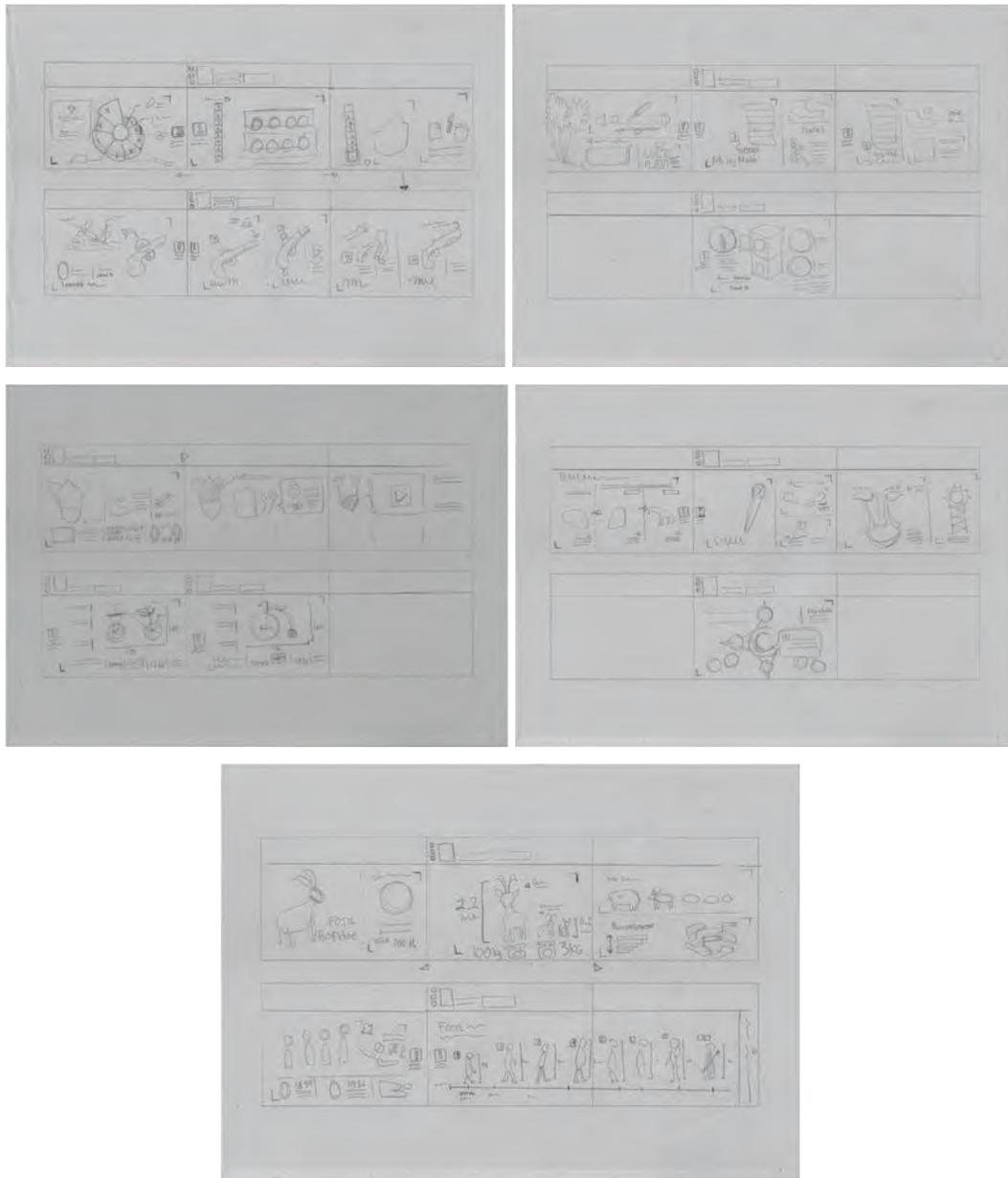
Konten informasi ditampilkan deskriptif, dengan bantuan teks, ilustrasi dan ikon untuk memberikan penjelasan lebih mudah. Konsistensi layout dijaga pada setiap penjelasan koleksi agar tidak membingungkan pengguna.



Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

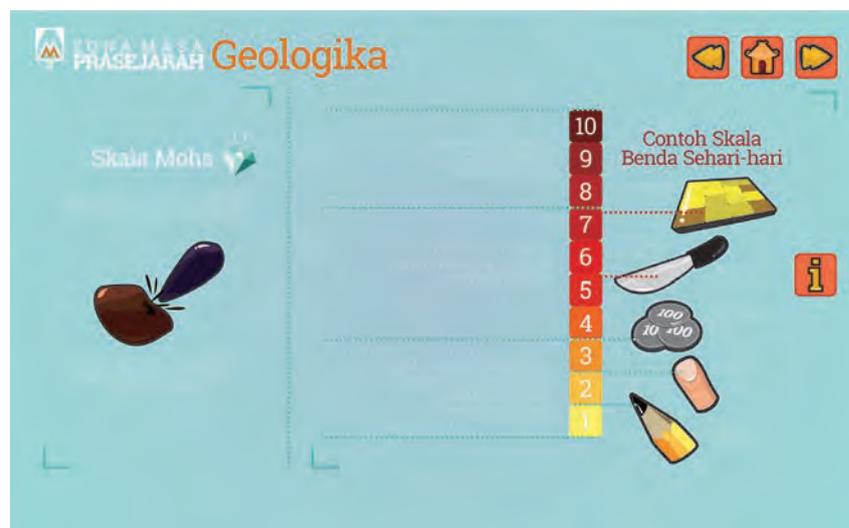
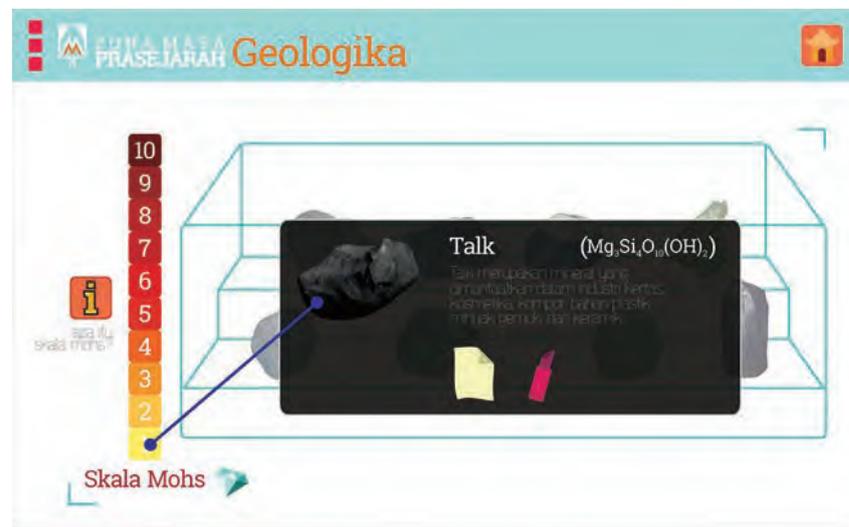


Gambar 4.23 sketsa alternatif infografis konten

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

ZONA JAMAN PURBA Geologika

CARI PETA

TALK 1 GIPS 2 KALSIT 3 FLUORITE 4

paling lunak tingkat kekerasan Skala Mohs

pengertian Skala Mohs

ZONA JAMAN PURBA Geologika

CARI PETA

apa itu Skala Mohs?

Skala Mohs
skala mohs adalah satuan untuk mengetahui kekerasan mineral atau batuan. kekerasan yang dimaksud adalah ketahanan batuan terhadap goresan.

skala mohs dalam benda sehari-hari

intan / berlian
porselen
ujung pensil grafit
kuku jari
300M
koin tembaga
pisau

pengertian Skala Mohs

ZONA JAMAN PURBA Geologika

CARI PETA

Talk

Karakteristik

- panjang = 10 cm
- lebar = 9,8 cm
- tinggi = 6,3 cm

warna terang hingga hijau gelap, coklat gelap, putih atau abu-abu HGJGHJ.

tingkat kekerasan (skala mohs)

rumus kimia $Mg_3Si_2O_5(OH)_4$, $H_2Mg_3(SiO_3)_4$

Fungsi

Talk merupakan mineral yang dimanfaatkan dalam industri kertas, kosmetika, kompos, bahan plastik, minyak gemuk, dan keramik.

pengertian Skala Mohs

Gambar 4.24 Draft alternatif layout konten

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.25 layout *final* homescreen



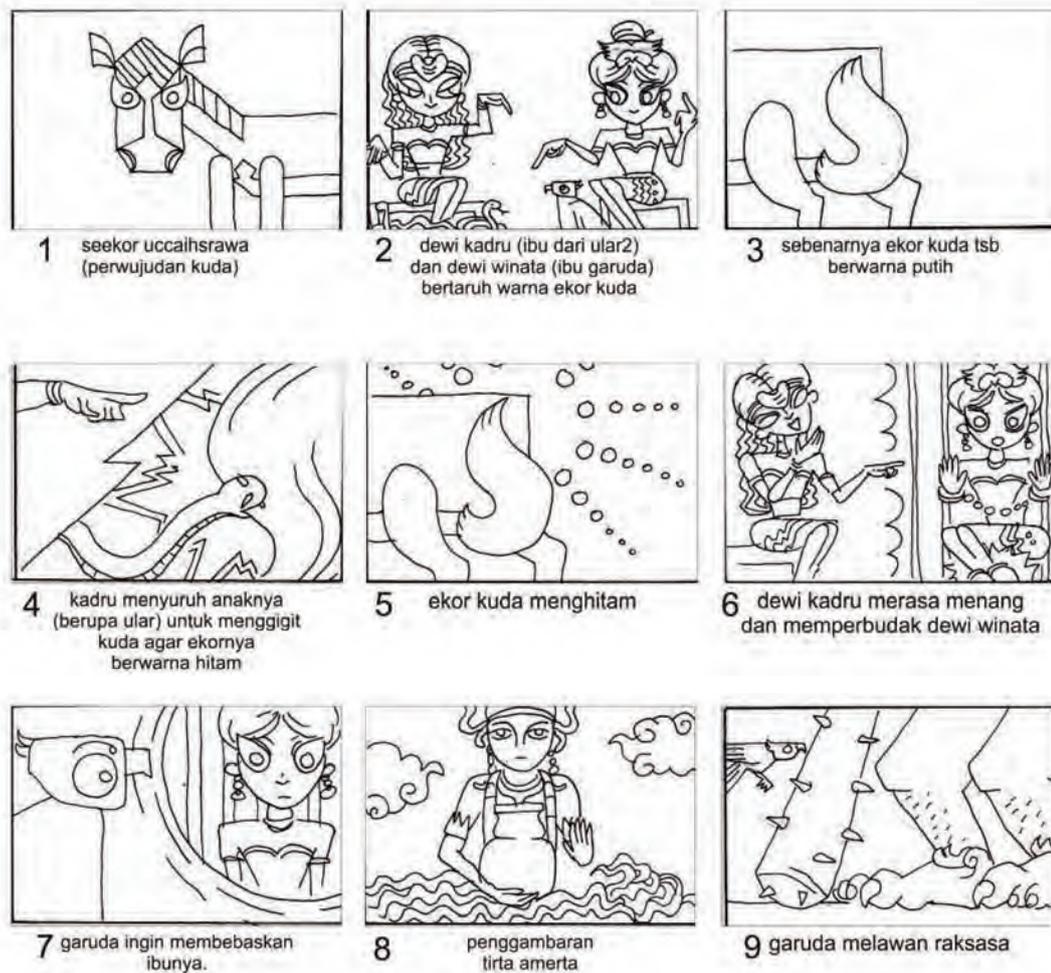
Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.27 Sketsa komik Ganesha



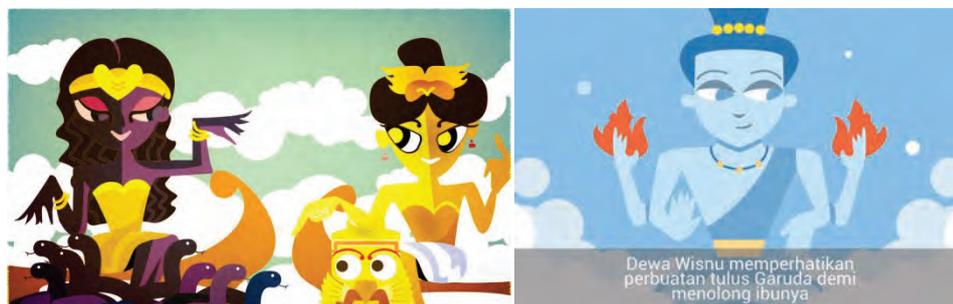
Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Gambar 4.28 Sketsa komik Garudeya



Gambar 4.29 Draft komik Garudeya



Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy



Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

Gambar 4.30 *Komik Garudeya*

Bab VI

Kesimpulan dan Saran

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

6.1.1. Dari segi konsep perancangan

Dari segi konsep perancangan, penulis sudah berhasil memenuhi kebutuhan pasar akan perlunya interaksi antara pengunjung dengan museum. Sekaligus membantu mendokumentasikan koleksi museum yang lebih baik serta mewujudkan citra museum sebagai tempat rekreasi budaya yang modern. Konsep *Look Culture, Modern Way* memiliki kelebihan-kelebihan yang mampu membuat pengunjung tertarik dan antusias untuk berinteraksi dan belajar di dalam museum. Serta menggunakan tampilan infografis interaktif yang membuat materi koleksi lebih mudah tersampaikan pada pengunjung.

6.1.2. Dari segi desain visual

Secara visual, mulai layout, tipografi, dan ilustrasi, media pembelajaran ini sudah berhasil menerapkan konsep *Look Culture, Modern Way* yang mana kriteria desain tiap-tiap komponen visualnya mengacu juga pada selera pasar. Sehingga dapat mencapai tujuan utama yaitu mendukung citra museum sebagai rekreasi budaya.

6.1.3. Dari segi konten

Dari segi konten yang disampaikan, dasar konten yang ingin disampaikan sama dengan apa yang ingin disampaikan oleh museum, tetapi metode penyampaian konten melalui media interaktif ini lebih mudah tersampaikan kepada pengunjung dan pengunjung juga lebih aktif di dalam museum untuk mencari informasi.

6.1.4. Post Test

Dari hasil post-test dapat disimpulkan calon pengguna akan mudah beradaptasi dengan aplikasi Konten Virtual, karena sistem navigasinya sudah biasa bagi para calon pengguna. Dari segi materi yang disampaikan, Konten Virtual akan jauh lebih terasa apabila digunakan dalam museum, karena pengguna

Tugas Akhir – RD091581

Perancangan Konten Virtual Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Tanya Liwail Chamdy

bisa melihat koleksinya secara langsung. Apabila Konten Virtual digunakan diluar museum, ia berfungsi layaknya brosur koleksi digital museum.

6.2. Saran

6.2.1. Dari segi konten

Informasi konten yang diberikan kepada pengunjung masih bisa diperdalam lagi dengan menambah literatur-literatur museum. Serta jauh lebih memanfaatkan fitur media digital untuk membantu memberikan ilustrasi koleksi yang lebih komprehensif.

6.2.2. Untuk pengembangan virtual konten museum selanjutnya

Implementasi virtual konten museum akan jauh lebih baik bila menerapkan teknologi-teknologi terkini. Penggunaan *virtual reality* atau QR Code akan sangat membantu meningkatkan efektifitas dari virtual konten museum ini. Penggunaan komputer maupun tablet pada masing-masing zona bisa digantikan dengan layar sentuh dengan ukuran yang lebih besar atau dengan memberikan pengunjung akses aplikasi untuk digunakan pada *smartphone* atau tablet mereka sendiri sebagai virtual konten museum *mobile*.

**DATA JUMLAH KUNJUNGAN
TAHUN 2012**

BULAN	TK	SD	SLTP	SLTA	UNIV	ORSOS	UMUM	ASING	PNLT	JUMLAH
JANUARI	122	3,056	825	476	10	30	2,030	34	0	6,583
FEBRUARI	271	1,933	2,562	190	0	0	2,167	11	0	7,134
MARET	448	2,611	1,624	630	123	50	2,502	4	0	7,992
APRIL	388	2,452	990	383	122	10	1,746	5	0	6,096
MEI	348	1,233	239	1,130	128	33	1,493	7	0	4,611
JUNI	236	4,534	473	158	0	110	2,062	9	0	7,582
JULI	32	182	446	400	14	0	1,035	0	0	2,109
AGUSTUS	0	67	241	15	0	0	681	5	0	1,009
SEPTEMBER										
OKTOBER										
NOVEMBER										
DESEMBER										
JUMLAH	1,845	16,068	7,400	3,382	397	233	13,716	75	0	43,116

4% 37% 17% 8% 1% 0,5% 32% 0,2% 0%

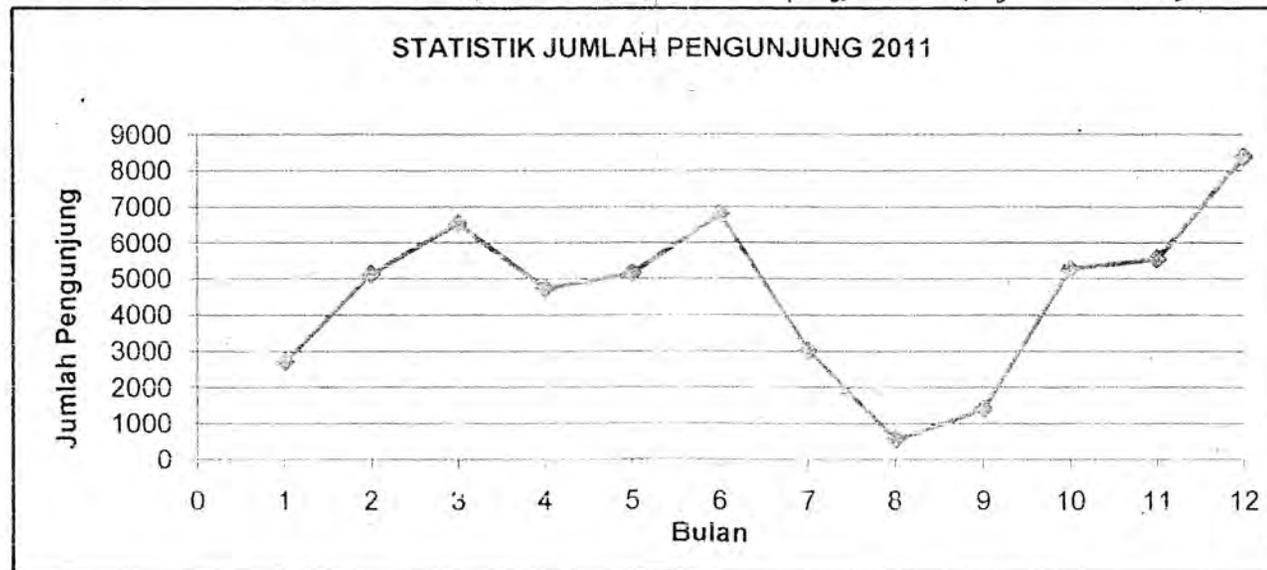
apakah mungkin dalam merencanakan, keluar.

i. Variabel data kata! ← ^{Misses} kelancaran (space)

DATA JUMLAH KUNJUNGAN
TAHUN 2011

BULAN	TK	SD	SLTP	SLTA	UNIV	ORSOS	UMUM	ASING	PNLT	JUMLAH
JANUARI	36	1429	351	508	0	0	373	12	0	2709
FEBRUARI	23	2358	1024	118	0	0	1590	3	0	5116
MARET	437	2312	879	1050	194	0	1649	18	0	6539
APRIL	316	1915	913	77	31	0	1464	15	0	4731
MEI	782	1179	393	1145	57	0	1533	58	0	5147
JUNI	241	3256	160	714	0	0	2399	19	0	6789
JULI	42	491	694	290	32	0	1430	34	0	3013
AGUSTUS	34	11	0	48	10	40	407	5	0	555
SEPTEMBER	0	354	269	48	50	0	668	4	0	1393
OKTOBER	532	1684	1479	38	26	25	1471	5	0	5260
NOVEMBER	409	2453	684	725	18	0	1247	1	0	5537
DESEMBER	550	4147	651	352	0	0	2665	12	0	8377
JUMLAH	3402	21589	7497	5113	418	65	16896	186	0	55166

6% 39% 14% 93% 0,3% 0,1% 31% 0,3% 0%



DATA JUMLAH KUNJUNGAN
TH 2010

BULAN	TK	SD	SLTF	SLTA	UNIV	ORSOS	UMUM	ASING	PNLT	JUMLAH
JANUARI	482	3.052	898	25	0	2	1078	1	1	5.539
FEBUARI	0	1.042	340	350	0	0	376	0	10	2.118
MARET	77	1.558	1.050	213	0	0	293	4	7	3.202
APRIL	70	3.823	2.940	24	0	0	587	7	4	7.455
MEI	295	1.570	1.950	295	125	135	1.517	14	10	5.911
JUNI	24	2.520	1.773	232	60	65	1.220	51	4	5.949
JULI	0	176	1.284	435	0	72	965	9	0	2.941
AGUSTUS	0	111	0	0	0	0	799	9	0	910
SEPTEMBER	0	103	0	55	0	0	945	2	0	1105
OKTOBER	320	2.367	522	305	200	0	1.591	27	0	5.332
NOVEMBER										
DESEMBER										
JUMLAH	1.268	16.322	10.757	1.979	385	274	9.371	122	36	40.462

3% 40% 27% 5% 1% 0,7% 23% 0,3% 0,1%

libur
Ada Revitalisasi
8 Nov 2010 - 2 Januari 2011.

DATA JUMLAH KUNJUNGAN MIJSEUM MPU TANTULAR TAHUN 2009

BULAN	TK	SD	SLTP	SLTA	UNIV	ORSOS	UMUM	ASING	PNLT	JUMLAH
JANUARI	65	1085	400	180	0	0	400	5	62	2197
FEBUARY	104	687	154	0	0	0	423	0	36	1404
MARET	35	1315	836	184	0	0	673	0	29	3072
APRIL	0	1042	346	77	0	0	637	2	34	2138
MEI	0	913	475	17	25	32	723	0	35	2220
JUNI	85	1362	89	153	0	0	676	6	15	2386
JULI	0	272	368	300	25	0	417	3	21	1406
AGUSTUS	75	195	45	21	0	0	325	0	15	676
SEPTEMBER	0	0	0	0	0	0	305	0	20	325
OKTOBER	75	785	0	147	120	0	391	3	31	1552
NOVEMBER	100	1342	791	29	31	0	572	0	34	2899
DESEMBER	27	1085	195	0	87	0	581	55	12	2042
JUMLAH	566	10083	3699	1108	288	32	6123	74	344	22317

**DATA JUMLAH KUNJUNGAN MUSEUM MPFU TANTULAR
TH 2008**

BULAN	TK	SD	SLTP	SLTA	UNIV	ORSOS	UMUM	ASING	PNIT	JUM
JANUARI	43	2099	1278	33	0	0	900	12	0	43
FEBUARI	83	1121	120	224	0	0	587	7	0	21
MARET	270	2036	901	366	0	20	807	0	6	44
APRIL	354	1969	724	60	20	14	872	0	27	40
MEI	0	1375	60	156		68	1399	6	21	30
JUNI	20	1585	26	0	14	0	398	10	70	21
JULI	0	487	17	0	0	0	79	2	0	5
AGUSTUS	425	24	0	0	0	0	303	5	2	7
SEPTEMBER	44	0	0	0	0	0	293	0	13	3
OKTOBER	67	327	159	148	24	35	590	2	38	13
NOVEMBER	97	625	1009	0	0	63	645	0	24	24
DESEMBER	627	0	53	0	0	0	408	0	3	10
JUMLAH	2030	11648	4347	987	58	200	7281	44	204	26

Jumlah Pengunjung Tahun 2007

No	Bulan	TK/SD	SLTP	SLTA	UNIV/PT	ORGANISASI SOSIAL	TAMU KHUSUS	UMUM	ASING	PENELITI	JUMLAH	KETERANGAN
1	JANUARI	1334	148	12	-	-	-	265	8	-	1767	
2	PEBRUARI	1210	607	189	-	-	-	296	1	-	2303	
3	MARET	1249	1141	323	-	35	-	280	3	-	3031	
4	APRIL	2349	390	50	-	36	-	287	2	-	3114	
5	MEI	682	532	81	-	-	-	137	6	-	1638	
6	JUNI	1916	210	-	130	-	-	213	15	-	2484	
7	JULI	86	46	58	-	106	6	57	9	-	368	
8	AGUSTUS	554	478	-	-	-	-	99	-	-	1131	
9	SEPTEMBER	59	-	-	8	8	-	3	2	-	80	
10	OKTOBER	156	-	22	-	-	-	30	-	-	208	
11	NOVEMBER	1976	238	683	36	-	-	203	-	-	3136	
12	DESEMBER	1653	1158	-	-	-	-	223	-	-	3034	

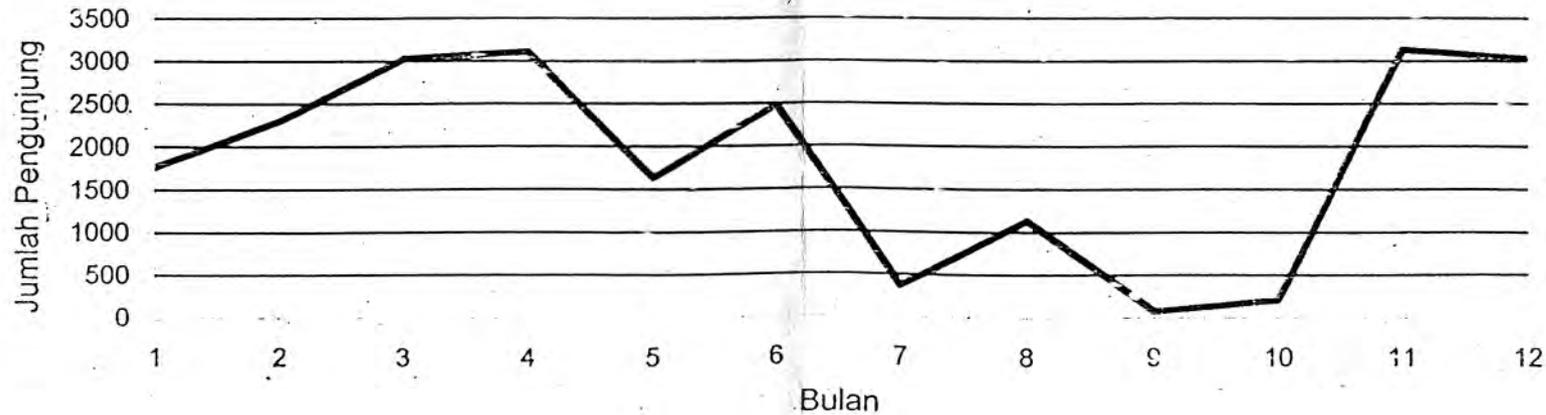
174.

6

46.

22.294.

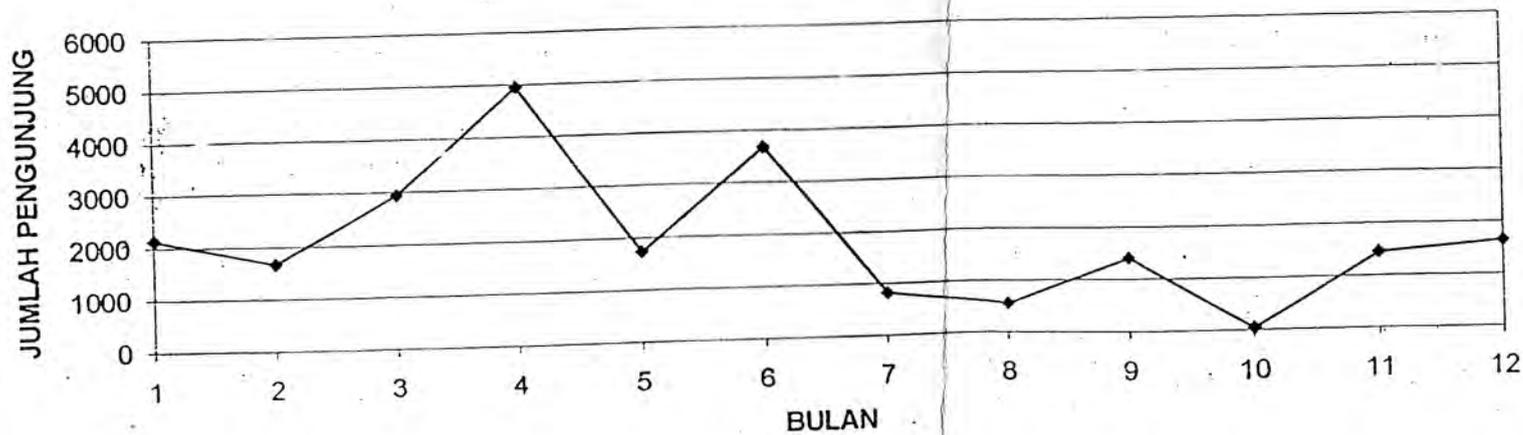
Statistik Jumlah Pengunjung 2007



DATA STATISTIK JUMLAH PENGUNJUNG MUSEUM MPU TANTULAR 2006

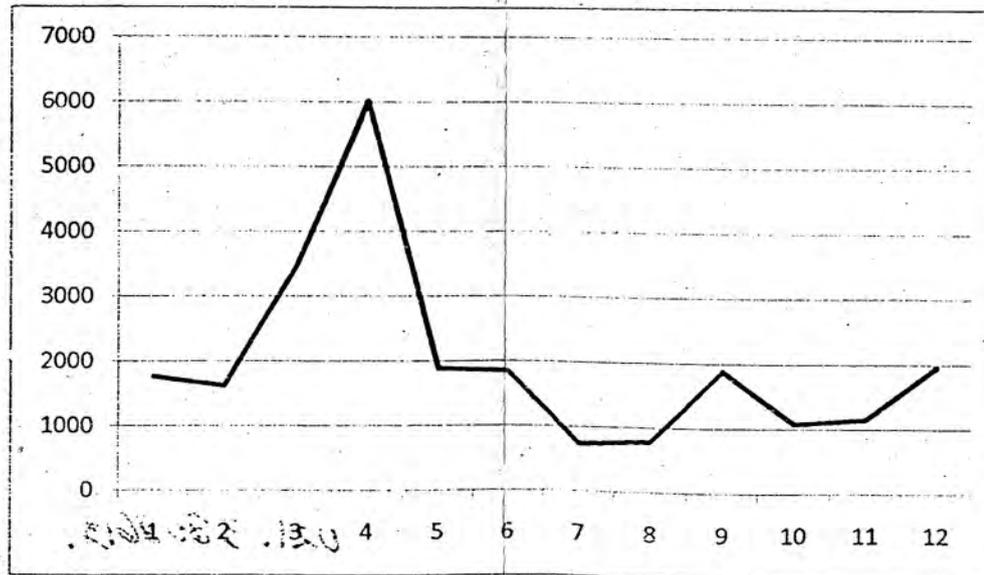
Bulan	TK/SD	SLTP	SLTA	UNIV/PT	ORGANISASI SOSIAL	TAMU KHUSUS	UMUM	ASING	PENELITI	JUMLAH	KETERANGAN
1 JANUARI	1274	-	335	-	299	-	206	19	-	2133	-
2 FEBRUARI	1118	170	54	33	-	-	284	4	-	1663	-
3 MARET	1721	163	480	43	130	-	405	2	-	2944	-
4 APRIL	2429	1450	347	209	83	-	428	10	-	4956	-
5 MEI	1295	260	-	-	-	-	176	-	-	1731	-
6 JUNI	2782	440	-	-	109	-	339	13	-	3683	-
7 JULI	495	116	-	120	-	6	76	3	-	816	-
8 AGUSTUS	244	160	96	-	-	-	50	3	-	553	-
9 SEPTEMBER	636	138	472	-	20	-	106	35	-	1407	-
10 OKTOBER	39	-	-	-	-	-	3	1	-	43	-
11 NOVEMBER	673	325	295	-	-	-	119	36	-	1448	-
12 DESEMBER	995	-	214	165	100	-	171	-	-	1645	-
				570		6		126			

STATISTIK JUMLAH PENGUNJUNG 2006

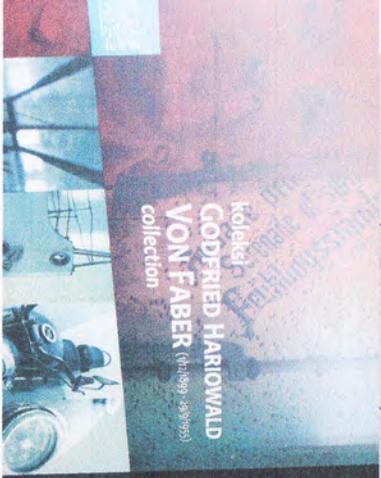
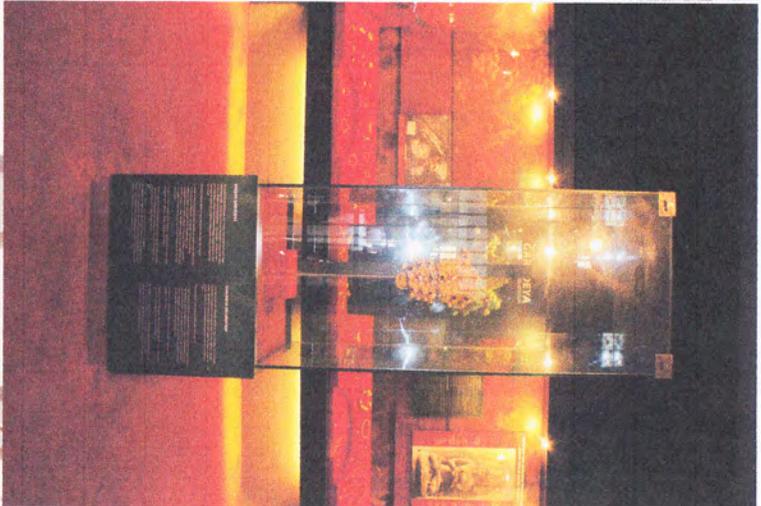


2005

No	Bulan	TK/SD	SLTP	SLTA	UNIV/PT	ORGA NISASI	TAMU KHUSUS	UMUM	ASING	PENELITI	JUMLAH	KETERANGAN
1	JANUARI	1170	-	55	-	-	-	540	-	-	1765	
2	PEBRUARI	946	134	241	-	-	-	302	-	-	1623	
3	MARET	2537	182	162	-	-	-	587	-	-	3468	
4	APRIL	2658	2118	686	-	-	-	556	-	-	6018	
5	MEI	808	774	-	-	-	-	312	-	-	1894	
6	JUNI	748	674	40	89	-	-	297	-	-	1848	
7	JULI	512	23	-	2	-	-	206	-	-	743	
8	AGUSTUS	592	-	108	-	-	-	88	-	-	788	
9	SEPTEMBER	841	343	356	218	-	-	135	-	-	1893	
10	OKTOBER	792	139	95	0	-	-	58	-	-	1084	
11	NOVEMBER	491	68	439	136	-	-	18	-	-	1152	
12	DESEMBER	1102	460	213	30	-	-	153	-	-	1958	



li observasi terhadap media informasi Mpu Tantular



The iPhone and Its Use in Museums, Bjarki Valtýsson; 2011 dalam Creativity and Technology: Social Media, Mobiles and Museums, MuseumEtc;2011

As with other cultural institutions, museums have always been described specific roles in society. Throughout the years, these roles have not changed dramatically, even though the means to fulfill them have. As Tony Bennett convincingly documented in his book *The Birth of the Museum*, the museum was from its very beginning meant to enlighten and educate the public, while serving as the temple of the arts in a elitist fashion. Furthermore, the museum served as an instrument of the disciplinary society, where people from different social classes met. Ideally, the lower classes could learn from the "correct" behavior of the upper classes. Finally, in a similar Foucaultian fashion, the museum could filter out certain knowledge, thereby prioritizing certain historical readings, artifacts, and knowledge instead of other alternative options (Bennett 1995).

One could argue that in an overloaded information society, the field that the museum is supposed to cover has grown beyond control. However, the public museum has maintained its position as being precisely the filter that chooses what is to be preserved and communicated for future generations. The information society has not made that selection process easier; on the other hand, it also provides opportunities to reshape, reinterpret, and recommunicate museum collections to the public.

The advanced mobile phone, often referred to as a smart phone, offers interesting possibilities for museums, particularly in terms of communicating with museum audiences and encouraging different kinds of participation

BJARKI VALTÝSSON, NANNÁ HÖLDOGAARD & RICH LING · 105

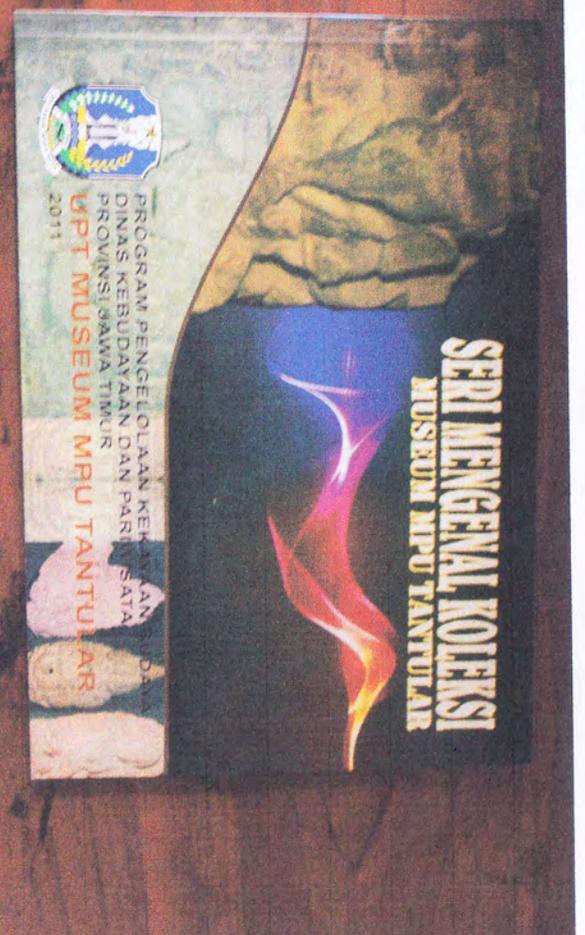
CREATIVITY AND TECHNOLOGY

from visitors. As a gadget that crosses borders of different regulatory frameworks, and also combines different semiotic features – text, pictures, moving images, sound and gaming, GPS navigation, browsing, instant messaging, e-mailing, and last but not least, talking – the smart phone pushes the notion of convergence culture (Jenkins 2006) to its limits. However, because of the converging characteristics of smart phones, the possibilities for museums' use of them for different purposes can also be considered as threats. This really depends on the context in which they are used and the role they are meant to fulfill.

The aim of this chapter is to take a further look at how advanced mobile phones, especially iPhones, can contribute to the goals of public museums, and to discuss the potentials and challenges for the use of mobile phones in a museum context.

In order to frame the discussion, we will apply a Scandinavian perspective¹ examining the political climate in which Scandinavian public museums operate, and accounting for data extracted from the traffic data of a larger Scandinavian telecom operator. While there are several mobile phones that fit the description of a smart phone, our set of data concentrates on iPhone users.² This corresponds with our understanding of museums' focus, as most of them channel their energies toward developing applications for the iPhone and not other types of smart phones. By comparing political wishes with the available apps and data traffic among iPhone users, we come a step closer to understanding

106 · THE IPHONE AND ITS USE IN MUSEUMS



Seri Mengenal Koleksi Museum Negeri Mpu Tantular;2011

Wawancara rec_20130401-1130

A : Apa museum itu?

B: museum itu kan pada dasarnya lembaga tetap. Jadi bukan hanya sekedar tempat sebenarnya. memang kalo mengatakan bahwa museum itu bagian dari tempat wisata, itu juga tidak keliru karena memang posisi nya museum itu berada di bawah dinas kebudayaan dan pariwisata. tetapi suatu saat kalo museum ini di bawahnya dinas pendidikan dan kebudayaan kan beda lagi. Memang museum itu sangat dekat dengan pendidikan dibanding dengan pariwisata. Terserah orang mensudut pandangan.

A : Kalau museum sendiri memposisikan sebagai apa ?

B : ya saya pikir tidak harus kaku pada persolan itu, memang sebagai destinasi wisata ,iya, tetapi sebagai tempat penelitian, kemudian merawat, mengkomunikasikan, memamerkan, yang baik (yang intinjel dan non intinjel) dari suatu peradaban itu ya syah-syah saja. artinya memang itu tugasnya.

Mangkanya seandainya di dalam museum misalnya di museum nasional, ada namanya deartemen², isalnya disini di bagi dalam kompartemen-kompartemen, ada kompartemen antropologi, arkeologi, sejarah, dan lain sebagainya. Dan karna mputan tular adalah museum umum, biasanya ada penanggung jawab terhadap jenis2 koleksi. Misal jenis koleksi keramik (Keramikologi) , emas, heradika atau penghargaan . makannya kalo museum itu titik berat pada pariwisata, berarti disitu museum itu harus berorientasi pada yang nampak. Artinya nampak itu dilihat terlihat estetis. (nampak estetikanya). Makna itu menjadi urutan berikutnya. Tetapi kalo lebih kuat terhadap persoalan pendidikan, maka makna itu menjadi yang lebih kuat. Artinya si pengunjung iu di beri pada sesuatu imajinasi. Tetapi juga kaku seperti, terganung si penunjung menginterpretasikan pada suau benda. Mengapa ? karna benda itu bukan hanya sekedar benda, tetapi makna atau nilai. Artinya nilai itu ada yang tertarik ada yang egak, aa yang peka ada yang gak. Misalnya pengunjung melihat sesuatu

hanya sekedar kagum. Tetapi ada yang pengunjung itu menginspirasi dia dalam melakukan sesuatu.

Misal dia melihat koleksi kain batik, dia melihat batik sebagai daur hidup kehidupan. Misal pada saat hamil dia menggunakan kain apa, misal kain batik sidoluhur , berarti ada konsep anak yang dikandung itu saat dewasa sifat keluhuran. Misal pake kain sidomukti, berarti ada suatu doa suatu harapan bahwa bayi yang di kandung itu akan sejahtera, setelah dewasa nanti sejahtera. Kemudian setelah dia lahir, dia di gendong dengan kain batik apa, kemudian dewasa menginjak remaja ada konsep wahyu temurun, sampe meninggal dia di bungkus pake kain apa. Jadi makanya simbolik² yang ada pada kain batik di museum ini di koleksi ini memberikan pelajaran ya tentunya pelajaran yang bersifat kebijakan (etika) , ya tentunya ada anakmuda yang tertarik dan ada yg tidak tertarik. Misalnya melihat koleksi yg berkaitan dengan iptek, ada pembuktian² yang pemikir dua misal pascal, newton, dll. Bisa jadi tertarik yg bersifat mengagumkan, selese sampe disitu.

Makanya ada yang mengatakan bahwa museum adalah tempat pariwisata, pembelajaran, atau tempat sejarah. itu tidak salah, tetapi museum bukan sebatas tempat wisata. Tapi juga tempat untuk menginspirasi pengunjung. Karna salah satu tugas museum (secara nasional) adalah untuk mencerdaskan bangsa, wawasan nusantara (cara pandang terhadap indonesia), setelah itu tentunya mereka merasa bangga terhadap bangsa.kepribadian bangsa yang mempunyai ciri khas. Menganggap kita mempunyai ciri khas berbeda denan bangsa-bangsa lain.

Karna museum mputantular itu adalah museum umum,bukan khusus (arkeolog saja, batik saja, museum satwa, museum perjuangan, museum proklamasi, museum sumpah pemuda). Di museum mputantular misal ada koleksi yang berkaitan dengan KB misalnya, pada jama 100 tahun yang lalu orang ingin membatasi jumlah kelahiran anak. Diini bisa lihat. Karna memang mput adalah museum umum.

A : mengembangkan apa saja yg sudah dilakukan atau masalah2 yang sedang di hadapi?

B : Ada masalah internal dan eksternal.

Eksteral : pemahaman masyarakat tentang museum, sebenarnya perlu di edukasi tentang museum. Misal " ini lho museum ini seperti ini " tidak sekedar temat untuk merwat dan sebagainya. Jadi orang kalau datang kemuseum apa yang di dapat.

Internal : bagaimana museum melayani pengunjung, apakah sudah mencerdaskan bangsa.

misal ada sekelompok ibu2 di suatu perumahan , yang mempunyai tingkat pendidikan beragam. Di beri pilihan antara museum, mall, atau apa. Dan disitu yang memilih ke museum kebanyakan orang yang S1 ke atas (Kaum terpelajar) . nah disini bisa di tarik kesimpulan bahwa orang yang pergi kemuseum itu memang sudah memiliki pikiran positif, dan dia memiliki harapan bahwa dia kalo pergi kemuseum akan mendapatkan ini.

Internal : museum harus memberika fasilitas, yg berkaitan dgn 'mereka kita layani apa dan seperti apa' apakah harus di tuntun (guide). karena Pada museum modern ini, harus berbasis IT. Tidak jaman lagi harus dituntun terus, hanya dengan satu klik bisa memberikan banyak informasi. Berarti museum ini juga harus menyediakan ruang kegiatan / ruang gerak / public servis. Mereka mempunyai aktivitas, tidak hanya melihat koleksi kemudian pulang. Misal outbond, permainan2 dll.

Sekolah2 yang eksklusif biasanya meminta kita untuk belajar abatik, atau misal belajar keramik, kriya kayu, melukis. Kita sediakan kalo pengunjung minta. Jadi, museum harus menyediakan ruang gerak,

Kemudian museum harus menyediakan sesuatu yang bisa di beli (souvenir), kemudian museum harus menyediakan fasilitas untuk makan (kantin). Jadi museum dituntut untuk kreatif dalam konteks 'orang ke museum harus ada kegiatannya' 'harus ada yang dilihat' 'harus ada yg di beli' dan ada yang harus di makan. Seperti pada konsep mal.

Tahun ini akan ada kartin, souvenir juga masih proses.

Eksternal : museum harus memasarkan / memarketing , supaya masyarakat tau. Dan itu adalah suatu pilihan untuk keuntungan wisata.

Kemudian tenaga museum . karna semakin lama jumlahnya berkurang karna pensiun. Kita tidak bisa seenaknya mengambil orang. Karna harus ahli di bidangnya. Misal harus mengambil sjana teknik kimia untuk melihat batu kayu logam dll. Harus ada sarjana seni, harus ada sarjana sastra asing . harus ada arkeolognya, jadi yg mendeskripsi karya nya , harus ada sarjana sejarah, sarjana fillolofi (membaca naskah kuno). Dalam artian untuk mendirikan museum tidak gampang. Yang bekerja disitu harus disiplin ilmu. Jadi misalnya merawat kayu atau logam, bila tidak tau akan rusak.

Marketing : museum sudah memiliki duta museum, artinya yang menyampaikan tentang kemuseuman itu ya duta museum tersebut. Misalnya bocah ayu ayu lebih menarik, dibanding pejabat tua yang tidak menarik.

Tiap bulan melakukan peragaan koleksi. Misal kita punya koleksi jaranan, di tampilkan. Misal juga kita tampilkan wayang timplong (kesenian khas nganjuk yg hampir punah)

Pagelaran : pagelaran kesenian yang hampir2 punah. Siapa lagi yang mau nanggap, masyarakat indonesia banyak yang tidak mau "nanggap" karena kesenian tradisional itu mahal sebab personilnya banyak. Misalnya wayang topeng, mungkin orang mengenal topeng sandur di jombang, topeng malang, dsb.. tetapi itu semua tidak banyak yang nanggap, orang2 lebih suka nanggap election. Karena hanya membayar murah (2-3 juta) saja, penyanyi bisa menyanyikan lagu sampai lama.

Pameran keliling : baik yang berkaitan dengan misal ultah kabupaten mana. Atau lainnya. Harapannya untuk meningkatkan banyak nya pengunjung. Misal kita pergi kengawai, kan kita membawa koleksi kesana. Nah yang di bawa hanya sebagai, jika ingin melihat seluruhnya bisa langsung lihat ke museum.

Seminar : misal seminar tentang naskah kuno, keris , dan macam-macam. Nah disitu tentunya biasanya obyeksi nya adalah mahasiswa, guru, dosen, sejarahwan, dsb..

Misal ada seminar tentang cara pendirian museum, ada kabupaten kota ingin mendirikan museum. Nah kemudian bagai mana masyarakat itu mendukung, atau juga DPR , guru, dll. Ini juga harus di beri seminar. 'bagaimana museum ini di butuhkan oleh masyarakat'

Lomba : lomba foto, lomba penulisan tentang museum.

A : untuk tampilannya sendiri, apakah museum ini tampilannya sudah bagus ? dari museum2 yang lain ?

B : kalo di jawa timur ya bagus sendiri.

Museum itu berkaitan dengan terolah. Isitahnya revitaisasi kita lakkan 2010, kita buat alur sejarahnya.

Revitalisasi itu berkaitan dengan bagaimana menata koleksi museum di pameran tetap itu tidak sekedar tematik tetapi melalui story line. Dari jaman pra sejarah kemudian jaman penjajahan, atau kebudayaan dongso, kemerdekaan dan seterusnya.

Selain estetika dari art desainya tetapi juga alur pikir itu juga ngena

A : apakah tampilan yang ada disini sudah menarik pengunjung untuk datang kesini ?

B : liflet atau brosur itu kan kita sebar, kita berikan saat kita pameran di lua. Atau kita sebar ke sekolah. Brosur itu kan merupakan informasingkat. Atau kita punya web, mereka juga bisa buka. Kalo mereka ingin melihat museum sesungguhnya ya kan datang dan melihat.

Ya publikasi2 macam seperti itu . makanya kita harus mempunyai kegiatan yang bersifat sosialisasi atau marketing yang intinya menarik . nah kemudian, apakah koleksi ini menarik bagi mereka ?

Jika mereka sudah datang kesini tentunya meeka sudah tertarik karna mereka sudah datang.

Memang kita perlu satu saat memberikan ruang mereka untuk menilai, mungkin terakhir itu di tulis kesan dan pesan. Misal : ruang ini kok terlalu gelap, ruang ini kurang nyaman, ruang ini panas. Dsb.

Karena memang koleksi itu belum tentu boleh di beri AC, ini juga sbg masukan pada museum

A: menurut bapak museum yang baik itu yang seperti apa ? yang diinginkan museum ini kedepannya ?

B : museum itu harus megadopsi IT, selain tampilannya menarik (berkaitan dengan art designnya) juga si pengunjung itu nyaman berada dalam museum.

Sekarang ini kan museum itu lebih kuat terhadap pelayanannya. Ada koleksi yang biasa-biasa saja. Tetapi dengan pengemasan yang berbeda / tampilan yang menarik sehingga menarik. Dan publikasi nya 'banter'.

Menarik di tampilan belum tentu menjamin koleksinya juga bagus. Misal musum di singapur ada kaleng seng kerupuk itu juga di kemas dengan baik. Misal museum tripitaka di korea itu naskah2 biasa, tetapi dikemas dengan menarik. Makanya, relatif sebenarnya. Tetapi standar2 atau norma norma museum misal bagaimana pencahayaan , koleksi boleh di pegang atau tidak. Dll. Sebenarnya museum itu kan 'roh' nya kota/ daerah tersebut atau 'otak'nya lah.

Misal kab. Lumajang menurut sejarah berumur 271 tahun, hasil penelitian ahli sejarah antropologi, arkeologi dsb. Nah skg pertanyaannya ? bukti materialnya apa? Msal bukti tulisannya di arca ini. Nah arca tu tadi letaknya dimana? Jadi bukti adanya keberadaan kota itu kan museum yang nyimpen.

Misal yang modern, misal di Jerman itu musen mercedes benz, mulai pertama kali pembuatan sampe terakhir ada semua. Nah makanya tadi saya bilang jika sebuah kota tidak ada sejarahnya, ya kota itu kosong. Ga ada 'otak'nya. Makanya sekarang dikota2 modern esti ada museumnya. Museum kota itu. Kalo jaman kerajaan dulu, kota itu mesti ada pendopo, mesjid dan penjara.

Kalo kota modern sekarang ada taman, bank, taman bermain, dan museum tersebut.

IT i makanya bentuk visualnya kamu bikin animasi. Misal "museum mputan tular 10 tahun lagi itu kayak gini lho" kamu potret kondisi museum sekarang, kemudian kamu pengen museum mputantular itu kayak gini. Misal ada penabahan koleksi.

Standar pelayanannya kan gini : sebelum masuk pada ruang koleksi pameran tetap, kita punya standar pelayanan public. Misal melalui telepon, surat, langsung (frontdesk), di beri karcis sampai dia pulang. Nah itu alur. Sampai pada bagaimana kita memberikan pelayanan terhadap alur2 itu tadi.

Itukan ada titik2 yang menginformasikan bawh museum ini nyaman. Kita gausah ngomong bagaimana biaya. Misal pengunjung datang diberi minuman. Kemudian masuk di putarkan film yang berkaitan dengan tentang indo, jawa timur atau dll. Nah di film tersebut juga harus interaktif.

Terus masuk dalam pameran tetap, pengunjung juga harus memahami, entah itu di tuntun atau dengan adanya IT. Nah makanya di situ harus ada kamar mandi, tempat duduk atau apapun..

Dengan seperti ini, pengunjung akan melihat lagi datang kembali. Dengan begini mereka akan semakin bangga terhadap Indonesia

Tema : Museum Menyapa Anak Muda

- A Presenter**
- B Drs. Gunawan Ponco Putro : kepala PT. Museum Mpu tantular**
- C Dra. Endang Prasanti, MM :**
- D Mbak kiki (duta Museum)**
- E dan mbak Lina (duta museum 2012)**

Peserta : mahasiswa Uni versitas Airlangga Jurusan Ilmu Sejarah, Mahasiswa ITS Desain Graffs, dll.

A. Sejalinya museum itu apa ?

B: Museum itu diawali oleh seseorang yang suka mengumpulkan benda-benda budaya khususnya dari benda bersejarah. Kemudian ini udah banyak di pertahankan. Yang kedua, memang itu kepentingan mendasar. Berikutnya, itu menjadi suatu institusi yang merupakan lembaga tetap yang memelihara, melestarikan dan juga menginformasikan kepada masyarakat tentang apa yang di koleksinya. Nah itu pun juga berkembang lagi bahwa museum itu adalah bagian dari suatu bukti material dari suatu peradaban. Kalau di sekolah itu adalah bukti formalnya, itulah yang harus kita pahami bahwa museum cukup dekat dengan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan pendidikan. Sementara ini yang kita rasakan yang berkunjung ke museum itu siapa. Misalnya disitu memang lebih banyak para pelajar. Jadi khalayak umum ,kirakira 20 persen.

A. sudah terjadi sejak lama atau baru baru ini saja ?

B : kalau menurut saya sudah lama nah sehingga ada suatu pemahaman tentang museum. Bisa saja masyarakat punya pemahaman tentang bahwa yang datang kemuseum itu adalah orang-orang yang berminat khusus, misal suka sejarah kemudian benda-benda kuno dsb. Padahal museum mpu tan tular tidak demikian, memberikan suatu gambaran bahwa di situ ada suatu koleksi tentang

nistik, kemudian juga ada sarana rekreasi. Museum itu juga memberikan suatu inovasi yang simpel untuk masyarakat.

A : sejauh mana kekayaan koleksi di museum mpu tantular, indonesia maupun Jawa timur ?

C : jadi kami mempunyai beberapa koleksi yang kemudian kami bagi ke beberapa jenis, mulai dari koleksi alam dalam hal ini adalah jenis batuan alam sampai pada koleksi iptek yaitu fosil, arkeologi dan sejarah , kemudian patung bersejarah. Selain itu banyak sekali kita punya koleksi unggulan, itu berada di museum mpu tantular. Misalnya, sepeda kayu, sepeda tinggi, kemudian yang sering kita pameran di museum keliling yaitu hiasan Garuda itu merupakan salah satu benda bersejarah tidak hanya di jawa timur tetapi saya yakin itu merupakan koleksi dari seluruh Indonesia.

A : kalau dengan koleksi yang begitu banyak, kemudian apa upaya untuk merangkum masyarakat lebih dekat

B : saya merasa publikasi juga harus kita laksanakan, yang artinya kita memberikan suatu informasi kepada masyarakat atau siapa saja bahwa nantinya itu secara kultural yang mewarisi. Nah misal suatu saat generasi muda tidak peduli tentang museum ya mungkin kita akan hilang dari peradaban

A : mengapa alasan mbak kiki dan mbak lina jadi duta museum ?

E : kalau saya pribadi, saya hobi jalan jalan dengan museum. Memang jaman sekarang lebih suka ke mall kan ya, nah dari sini saya mewakili generasi muda bahwa tidak ada salahnya jika kita berkunjung ke museum. Dengan kita berkunjung ke museum, kita juga dapat belajar bagaimana sejarah, bagaimanakah peradaban kia terbentuk. Dari situlah tidak hanya menambah wawasan kita tetapi juga menambah kreasi untuk jiwa kita.

A : tapi kalau manfaatnya buat mbak lina sendiri itu apa ?

E : karena pada dasarnya saya orang jawa, saya juga ingin mengerti bagaimana jawa itu yang sesungguhnya. Karena tradisi itu kan perlu kita lestarikan supaya itu tidak hilang dalam kehidupan kita. Dari situkan kita dapat belajar tentang sejarah tentang budaya jawa.

A : Kembali ke mbak kiki, Kenapa kok kemudian terjun menjadi duta museum ?

D : oke, kalau saya sendiri, sebelumnya saya kasih jempol dulu buat museum. Karena sekarang museum sudah berbeda fungsi, image yang dulu kan kesana kuno, angker dan kurang up to date. Tetapi dengan perkembangan jaman , sekarang kita melihat museum melakukan revitalisasi di berbagai hal, sehingga kemudian menarik minat pengunjung bahkan kaum muda yang sebelumnya meng"underestimate"kan hal itu. Kita melihat banyak sekali, museum tidak hanya menyimpan barang kuno, tapi hal-hal lain yang menarik. Bahkan, hal-hal yang kuno sekarang bisa di buat lebih menarik, banyak contohnya. Barang-barang yang barupun juga mempunyai nilai tersendiri sehingga barang itu dapat dijual dan banyak yang interest ingin kesana. Sehingga edukasi dan rekreasi dapat semua.

A : kenapa kok pengen melestarikan museum?

D : museum ini merupakan sebuah wadah yang luar biasa, dimana jika kita kesana kita tidak hanya dapat edukasi saja tetapi rekreasi juga dapat. So why? juga murah. Kita dapat sekali manfaat, so, apa salahnya kita berkunjung ke museum.

Ada tanyangan tentang profil Museum Mpu Tantular, kemudian lanjut telpon tanya jawab

A: indonesia sendiri sudah punya banyak modal. Dari segi koleksi dan sarana juga sudah memenehi. Pandangan untuk anak muda sendiri seperti apa ?

B: kita akan memberikan suatu informasi kepada kaula muda, boleh jadi sementara ini nanti dibagi. Tetapi museum juga bisa menginformasikan di mall, dan cara itu sudah kita lakukan. jadi kita menyapa kaula muda itu dimall, kita pameran dimall. Harapannya, jika ingin tau lebih banyak tentang museum ya berkunjung ke museum. Kemudian fasilitas yang ada dimuseum itu ya cukup ya kurang. Misal : ada sekelompok pramuka berkemah disana, kemudian ada kelompok bermain. Dll

A : bagaimana tanggapan anda tentang ada yang bilang bahwa museum di Indonesia tidak terawat atau tidak layak ?

B : pandangan itu boleh jadi, ada beberapa memang yang tidak terawat. Tetapi sejak tahun 2010, mulai membenahi diri tentang museum, maksudnya museum negri. Museum negri itu bertempat d provinsi. Diadakan revitalisasi museum sehingga museum itu menjadi suatu tempat layak untuk di kunjungi dan layak untuk menjadi destinasi wisata yang baik. Misalnya : kamar mandinya banyak, ada tempat Gazebo untuk ngobrol, sarana bermain outbond, wisata permainan puzzle, dll

A : bagaimana tanggapan ibu endang sendiri tentang, apa yang kita temukan di lapangan tentang hambatan merangkul anak muda itu sendiri?

C : maksudnya begini ya, tugas kita disini bukan hanya menyediakan koleksi yang kemudian di manfaatkan oleh anak muda, karena kunci utama nya berada di generasi muda. Apapun yang diestarikan kan untuk masyarakat, pasti masyarakat akan mendengarkan. Dalam hal ini kita akan memamerkan koleksi yang kita dukung , jadi museum tidak hanya memamerkan koleksi semata , tetapi juga mengadakan pagelaran . Memang ada anak muda yang sudah suka. Jadi kami mencoba bersikap dinamis, jadi kita mempunyai kegiatan yang bersifat pendidikan murni seperti sekolah eskapasi, kemudian kita punya kegiatan yang bersifat pure hiburan seperti melibatkan kesenian. Kita sering melibatkan anak muda , contohnya membuat.

A : jika ini adalah kunci utama untuk merangkul kaula muda, apakah ada semacam kerja sama dengan instansi pendidikan ?

B : Tentunya sudah, intinya ada suatu wacana untuk memperkenalkan museum setiap tahunnya. tetapi bagi saya pribadi saya pengennya yang tertarik itu lebih banyak adalah masyarakat umum. Ini yang kita harus lihat karena pegawainya se diri juga harus bangga terhadap museurnya, sehingga dapat bekerja dengan tulus. Meskipun secara nasional tahun 2010 sampai 2014 itu kan ada tahun kunjungan. Terus apa yang harus kita lakukan disitu ? nah makanya bu endang sudah mengatakan bahwa, kita harus membuat sesuatu agar tertarik pada museum. Misal pameran, pagelaran, atau apapun.

A : ada atau tidak kendala-kendara yang dialami selama menjadi dta museum dengan mengajak teman-teman yang ain untuk berkunjung ke museum ?

E : mungkin yang pertama kali terlihat adalah image. Mungkin mindset seseorang sudah terbangun dengan image yang kurang baik. Nah tugas kami sebagai duta museum ini adalah meng 'speaker' , dimana meng 'campaign" dan minimal mengubah mindset persepektif orang yang bilang museum itu terkesan lama, tua, angker, kuno, dsb. Bahwa museum itu sekarang sudah bangkit, menjadi hal yang menarik; menjadi sesuatu yang sangat layak di kunjungi, kita bisa mendapatkan apapun, bahkan di beberapa museum kita sudah menggunakan teknologi, IT, contohnya museum bank mandiri yang berada di jakarta, itu sudah menggunakan teknologi 3D , sehingga kita masuk kesana memakai kaca mata 3D. Ini menjadi sesuatu yang sangat menarik sekali, tidak lepas dari kesan kuno dan lain sebagainya. Dan banyak sekali revitalisasi museum yang menggunakan cara lainnya bahkan museum sekarang tidak hanya melengkapi secara fasilitas tetapi kita bergabung dengan IT banyak pecinta museum yang membuat facebook, twitter, dan bahkan website.

A : upaya yang sudah dilakukan oleh masyarakat ?

B : setiap kali di museum itu untuk mewadahi masyarakat, kita pergerakkan semacam pegelaran koleksi, misal kita punya koleksi jaranana, wayang kulit, dsb. Itu salah satu upaya kita. Ini kan yang dalam artian yang suka yang lama-lama. Tetapi kita juga menggelar festival band.

A : artinya ada sinergitas antara anak muda?

B : iya betul, salah satu upaya kita adalah misal kita pameran kabupaten kota. Sau tahun itu lebih kuarmg 12 kali untuk mengadakan kegiatan. Memang kita sadar tidak semua masyarakat tidak semua melihat kan memang terbatas sehingga yang menanyakan. Kalo saya katakan awal itu adalah mengubah mindset kemudian menjadi suatu culture type.

A : jika melihat perjalanan yang sudah di tempuh sekarang optimis tidak?

B : optimis, karena kalo ita lihat dari tahun ketahun itu jumlah pengunjung meingkat luar biasa. Daritahun 2012 kemaren sudah mencapai 68.000 sekian. Itu

yang kita catat karena berkaitan dengan arsip. Kalo berkaitan dengan acara-acara bisa jadi hampir 200.000 an.

Misal kita melihat museum di luar negeri , hanya museum lukisan saja bisa 1250.000 pengunjung, di belanda. Saya juga mempunyai keinginan seperti itu. Nah , apakah yang harus kita lakukan ? ya kita harus menginformasikan kepada masyarakat lebih banyak dan lebih giat. Mungkin suatu saat, karena ini menyangkut generasi anak muda, disitu kita ingin membentuk komunitas pecinta museum.

A : ada yang menyakakan kepindahan museum mputantular

B : memang dulu di jalan mayangkara, kemudian semenjak tahun 2004 itu kita pindah ke sidoarjo ke tempat yang lebih luas. Kalo disidoarjo sekitar 3,2 hektar sedangkan di mputan tular hanya 600m2 saja.

A : Jika berbicara mengenai luas, tidak semua museum seluas mpu tan tular, dan tidak semua museum terawat seperti mpu tan tular. Ini kemudian cara kita untuk mengubah segmentasi masyarakat dan kaum muda di seluruh indonesia ini bagaimana ?

B : ya tentunya museum ebenah diri, dan kita pastinya menginformasikan yang positif tentang museum. Artinya begini, tidak lengkap jika orang berkunjung ke jawa timur jika tidak berkunjung ke museum mpu tan tular. Selain itu juga harus ada yang spektakuler dan menarik. Tentunya masih kita angan-angan kan ada. Entah gedug nya kita buat tinggi sehingga orang naek pesawat dapat melihat mpu tan tular dari atas . Karena untuk ini menjadi besar kan banyak hal terkait, misal stekholderny, pegawainya anggarannya, dan lain sebagainya. Memang kita akui, kalo di luar negeri itu jujukannya selalu ke museum.

A : ada yang berpendapat bahwa , ada perbedaan perlakuan terhadap museum yang di dalam dan yang di luar ?

B : mungkin kalo perlakuan perawatan memang ada, tetapi jika perlakuan kita terhadap bagaimana supaya benda koleksi itu tidak menjadi mengalami kerusakan, semua pasti ada perawatan rutinnya. Mungkin yang bisa saya tambahkan, untuk koleksi yang tidak tahan panas dan hujan itu memang kita

keluaran. Karena itu kan salah satu untuk mendukung halaman museum untuk terlihat asri dan menyatu dengan suasana museum.

A : strategi apa sebagai duta museum untuk menggandeng anak-anak muda?

D : mungkin lebih dari diri sendiri dulu. Kalau kita sudah merasakan, maka kita bisa menyarankan ke orang lain. Hal yang paling utama sekali adalah, mengajak yang paling muda sekali sampai ke yang berlanjut usianya. Karena begitu kita mendapatkan anak kecil, biasanya kan anak kecil selalu bilang 'mama, ada museum" nah dari situ ada daya ketertarikan sendiri . nah maa dari situ kita mengaja dari level yang bawah dulu kemudia ke level yang atas. Dan dari mulai dari diri sendiri. Mungkin dari cara narsis juga bisa, dengan ita befoto di museum, teman-teman kita akan juga tertarik mengunjungi.

A: Kalo dari mbak Kiki sendiri bagaimana?

E : sebenarnya kita ini beruntung sekali ya hidup di jaman sekarang ini, dalam keadaan yang sangat era modern sekali dengan kita dapat mengaksesinternet dan lain sebagainya. Itu kan hal yang sangat sangat mempermudah, dan murah, kita bisa kirim pake kemandu, ke seluruh dunia dengan cara yang mudah. Apalagi teman-teman juga sudah banyak yang punya facebook , twitter , dsb.

Dan yang paling penting adalah kontribusi kita untuk menjalin kerjasama antara pencintaa museum, masyarakat, dan pengelola museum. Sama-sama saling menjaga, tidak mecorat-coret, tidak merusak, dan lain sebagainya.

Sesi tanya jawab kepada peserta

A : harapannya sendiri untuk masyarakat khususnya anak muda terhadap museum apa ?

B : saya yakin kalo lebih sering ke museum kita menjadi semakin Indonesia, karena museum tugasnya sebagai mencerdaskan bangsa, wawasan nusantara, kemudian kepribadian bangsa.

Tabulasi data konten Museum Mpu Tantular

No	Nama Koleksi	Zona	Jenis Koleksi	Jenis Data												
				Deskripsi	Macam koleksi	Komposisi	Penemu / Pembuat	Asal daerah	Asal waktu	Usia	Fungsi	Kisah/proses	Keterangan			
1	Batuan Beku	Zona Jaman Purba	Geologika	batuan hasil pembekuan cairan magma.	Peridotit, Batu kaca, Diabas, Gabro	-	-	-	-	-	-	-	-	V batuan beku dalam, gang dan luar	diagram macam batuan lain yang termasuk jenis batuan beku dari 3 macam prosesnya dan kandungannya. Skala Mohs dan tahapannya.	
2	Batuan Endapan			batuan yang terbentuk dari batuan yang telah ada akibat kekuatan dari luar dan diendapkan di tempat yang lebih rendah	Kalsit, Konglomerat, Phosphate, Fosil kayu	-	-	-	-	-	-	-	-	V terbentuk secara mekanik, organik, dan kimiawi		
3	Batuan Malihan			batuan hasil perubahan dari batuan asal akibat metamorfosis tekanan atau temperatur	Pancawarna, Agat, Marmer Kalsit, Agat, Yahman, Kaca, Hati Ayam	-	-	-	-	-	-	-	-	-		V terbentuk secara dynamo, thermal, dan regional
4	Batuan Perhiasan			-	-	-	-	-	-	Pacitan	-	-	-	-		-
5	Fosil Tengkorak Manusia Purba	Zona Jaman Purba	Biologika	-	Australopithecus Africanus,	-	-	-	Afrika Selatan	-	3,5-2,5 juta tahun	-	-	-	penyebaran manusia purba jawa sepanjang lembah sungai bengawan solo, mulai dari Sangiran, Ngandong dan Trinil (Ngawi).	
				-	Pithecantropus Mojokertensis,	-	-	Von Koenigswald	Mojokerto	1936	1,9juta-700ribu tahun	-	-	-		
				-	Pithecantropus Erectus	-	-	E. Dubois	Ngawi	1890	1jt-500ribu tahun	-	-	-		
				-	Tulang Paha Pithecantropus Erectus	-	-	E. Dubois	Ngawi	1890	1jt-500ribu tahun	-	-	-		
				-	Pithecantropus Soloensis	-	-	-	Blora	-	900-300ribu tahun	-	-	-		
				-	Homo Neanderthal	-	-	-	Eropa	-	500-100ribu tahun	-	-	-		
				-	Homo Wajakensis	-	-	-	Tulungagung	-	40-25ribu tahun	-	-	-		
				-	2 Homo Sapiens	-	-	-	Ngawi	1890	40-20ribu tahun	-	-	-		
6	Fosil Bovidae	Zona Jaman Purba	Biologika	Sejenis lembu liar, berkuku 2, dan sudah punah	1 fosil	-	-	-	V Nganjuk	1300	700 tahun	-	-	-	proses fosilisasi yang belum sempurna	
7	Fosil kepala kerbau			1 fosil	-	-	-	Sidoarjo	-	800ribu tahun	-	-	-	-		
8	Fosil tulang paha beruang air			1 fosil	-	-	-	Bojonegoro	-	800ribu tahun	-	-	-	-		
9	Fosil kerang			4 fosil	-	-	-	Sidoarjo	-	750ribu tahun	-	-	-	-		
10	Fosil siput			2 fosil	-	-	-	Sidoarjo	-	750ribu tahun	-	-	-	-		
11	Fosil tengkorak buaya			1 fosil	-	-	-	Sidoarjo	-	800ribu tahun	-	-	-	-		
12	Fosil penyu			2 fosil	-	-	-	Pacitan	-	800ribu tahun	-	-	-	-		
13	Fosil gading gajah purba			1 fosil	-	-	-	Bojonegoro	-	600ribu-1juta tahun	-	-	-	-		
14	Fosil geraham gajah	6 fosil	-	-	-	Bojonegoro	-	600ribu-1juta tahun	-	-	-	-				

Tabulasi data konten Museum Mpu Tantular

No	Nama Koleksi	Zona	Jenis Koleksi	Jenis Data											
				Deskripsi	Macam koleksi	Komposisi	Penemu / Pembuat	Asal daerah	Asal waktu	Usia	Fungsi	Kisah/proses	Keterangan		
15	Fosil Kayu Jati				1 fosil				Pacitan				proses fosilisasi pada kayu		
16	Teknologi Prasejarah	Zona Jaman Purba	Arkeologika	teknologi zaman prasejarah dibagi dalam 3 masa: Zaman Paleolitik, pengerjaan yg masih sederhana	Kapak genggam	Batu			Pacitan				memotong, menguliti kulit hewan	membenturkan batu bahan dengan batu lain untuk	memenuhi kebutuhan sehari-hari
					Kapak penetak	Batu			Pacitan			memotong, menghancurkan batuan	mempertajam, dan hanya dipertajam pada satu sisi saja (monofacial)		
					Kapak perimbas	Batu			Pacitan			memotong, menguliti kulit hewan			
					Moko	Perunggu			NTT			sarana upacara meminta hujan / mas kawin	genderang kecil yang diberi hias spiral dengan bentuk sulur yang melambangkan kehidupan		
				Zaman Mesolitik-Neolitik, dimana teknik pembuatan alat batu lebih maju dan memperhatikan kekerasan batu	Manik-manik	jenis batu lebih banyak			Bondowoso			perhiasan / bekal kubur	terbuat dari batuan yang lebih keras (6-7 skala mohs) dan dipertajam di 2 sisi (bifacial)	alat-alat batu mempunyai bentuk simetris dan dipoles	
					Kapak persegi	Batuan keras			Bondowoso			memotong			
					Mata panah	Batu			Bondowoso			senjata			
					Kapak Je	Batuan keras			Papua			sarana upacara			
					Gelang perunggu	Perunggu			Banyuwangi			sarana upacara			
					Candrasa	Perunggu			Tuban			sarana upacara			
					Patung Gajah	Perunggu			Tuban			wadah air / perwujudan dewa			
					2 Nekara	Perunggu			Tuban / Lamongan		4000 tahun	sarana upacara / penguburan sekunder	metode pandai besi (blacksmithing)		ditemukan di dalam nekara
Surya Stambha	Perunggu			NTT			sarana upacara		Dihiasi motif yang bermakna simbolis dan dipengaruhi kebudayaan Dongson (vietnam)						
Kapak corong	Perunggu			Malang					hiasan motif kedok atau muka manusia dianggap mempunyai kekuatan gaib sebagai pengusir pengaruh roh jahat						
17	Trisula	Zona Peninggalan Hindu-Buddha	Historika	Hiasan pattaka berupa tombak bermata 3	1 buah				Malang			Sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan dewa.	Memiliki motif dengan makna simbolis, seperti motif sulur yang dianggap sebagai simbol kelangsungan hidup		
18	Lampu			lampu duduk bersumbu 4 dan lampu gantung	2 buah, duduk dan gantung					Malang				Trisula: tombak bermata tiga yang merupakan atribut dewa siwa	
19	Bejana Prasena			motif zodiak, untuk menghitung waktu	1 buah								Menghitung waktu	hubungan motif-motif tertentu	Cakra : atribut dewa wisnu, dianggap sebagai simbol matahari
20	Genta Pendeta					3 buah, berhiaskan motif singa, vajra dan belati							Abad XII M	beribadah	Vajra : atribut dewa brahma, dianggap sebagai simbol petir

Tabulasi data konten Museum Mpu Tantular

No	Nama Koleksi	Zona	Jenis Koleksi	Jenis Data										
				Deskripsi	Macam koleksi	Komposisi	Penemu / Pembuat	Asal daerah	Asal waktu	Usia	Fungsi	Kisah/proses	Keterangan	
					Jambhala	-	-	-	-	-	-	Dewa kekayaan	-	-
					Dewa surya	-	-	-	-	-	-	-	-	dewa matahari dalam pantheon agama hindu
					Dhyani Buddha Manjusri	-	-	-	-	-	-	-	-	-
					Kelompok dewi Tara	-	-	-	-	-	-	-	-	-
					Dhyani Buddha Awalokiteswara	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	Jaladwara	Zona Peninggalan Hindu-Buddha	Historika	salah satu bagian candi yang biasa dipasang di pagar langkan. Memiliki motif-motif yang memiliki makna tertentu	Motif makara	batu	-	-	-	-	-	jalan keluarnya air dari selasar candi	-	motif binatang mitos campuran antara naga dan gajah, dianggap sebagai penjaga masuknya roh jahat ke dalam candi.
					motif stiliran naga	batu	-	-	-	-	-	-	dalam hindu, naga adalah simbol air, karena itu motif naga sering digunakan sebagai hiasan Jaladwara di tengahnya terdapat tokoh wanita yang membawa air	
					motif stiliran tumbuh-tumbuhan	batu	-	-	-	-	-	-	-	
33	Garudeya	Zona Peninggalan Hindu-Buddha - Ruang Khasanah	Numismatika	ornamen hiasan dada atau hiasan bagian kemaluan (badong). Terdiri dari 3 bagian yang melambangkan kisah garudeya dan air amerta	1 buah	emas dan batu permata	Seger	Kediri	1989	Abad XII - XIII M	pelindung dada atau sebagai badong	Kisah kepahlawanan Garudeya	emas 22 karat dengan berat 1163,09 gr dihiasi 64 batu permata dan 16 diantaranya hilang. Disusun simetris berdasarkan warna di bagian kiri dan kanan diperkirakan pemberian raja Siam (Thailand) kepada raja Airlangga ornamen burung Garuda membawa kendi berisi air amerta menggambarkan kisah Garudeya dari kitab Adiparwa. Di atasnya terdapat ornamen raksasa membawa gada, kemungkinan penggambaran raksasa ornamen raksasa dengan kedua tangan menyanggah merupakan penggambaran dari Gana (raksasa	
				koleksi emas museum. Diperkirakan dari kesamaan bentuknya dengan yang terdapat pada patung	Kalung morif kala	emas	-	Probolinggo	-	-	-	penolak bala	-	-
					kalung dengan liontin motif kuku harimau, dan motif kura-kura	emas	-	Ponorogo	-	-	simbol dunia bawah	-	-	
					kalung dengan liontin bentuk gentha	emas	-	Ponorogo	-	-	perhiasan / bekal kubur	-	-	
					kalung dengan motif sankha bersayap	emas	-	Kediri	-	-	perhiasan / bekal kubur	-	-	
					fragmen klonthongan	emas	-	Tulungagung	-	-	diuntai menjadi upavita	-	-	

Tabulasi data konten Museum Mpu Tantular

No	Nama Koleksi	Zona	Jenis Koleksi	Jenis Data										
				Deskripsi	Macam koleksi	Komposisi	Penemu / Pembuat	Asal daerah	Asal waktu	Usia	Fungsi	Kisah/proses	Keterangan	
34	Koleksi perhiasan Prajnaparamitha	Zona Peninggalan Hindu-Buddha - Ruang Khasanah	Numismatika	terdapat pada patung prajnaparamitha, menunjukkan fungsi perhiasan-perhiasan tersebut. Adapun perhiasan prajnaparamitha terdiri dari : • Upavita (kalung)	kalung panjang	emas	-	-	Lumajang	-	-	upavita	-	-
				3 kalung lain	emas	-	-	Situbondo, Tuban	-	-	perhiasan / bekal kubur	-	-	
				cincin jari kaki	emas	-	-	Kediri	-	-	perhiasan	-	-	
				5 cincin pilin	emas dan batu kecubung, kwarsa, kristal dan akik	-	-	Kediri	-	-	perhiasan	-	motif sankha (kerang) yang bermakna Dewa Wisnu yang melambangkan kesuburan	
				cincin stempel	emas	-	-	Kediri	-	XII-XIV M	perhiasan lambang keberuntungan	-	bertuliskan jawa kuno berbunyi Sri Hana yaitu Dewi Sri atau Dewi Padi yang bermakna keberuntungan	
				cincin motif bunga padma	emas	-	-	Kediri	-	-	-	-	simbol kesucian, alam dewa	
				5 cincin motif jalinan	emas	-	-	Lumajang	-	-	-	-	simbol kasih sayang	
				cincin bermata safir	emas, safir, kwarsa, dan akik	-	-	Malang / Gresik	-	-	-	-	-	
				9 cincin berhias batu	emas, permian, ruby topas, dan 5 batu lain	-	-	Jombang	-	-	-	-	-	
35	Koleksi Keris	Ruang Khasanah	Ethnografika	koleksi keris museum yang dibuat dalam lomba pembuatan keris nasional 2013. deskripsi lengkap pada buku Tosan Aji.	Keris Luk 9	-	-	-	-	2013	-	melancarkan rejeki memudahkan mendapatkan rejeki	penjelasan mengenai dapur, pamor, dan luk berdasarkan buku Tosan Aji	
					Keris Luk 9	-	-	-	-	2013	-			
					Keris Lurus	-	-	-	-	2013	-	memudahkan dalam menuntut ilmu memudahkan mendapatkan rejeki		
					Keris Lurus	-	-	-	-	2013	-	memberikan kewibawaan		
					Keris Luk 13	-	-	-	-	2013	-	melancarkan rejeki		
					Keris Lurus	-	-	-	-	2013	-	-		
					Ganesha							mitologi hindu yang mengisahkan bagaimana Ganesha menjadi manusia berkepala Gajah	Ganesha memiliki 4 tangan, tangan kanan bagian depan dan belakang sudah rusak sehingga tidak jelas atributnya, sedangkan tangan kiri membawa aksamala dan mangkok.	

Tabulasi data konten Museum Mpu Tantular

No	Nama Koleksi	Zona	Jenis Koleksi	Jenis Data										
				Deskripsi	Macam koleksi	Komposisi	Penemu / Pembuat	Asal daerah	Asal waktu	Usia	Fungsi	Kisah/proses	Keterangan	
36	Koleksi Patung	Zona Peninggalan Hindu Buddha	Arkeologika		Dewa Brahma	Batu andesit			Blitar		1000 - 1200 M	peribadatan atau hiasan candi	kisah 5 kepala Brahma dan kisah perseteruan dewa Brahma dan dewa Wisnu	ikonografi dewa Brahma berdasarkan ikonografi hindu, kitab Winu Purana, Upanishad, dan Bhagawat Gita. Berisi atribut yang dibawanya.
					Dewa Wisnu				Surabaya				ikonografi dewa Wisnu berdasarkan ikonografi hindu Adwaita Wedanta, dan Bhagawat Gita. Berisi penjelmaan	
					Dewa Siwa				Surabaya				ikonografi dewa Siwa berdasarkan ikonografi hindu, penggambaran oleh umat hindu Bali dan pewayangan Indonesia. Berisi	
					Patung Garuda				Surabaya				deskripsi penggambaran fisik Garuda menurut ikonografi Hindu. Silsilah keluarga Garuda dalam kitab	
					Durga Mahesuramardhini				Candi Jawi				makna penggambarannya termasuk sikap, atribut yang dibawa, dan motif berdasarkan ikonografinya.	
					Patung Dewi Parwati				Candi Rimbi				makna penggambarannya termasuk sikap (pratyaldha), atribut yang dibawa (aksamala, belati, bana,	

Biografi Penulis



Penulis bernama Tanya Liwail Chamdy, lahir 6 Oktober 1991 di Surabaya. Anak semata wayang ini menunjukkan kecintaannya terhadap sejarah dan konservasinya dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai penutup studinya.

Penulis memulai studinya dari SDN 1 Glagahsari. Setelah menamatkan pendidikan dasarnya, penulis melanjutkan sekolah menengahnya ke SMPN 1 Sukorejo dan SMAN 1 Pandaan. Sekarang penulis sedang menyelesaikan jenjang strata satunya di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan

Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Kecintaan penulis terhadap desain dan seni diperkenalkan oleh ayahandanya yang merupakan seorang fotografer profesional. Darah seni ini mengalir dan perlahan menjadi bakat dalam seni. Penulis mulai tertarik dan mengembangkan bakat dan minatnya dengan menyalurkannya melalui coret-coretan gambar.

Lebih jauh tentang penulis dan karya-karyanya silakan *e-mail* ke tanyakansaja@live.com atau kunjungi laman behance.net/tanyakansaja.