

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF
MUSEUM NEGERI BENGKULU**

KARYA AKHIR

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



OLEH:

YAYAT SANTOSO

NIM.1301233 / 2013

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya Akhir

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MUSEUM NEGERI BENGKULU

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

Padang, 13 Februari 2018

Disetujui dan disahkan oleh,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



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



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

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa,



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

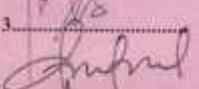
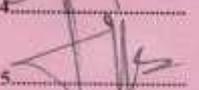
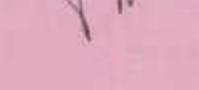
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Media Interaktif Museum Negeri
Bengkulu
Nama : Yayat Santoso
NIM/BP : 1301233/2013
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Februari 2018

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn. NIP: 19801023.200812.1.002	1. 
2. Sekretaris	: Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn. NIP: 19630202.199303.1.002	2. 
3. Anggota	: Dr. Syafwandi, M.Sn. NIP: 19690624.198602.1.003	3. 
4. Anggota	: Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. NIP: 19840909.201404.2.003	4. 
5. Anggota	: Dra. Jupriani, M.Sn. NIP: 19631008.199003.2.003	5. 

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Syafwan, M.Si
NIP: 19570101.198103.1.010

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul **"Perancangan Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelarak akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 12 Februari 2018

Saya menyatakan,


Yayat Santoso
1301253

ABSTRAK

Yayat Santoso. 2013. Perancangan Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu. Tugas Akhir Program Studio Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

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

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

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

Kata kunci :Media Interaktif, Museum Negeri Bengkulu, Desain

KATA PENGANTAR

Penulis sangat tertarik menulis sebuah karya ilmiah berupa karya akhir yang diberi judul: **“Perancangan Media Interaktif Museum negeri Bengkulu”**. Karya Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafwan, M. Si selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Zubaidah A, M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Riri Trinanda, S.Pd, M.Pd selaku dosen Penasehat Akademis sekaligus pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan karya akhir, dalam menyelesaikan karya akhir penulis.
4. Bapak Dr.M.Nasrul Kamal, M.Sn selaku dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan karya akhir, dalam menyelesaikan karya akhir penulis.
5. Bapak Dr.Syafwandi, M.Sn., ibu Dra. Jupriani, M.Sn., Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. selaku dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis menyadari mungkin masih banyak kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasildarikarya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap adanya kritikan dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan. Akhir kata penulis berharap semoga Karya Akhir ini menjadi

sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan penulis khususnya. Amin

Padang, 8 Februari 2018
Penulis

Yayat Santoso

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai bapak Lihunuddin dan Ibu Azalia, Yang selalu memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Terima kasih banyak atas dukungan, semangat, dan kasih sayang yang diberikan.
2. Kepada kakak saya Afeb Hundri terima kasih banyak atas dukungan serta pengorbanan yang luar biasa untuk membantu orang tua menyekolahkan saya, kepada saudara saya Boti Eliza dan Roni rahman terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah kalian berikan dan kepada kakak ipar saya Charles Mangunsong dan keponakan saya Azky Nur Rahmadani serta keluarga besar saya saya ucapkan banyak terima kasih.
3. Kepada sahabat saya Raysan Budi Wibowo, Ahmad Purmandaru, Ahmad Saputra Andi, Friska Septiana, Jani widyastuti, Iqbal, Ardi, Yogi, Bogi, Eko, Arif, Egan, Wahyu yang selalu ada untuk saya.
4. Kepada Maharani Gumay yang selalu ada , serta saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Harbudianto dan Ibu Elya Sumarni atas dukungan moril maupun materi kepada saya dan juga Anisa H Gumay & Ahmad Alin Gumay
5. Terima kasih kepada Aprijal, Redi, Arrahman, Afen, Jerry, Yolana, Wawan, Deko, panji, Yoga, Viki, Maicel, Sukri, Rizky, Fitri, Reda, Sari dan seluruh keluarga besar IPPM SEMAKU SUMBAR yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan, Bayu, Rahmat, Dio, Edo, Irfant, Yose, Aulanda, Ridho, Aidil, Rehan, Ruhi, Eya, Tisza, Monic, Masykhura dan teman-teman satu angkatan DKV '13 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
7. Kepada pembimbing akademik saya serta pembimbing I bapak Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn dan pembimbing II Bapak Dr.M.Nasrul Kamal, M.Sn yang telah memberikan bimbingan kepada saya.
8. Terima Kasih kepada seluruh Diana, Fonni, Aldi, dan seluruh Tim DR.OZ Indonesia Trans TV.
9. Terima kasih kepada staff jurusan Seni Rupa, Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung saya selama proses perkuliahan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penulis, 12 Februari 2018

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan masalah	4
F. Tujuan Berkarya.....	4
E. Orisinalitas	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Praksis	6
1. Museum Bengkulu	6
2. Visi, Misi, Tugas dan Fungsi Museum Negeri Bengkulu.....	8
a.Visi Museum Negeri Bengkulu.....	8
b.Misi Museum Negeri Bengkulu	8
c.Tugas Museum Negeri Bengkulu.....	9
d.Fungsi Museum Negeri Bengkulu.....	9
3. Data Visual Museum Negeri Bengkulu.....	10
a.Arsitektur Museum Negeri Bengkulu.....	10
b.Informasi Jadwal Kunjungan dan Harga Tiket.....	11
c.Ruang Koleksi Museum Negeri Bengkulu.....	11
B.Kajian Teoritis.....	12
1.Desain Komunikasi Visual.....	12
2.Media.....	13

3.Informasi.....	14
4.. <i>Adobe Flash</i>	15
5.Multimedia.....	16
6.Media Interaktif.....	17
7.Prinsip <i>Layout</i>	18
8.Prinsip Desain <i>Layout</i>	19
8.Unsur Desain <i>Layout</i>	20
C. Karya Yang Relevan.....	24
1.Media Interaktif Museum BPK RI.....	24
2.Media Interaktif E-Museum Sangiran.....	25
D. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODE PERANCANGAN	28
A. Metode Pengumpulan Data.....	28
1.Data Primer.....	28
2.Data Sekunder.....	29
B. Metode Analisis Data.....	29
1.Kekuatan (<i>Strenght</i>).....	30
2.Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	30
3.Peluang (<i>Oppertunity</i>).....	30
4.Ancaman (<i>Threat</i>).....	31
D. Pendekatan Kreatif	32
1.Tujuan Kreatif.....	32
2.Strategi Kreatif.....	32
3.Program Kreatif.....	33
E. Media Utama dan Media Pendukung.....	34
1.Media Utama.....	34

2. Media Pendukung.....	32
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	37
A. Teori Media.....	37
1. Perancangan Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu.....	38
a. Media Utama.....	40
b. Media Pendukung.....	40
1) <i>X-banner</i>	40
2) Poster.....	41
3) Baju Kaos.....	42
4) <i>Sticker</i>	42
5) <i>Notebook</i>	43
6) Gantungan Kunci.....	43
7) Topi.....	44
B. Program Kreatif.....	44
1. Ide Kreatif.....	44
2. Pendekatan Visual.....	44
a. Format Desain Media Interaktif Museum Negeri Bengkulu.....	44
b. Gaya Ilustrasi.....	45
c. Warna.....	46
d. Tipografi.....	46
e. <i>Layout</i>	46
C. Eksekusi Perancangan.....	47
1. <i>Flowchart</i>	47
D. Layout Media Utama.....	47
1. <i>Layout Kasar Page</i> Media Interaktif.....	47

a.	<i>Layout Kasar Home Page</i>	47
b.	<i>Layout Kasar Page Icon Tentang Museum Negeri Bengkulu</i>	49
c.	<i>Layout Kasar Page Peta Wisata</i>	50
d.	<i>Layout Kasar Page Koleksi</i>	51
e.	<i>Layout Kasar Page Pesona Bengkulu</i>	52
2.	<i>Layout Komprehensif Page Media Interaktif</i>	53
a.	<i>Layout Komprehensif Home Page</i>	53
b.	<i>Layout Komprehensif Page Icon Tentang Museum Bengkulu</i> ...	54
c.	<i>Layout Komprehensif Page Peta Wisata</i>	55
d.	<i>Layout Komprehensif Page Koleksi</i>	56
e.	<i>Layout Komprehensif Page Pesona Bengkulu</i>	57
3.	<i>Layout Final Page Media Interaktif</i>	58
a.	<i>Layout Final Bagian Pembuka (Intro)</i>	58
b.	<i>Layout Final Bagian Home Page</i>	59
c.	<i>Layout Final Page Tentang Museum Negeri Bengkulu</i>	59
d.	<i>Layout Final Page Peta Wisata</i>	59
e.	<i>Layout Final Page Koleksi</i>	60
f.	<i>Layout Final Page Pesona Bengkulu</i>	60
E.	<i>Layout Media Pendukung</i>	61
1.	<i>X-banner</i>	61
a.	<i>Layout Kasar</i>	61
b.	<i>Layout Komprehensif</i>	61
c.	<i>Layout Final</i>	62
2.	<i>Baju Kaos</i>	62
a.	<i>Layout Kasar</i>	62

b.Layout Komprehensif.....	63
c.Layout Final.....	63
3. <i>Sticker</i>	64
a.Layout Kasar.....	64
b.Layout Komprehensif.....	64
c.Layout Final.....	65
4. <i>Notebook</i>	65
a.Layout Kasar.....	65
b.Layout Komprehensif.....	66
c.Layout Final.....	66
5.Gantungan Kunci.....	67
a.Layout Kasar.....	67
b.Layout Komprehensif.....	67
c.Layout Final.....	68
6.Topi.....	68
a.Layout Kasar.....	68
b.Layout Komprehensif.....	69
c.Layout Final.....	70
7.Baju Kaos.....	70
a.Layout Kasar.....	70
b.Layout Komprehensif.....	71
c.Layout Final.....	71
F.Uji Kelayakan.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Jadwal Kerja.....	36
Tabel 2 Warna.....	46
Tabel 3 Tipografi	47
Tabel 4 Uji kelayakan 1	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Arsitektur Museum Negeri Bengkulu	10
Gambar 2 Sebagian Contoh Koleksi Museum Negeri Bengkulu.....	11
Gambar 3 Sebagian Contoh Koleksi Museum Negeri Bengkulu.....	12
Gambar 4 Media Interaktif Museum BPK RI.....	34
Gambar 5 Media Interaktif E-Museum Sangiran.....	34
Gambar 6 Kerangka Konseptual	35
Gambar 7 Flowchart.....	48
Gambar 8 Layout kasar Home Page.....	49
Gambar 9 Layout Kasar Page Tentang	50
Gambar 10 Layout kasar Page Peta Wisata	50
Gambar 11 Layout Kasar Page Koleksi	51
Gambar 12 Layout Kasar Page Pesona Bengkulu	52
Gambar 13 Layout Komprehensif Bagian Home Page.....	53
Gambar 14 Layout Komprehensif Page Tentang.....	54
Gambar 15 <i>Layout</i> Komprehensif Page Peta Wisata	55
Gambar 16 Layout Komprehensif Page Koleksi	56
Gambar 17 <i>Layout</i> Komprehensif Page Pesona Bengkulu	57
Gambar 18 <i>Layout</i> Final Page Bagian Pembuka (Intro)	57
Gambar 19 <i>Layout</i> Final Bagian Home Page.....	58
Gambar 20 <i>Layout</i> Final Page Tentang.....	58
Gambar 21 <i>Layout</i> Final Page Peta Wisata.....	58
Gambar 22 <i>Layout</i> Final Page Koleksi	59
Gambar 23 <i>Layout</i> Final Pesona Bengkulu.....	59
Gambar 24 <i>Layout</i> Kasar X-Banner.....	60
Gambar 25 <i>Layout</i> Komprehensif X-banner.....	60
Gambar 26 <i>Layout</i> Final X-Banner.....	61
Gambar 27 <i>Layout</i> Kasar Baju Kaos.....	61
Gambar 28 <i>Layout</i> Komprehensif Baju Kaos	62
Gambar 29 <i>Layout</i> Final Baju Kaos.....	62

Gambar 30	<i>Layout</i> Kasar Sticker	63
Gambar 31	<i>Layout</i> Komprehensif Sticker	64
Gambar 32	<i>Layout</i> Final Sticker	64
Gambar 33	<i>Layout</i> Kasar Notebook.....	64
Gambar 34	<i>Layout</i> Komprehensif Notebook	65
Gambar 35	<i>Layout</i> Final Notebook.....	65
Gambar 36	<i>Layout</i> Kasar Gantungan Kunci	66
Gambar 37	<i>Layout</i> Komprehensif Gantungan Kunci.....	66
Gambar 38	<i>Layout</i> Final Gantungan Kunci	67
Gambar 39	<i>Layout</i> Kasar Topi.....	68
Gambar 40	<i>Layout</i> Komprehensif Topi	69
Gambar 41	<i>Layout</i> Final Topi	69
Gambar 42	<i>Layout</i> Kasar Poster	70
Gambar 43	<i>Layout</i> Komprehensif Poster	70
Gambar 44	<i>Layout</i> Final Poster.....	71
Gambar 45	Visualisasi Perancangan Media Utama	80
Gambar 46	Dokumentasi Pameran dan Ujian Karya Akhir.....	85
Gambar 47	Dokumentasi Ujian Karya Akhir.....	86
Gambar 48	Dokumentasi Ujian Karya Akhir.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I Visualisasi Perancangan Media Utama	80
Lampiran II Lembar Konsultasi Pembimbing I	81
Lampiran III Lembar Konsultasi Pembimbing II.....	83
Lampiran IV Dokumentasi Pameran dan Ujian Karya Akhir	85
Lampiran V Dokumentasi Ujian Karya Akhir	86
Lampiran VI Dokumentasi Ujian Karya Akhir.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Museum Negeri Bengkulu memiliki ragam media informasi yang sudah digunakan sejak dulu namun belum seutuhnya memberikan informasi yang lengkap sehingga masyarakat kurang mengetahui informasi-informasi tentang Museum Negeri Bengkulu. Berdasarkan wawancara dengan kepala Museum

Negeri Bengkulu bapak Nirwan Sukandri M.Pd usia 51 tahun pada tanggal 06 April 2016, 75% masyarakat belum mengetahui informasi yang jelas tentang Museum Negeri Bengkulu secara umum. Memperkuat data penulis juga melakukan wawancara dengan budayawan Bengkulu Bapak Harbudianto umur 49 tahun mengenai Museum Negeri Bengkulu. Hasil wawancara menyatakan bahwa kurangnya sarana prasarana yang menunjang informasi museum, padahal kemajuan teknologi informasi sudah semakin maju. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa Museum Negeri Bengkulu membutuhkan sebuah media atau aplikasi yang mampu menjawab permasalahan tersebut.

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

Perancangan media interaktif untuk museum negeri Bengkulu menggunakan *Shelf TV* dengan ukuran 50" *inch* yang diletakan di museum memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk menggunakannya sebagai

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

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

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media informasi yang digunakan oleh Museum Negeri Bengkulu masih belum maksimal sehingga informasi yang diperoleh masyarakat belum semuanya terpenuhi.
2. Belum adanya media yang efektif dan komunikatif, sehingga dibutuhkan suatu media informasi yang bisa memberikan informasi yang efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas batasan masalahnya yaitu membuat suatu media informasi tentang Museum Negeri Bengkulu berupa media interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: merancang media interaktif yang memuat konten-konten seputar museum negeri Bengkulu.

E. Tujuan Berkarya

Dari rumusan masalah yang didapatkan, maka tujuan perancangannya adalah :

1. Membuat media informasi berupa media interaktif yang memberikan informasi yang mudah dipahami.

F. Orisinalitas

Kebutuhan media informasi yang cepat diperoleh tentang budaya dan peninggalan sejarah, tidak banyak mengeluarkan biaya untuk memperolehnya, mudah dipahami dan menarik serta memberikan kepuasan dalam melihatnya. Penulis tertarik untuk memberikan solusinya sehingga penulis mencoba merancang suatu media informasi yang efektif dan komunikatif berupa media interaktif, perancangan ini di rancang berbeda dari yang lain dengan memberikan informasi yang lengkap dan otentik membuat aplikasi ini memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri.

Perancangan ini merujuk pada karya “Media Interaktif E-Museum Sangiran” yang merupakan hasil perancangan dari bapak Fendi Aji Purnomo, S.Si., M.Eng dan dibantu oleh mahasiswa Diploma III Teknik Informatika FMIPA UNS. E-Museum Sangiran di rancang dengan teori desain, ilustrasi, layout warna yang nantinya akan dirancang berbeda. Diferensiasi yang penulis lakukan adalah dengan menerapkan keilmuan desain komunikasi visual yang ada untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi, dalam hal ini penulis merencanakan unsur verbal dan unsur visual yang menarik nantinya agar lebih diminati.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis menyampaikan bahwa karya ilmiah ini adalah karya orisinal dari penulis yang tidak ada unsur penjiplakan dari segi ilustrasi, *layout*, dan warna

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Praksis

1. Museum Bengkulu

Menurut <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (diakses tanggal 18 April 2017), Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap, benda-benda yang patut diperhatikan oleh umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat penyimpanan barang kuno dan sebagai informasi kebudayaan.

Sedangkan menurut Kartiwa dalam Rahmawati J Putri, S.Ds. (2017:5) museum memiliki fungsi strategis dalam bidang sejarah dan budaya. Museum menampilkan cuplikan potongan sejarah dan budayasehinggamasyarakat dapat melihat langsung representasi tersebut. Museum dapat memberikan informasi tentang aspek masa lampau yang masih bisa diselamatkan sebagai warisan budaya untuk menjadi bagian dari jati diri suatu bangsa.

Menurut Nirwan melalui wawancara pada tanggal 06 April 2017, Bengkulu merupakan sebuah daerah yang mempunyai keunggulan kompratif dalam kepariwisataan di Indonesia, selain dikelilingi oleh keindahan alam, keunikan budaya, Museum Negeri Bengkulu berfungsi sebagai tempat untuk menyimpadan melestarikan benda-benda bersejarah sepertri cagar budaya bengkulu, serta cagar budaya nasional. Salah satu diantaranya adalah pakaian adat khas provinsi Bengkulu dan miniatur rumah adat yaitu rumah bubungan lima.

Menurut data yang diperoleh buku dokumen Museum Negeri Bengkulu, museum Negeri Bengkulu atau yang lebih dikenal dengan nama “Museum Bengkulu” merupakan tempat penyimpanan koleksi benda-benda bersejarah dan adat budaya masing-masing suku yang terdapat di propinsi Bengkulu. Didirikan pada tanggal 1 april 1978, berfungsi sebagai Musuem tanggal 3 mei 1980 menempati lokasi sementara dibelakang Benteng Marlborough. Mulai tanggal 3 Januari 1983 pindah ke lokasi baru di jalan Pembangunan No.08 Padang Harapan Kota Bengkulu. Berdasarkan S.K. Mendikbud RI Nomor : 0754/0/1987 tanggal 2 desember 1987 ditingkatkan statusnya menjadi Museum Negeri Provinsi. Peresmian penegeriannya dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 1989 oleh Dirjen Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Drs. G.B.P.H Poeger atas nama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI dengan Museum Negeri Bengkulu.

Museum menurut data museum negeri Bengkulu Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 adalah sebuah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan hal tersebut patut kita kembangkan agar Museum dapat mejadi salah satu tempat pembelajaran sejarah budaya dan wisata budaya.

Fungsi Museum pada dasarnya adalah memberi informasi kepada masyarakat pengunjung berupa penyajian benda koleksi kekayaan sejarah budaya kita melalui pameran tetap, pameran keliling ke kabupaten/kota,

Pameran Temporer Regional/Nusantara, Sosialisasi Permuseuman ke kabupaten/Kota, melalui Media Cetak, Internet maupun Televisi.

Menurut <https://Wikipedia.Org> (diakses tanggal 17 April 2017) Museum Negeri Bengkulu memiliki 6000 koleksi yang diperoleh dari berbagai daerah baik di Bengkulu maupun di luar Bengkulu. Koleksi tersebut terbagi dalam beberapa kategori yaitu: *Geologika/geografika, Biologika, Etnografika, Arkeologika, Historika, Numismatika/Heraldika, Filologika, Keramologika, Seni Rupa dan Teknologika*. Diantaranya adalah koleksi pakaian pengantin dan pakaian adat, alat-alat rumah tangga, senjata tradisional, bentuk-bentuk rumah adat, tulisan huruf *ka ga nga* dan peninggalan-peninggalan masa prasejarah mulai dari masa peradaban batu sampai perunggu. Peninggalan kerajinan kain tenun yang terdiri dari kain tenun masyarakat Enggano dan aneka jenis motif kain besurek.

2. Visi, Misi, tugas dan fungsi Museum Negeri Bengkulu

Berdasarkan informasi yang didapatkan pada catatan dinding di Museum Negeri Bengkulu maka diperoleh visi, misi, tugas, dan fungsi Museum Negeri Bengkulu.

a. Visi

Terwujudnya museum sebagai lembaga pelestarian dan pusat informasi benda-benda sejarah budaya berbasis kearifan lokal.

b. Misi

- 1) Meningkatkan kesadaran pelestarian dan pengembangan warisan sejarah budaya daerah yang mencerdaskan sikap berbudaya.

- 2) Menjadi pusat informasi, studi dan rekreasi sejarah budaya yang apresiatif.
- 3) Meningkatkan penyajian koleksi yang mencerahkan dan mencerdaskan kehidupan berbudaya yang kreatif, inovatif, apreseatif dan imajinatif.
- 4) Meningkatkan sarana prasarana museum dan kualitas pemeliharaan, penyimpanan dan pendokumentasian koleksi berbasis ilmu dan teknologi.
- 5) Meningkatkan mutu pelayanan yang berdampak kepada kenyamanan pengunjung.

c. Tugas Museum negeri Bengkulu

- 1) Mengumpulkan benda-benda yang bernilai budaya
- 2) Meneliti benda-benda koleksi Museum
- 3) Meneleliti benda-benda budaya/sejarah dan benda cagar budaya di dalam dan diluar Museum
- 4) Merawat benda-benda koleksi Museum
- 5) Menyajikan dan mempublikasikan koleksi Museum pada khalayak ramai dalam bentuk pameran, atraksi seni budaya serta penerbitan.

d. Fungsi Museum Negeri Bengkulu

- 1) Melestaikan dan memanfaatkan warisan aam dan budaya
- 2) Mendokumentasikan, mengkomunikasikan, menginformasikan dan meneliti, seni, ilmu, teknologi, dan religi

- 3) Bertindak sebagai media pembinaan seni, ilmu, teknologi, dan religi, melengkapi sarana peragaan pendidikan.
- 4) Memperkenalkan budaya daerah, nusantara dan antar bangsa.
- 5) Memberikan cermin perkembangan alam, sejarah perjuangan bangsa dan peradaban manusia.

3. Data Visual Museum Negeri Bengkulu

Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui observasi yang dilakukan di Museum Negeri Bengkulu maka didapatkanlah data-data Visual tentang Museum Negeri Bengkulu berupa data tentang,

a. Arsitektur Museum Negeri Bengkulu.

Bangunan dari Museum Negeri Bengkulu berbentuk arsitektur tradisional Bengkulu yaitu bentuk dari rumah Bubungan Lima.



Gambar 1 : Arsitektur Museum Negeri Bengkulu
(Sumber : Yayat Santoso, 2017)

Gambar diatas terlihat arsitektur Museum Negeri Bengkulu berbentuk Rumah Bubungan Lima memiliki model seperti rumah panggung yang di topang oleh beberapa tiang penopang adalah rumah

adat khas provinsi Bengkulu. Museum ini telah disesuaikan dengan standarisasi Museum.

b. Informasi Jadwal Kunjungan Dan Harga Tiket

Menurut catatan dinding pada Museum Negeri Bengkulu memiliki jadwal kunjungan yang berbeda dengan Museum lainnya yaitu:

1. Senin -kamis :07.30 s/d 15.00 WIB
2. Jum'at : :07.30 s/d 11.30 WIB istirahat
:13:30 s/d 15:00 WIB
3. Sabtu - Minggu : 08.00 sd 12.00 WIB

Dengan harga tiket untuk:

1. Anak-anak : Rp.2000,
2. Dewasa : Rp.3.000,

c. Ruang Koleksi Museum Negeri Bengkulu.

Museum Negeri Bengkulu memiliki lebih dari 6.100 koleksi dari berbagai jenis, tersusun rapi di ruang pameran koleksi Museum Negeri Bengkulu. Ada 10 jenis klasifikasi koleksi, yaitu *geografi, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika/heraldika, filologika, keramologika, senirpa dan teknologika*.



GAMBAR 2 : sebagian contoh koleksi Museum
(Sumber: Yayat Santoso, 2017)



Gambar 3 : Sebagian contoh ruang Koleksi Musem Negeri Bengkulu
(Sumber : Yayat Santoso, 2017)

Gambar diatas bisa terlihat bentuk ruangan pameran yang telah di tata rapi sesuai jenis koleksi dan kegunaannya

B. Kajian Teoritis

1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual atau yang sering disebut DKV merupakan bidang studi yang mempelajari konsep atau rancangan dalam pemecahan masalah komunikasi yang disampaikan melalui pesan elemen-elemen visual dan program kreatif.

Secara etimologis kata “desain” berasal dari kata *design* (bahasa Italia) yang artinya adalah gambar. Desain adalah bagian dari seni, desain terdiri dari proses, menata atau melayout, memperindah sesuai dengan kehendak seseorang yang terkadang dituntut untuk membuat sesuatu yang diinginkan oleh kliennya. Kusrianto (2007:56) menyatakan :

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan

gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima.

Menurut Anggraini S & Nathalia (2013:37) menyatakan:

Desain Komunikasi Visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pertimbangan dan pendekatan, baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada masyarakat.

Menurut www.academia.edu (diposting 26 agustus 2011, diakses tanggal 16 mei 2017), desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuan. Hasil desain tersebut mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa desain pada hakikatnya adalah suatu rancangan, serta merupakan upaya dari pemecahan masalah yang terdiri dari proses menata atau *lay out* guna memecahkan masalah pada suatu perusahaan. Desain merupakan alat komunikasi secara visual yang disampaikan melalui elemen-elemen visual. Sebagai bahasa visual yang berfungsi menyampaikan pesan dari suatu informasi untuk dapat dilihat dan direspon, serta mengandung solusi

untuk permasalahan yang hendak disampaikan baik social, komersial ataupun berupa informasi.

2. Media

Media menurut www.masterpendidikan.com (posting 5 april 2016, diakses tanggal 27 Desember 2017), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan pengertian informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan. Media atau alat yang efektif digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi, dalam proses pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian dari media informasi adalah sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006: 48) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”

Media interaktif merupakan suatu media informasi yang ditujukan untuk membantu mempermudah penyampaian informasi dengan maksud dan tujuan museum merupakan media informasi budaya.

Media informasi harus memperhatikan unsur-unsur efektifitas dan efisien media tersebut, khusus media informasi yang di peruntukan bagi pengunjung museum. Informasi museum sebagai informasi budaya harus benar-benar tersampaikan karena merupakan warisan pengetahuan tentang sejarah dan budaya yang perlu untuk di ketahui serta di lestarikan.

3. Informasi

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian adalah suatu yang terjadi pada saat tertentu. Kesatuan nyata adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan suatu kejadian yang terjadi.

Sedangkan menurut Jogiyanto (1999:92), “informasi dapat didefinisikan sebagai hasil pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu

kejadian – kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan”

Pengertian Informasi Menurut Davis (1991: 28), “informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambil keputusan saat ini atau mendatang”.

Beberapa definisi diatas ditarik kesimpulan bahwa informasi merupakan pengolahan data yang dapat direkam dan di transmisikan menjadi sebuah bentuk berarti bagi penerima informasi.

4. *Adobe Flash*

Menurut wikipedia.org (diposting tanggal 27 oktober 2009, di akses tanggal 25 mei 2017), *adobe flash* adalah salah satu [perangkat lunak komputer](#) yang merupakan produk unggulan [Adobe Systems](#). *Adobe Flash* digunakan untuk membuat [gambar vektor](#) maupun [animasi](#) gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension*.[.swf](#) dan dapat diputar di [penjelajah web](#) yang telah dipasang [Adobe Flash Player](#). *Flash* menggunakan [bahasa pemrograman](#) bernama [ActionScript](#) yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik

membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

Menurut Pulung & Arry (2013:146) menyatakan:

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* adalah aplikasi yang sangat mendukung pembuatan media interaktif karena didukung oleh fitur-fitur menarik sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik.

5. Multimedia

Penggunaan multimedia sangat banyak dijumpai di era teknologi yang semakin hari semakin canggih ini, globalisasi menuntut manusia untuk menggunakan perangkat komputer penggunaan komputer untuk keperluan sehari-hari semakin meluas digunakan terutama di negara-negara maju, yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan memudahkan pekerjaan manusia. Dengan banyaknya pengguna perangkat komputer, para ahli sudah banyak mengembangkan aplikasi-aplikasi yang sangat memudahkan manusia dalam mengakses informasi. Di dunia hiburan misalnya, berbagai macam ilustrasi sebuah cerita dituangkan ke dalam

sebuah film *animasi*. Contoh lainnya dapat ditemukan pada *game*, *website* dan banyak lagi pemanfaatan multimedia bisa dijumpai sekarang ini.

Seara etimologis multi media berasal dari kata *multi* (bahasa Latin) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (bahasa Latin) yang berarti sesua yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata multimedia dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks.

Menurut Kusrianto (2007:23) ”Komunikasi multimedea berarti kemampuan untuk berkomunikasi menggunakan lebih dari satu cara, terdapat enam elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia”. Menurut Kusrianto (2007:34) terdapat unsur-unsur multimedia, yakni :

a. Teks adalah kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai *style* dengan bentuk *font*, b. Image gambar dari suatu objek memiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan hanya membaca teks saja, c. *Movie* rekemandari video memberikan gambaran yang lebih jelas dan lebih rill, d. Animasi menjelaskan sesuatu secara akurat, bantuan animasi memungkinkan dipahaminya dan diulang-ulang sebuah gambar dengan jelas, e. *Sound* menambahkan suara bisa memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal, f. *User Control* kelengkapan fasilitas yang dipergunakan oleh *user* untuk mengendalikan program.

Dengan menggabungkan aspek diatas bisa membuat suatu kombinasi yang menghasilkan aplikasi sempurna. Berdasarkan pendapat-

pendapat tersebut penulis mengambil kesimpulan, bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, video dengan memanfaatkan program komputer untuk menyampaikan pesan kepada para pengguna.

6. Media interaktif

Menurut Sutopo (2003:7) menyimpulkan “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang di lengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya”.

Sedangkan menurut arsyad (2006:3) “kata media berasal dari bahasa latin ‘*medius*’ yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari dapat ditemukan pada sebuah proses komunikasi. Untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan perlu sebuah media sebagai saluran, perantara atau pengahantar untuk menyampaikan sebuah atau beberapa informasi kepada penerima informasi yang dituju.

Selain itu menurut <https://www.kbbi.web.id/> (diakses tanggal 19 Mei 2017) ”media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif”.

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (*audio*), gambar (*visual*) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

7. Prinsip *Lay Out*

Menurut Rustan, dalam bukunya *Lay Out Dasar dan Penerapannya* (2009) pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Menurut Rustan (2009:10) ada beberapa proses yang harus diperhatikan dalam *lay out*, sebagai berikut:

- a. Konsep Desain, harus memperhatikan konsep desain terlebih dahulu, yang mana kita harus mengetahui tujuan pembuatan desain, target *audience*, pesan yang ingin disampaikan, cara penyampaian pesan, dan media yang digunakan untuk menarik target audiene,
- b. Media dan spesifikasi yang akan digunakan seperti media apa yang paling cocok, bahan, ukuran, posisi, dan kapan, berapa lama dan di mana saja karya tersebut akan diperlihatkan pada target audience.
- c. *Thumbnall* ke komputer untuk memulai eksekusi desain,
- e. Percetakan mencetak yang telah didesain.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *lay out* adalah penyusunan elemen desain yang berhubungan dengan sebuah bidang, yang mana dalam pembuatan *lay out* adanya proses yang perlu diperhatikan. *Lay out* terdiri dari *lay out* kasar, *lay out* komprehensif dan *lay out* eksekusi.

Hal yang harus diperhatikan bahwa format *lay out* untuk media interaktif harus bisa mengontrol besar kecilnya tampilan pada layar

monitor dan usahakan agar format teks maupun gambar teratur tidak berantakan meskipun tampilan ukuran *windows* diperkecil, diperhatikan juga lebar minimal layar monitor yang banyak digunakan audiens, biasanya ukuran 14 inch yang bila dibandingkan dengan ukuran standar sebuah kertas cetak tampilannya akan nampak lebih kecil.

8. Prinsip Desain *Lay Out*

Menurut Supriyono (2010:87) terdapat prinsip-prinsip desain yang bisa membuat desain grafis yang baik, yakni:

- a. Keseimbangan, pembagian sama berat, b. Tekanan, Informasi yang ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat, c. Irama pola lay out yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual, d. Kesatuan, keseluruhan tampak harmonis

Dalam perancangan haruslah memperhatikan prinsip-prinsip desain, agar rancangan akan menjadi lebih menarik. Adapun menurut Anggraini dan Nathalia (2013:45) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip pada desain sebagai berikut:

- a. Keseimbangan (*balanced*) merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik, Keseimbangan terdiri dari keseimbangan simetris/formal, dan keseimbangan asimetris/informal. b. Irama (*rhythm*) adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang, irama dapat berupa repetisi (konsisten) dan variasi (perubahan bentuk, ukuran, atau posisi). c. Penekanan/dominasi (*emphasis*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi yang artinya keunggulan. Didalam penekanan terdapat cara alam menerapkannya yaitu kontras (berbeda dengan elemen lainnya), isolasi obyek (memisahkan obyek dari kumpulan obyek lain), dan penempatan obyek (memiliki *stopping power*). d. Kesatuan (*unity*)

merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan.

Pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya konsep sebuah *layout* sebelum mendesain karya. Tentunya dengan pertimbangan apa pesan yang akan dibawa, kapan, dimana dan untuk siapa pesan tersebut akan divisualisasikan. Lalu kenapa memilih elemen tertentu untuk mewakili pesan yang ingin disampaikan, dan dengan bagaimana elemen-elemen tersebut diatas hingga akhirnya terangkum dalam bentuk visual yang mana didalamnya sudah mencakup kaedah element diatas dan menciptakan karya yang baik.

9. Unsur Desain *LayOut*

Menurut kusrianto (2007:30) ada beberapa unsur visual yang perlu diketahui. Elemen-elemen desain berikut adalah:

a. Garis, hubungan antara titik dengan titik lainnya yang membentuk pola, b. Titik, unsur visual yang wujudnya relatif kecil, cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu, c. Bidang, unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar, d. Ruang, dapat dihadirkan dengan adanya bidang, mengarah pada perwujudan 3 dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu, e. Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahasa mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmen. Kesan yang diterima mata ditentukan oleh cahaya, f. Tekstur, nilai raba dari suatu permukaan.

Pendapat yang dikutip dalam pembahasan diatas dapat disimpulkan dalam karya desain terdiri dari berbagai macam unsur-unsur desain sehingga membentuk satu kesatuan karya desain yang baik.

10. Elemen-elemen *Layout*

Secara sederhana menurut Frank F. Jeffkin dalam web Kelasdesain.com, layout adalah tata letak dari suatu halaman. Layout memiliki bagian-bagian yang mendukung untuk menjadi kesatuan yang utuh. Bagian-bagian yang mendukung untuk menjadi kesatuan yang utuh. Bagian-bagian tersebut disebut elemen layout. Elemen layout dapat menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

C. Karya Yang Relevan

Untuk dapat mempertahankan hasil suatu karya dari tugas akhir ini digunakan sumber-sumber yang berkaitan dengan masalah yang dibahas, berupa karya yang relevan sebagai sumber informasi dan inspirasi.

1. Media interaktif Museum BPK RI.

Project ini merupakan proyek MonsterAR dalam pembuatan konten-konten multimedia untuk Museum BPK RI di Magelang. Project ini dimulai pada bulan Agustus 2016 sampai dengan Januari 2017 bertepatan dengan peresmian Museum BPK RI di Magelang. Desain-desain dari kebanyakan konten Multimedia ini dibuat dengan nuansa full technology sehingga Museum BPK RI terlihat lebih kmenarik dan interaktif.



Gambar 4 : Media Interaktif Museum BPK RI
(sumber : http://monsterar.net/portfolio/bpk/web/interactive_maps/)

2. Media Interaktif E-Museum Sangiran

Media interaktif Museum Sangiran memuat informasi yang lengkap tentang museum sangiran. Media interaktif berbasis komputer tersebut menjadi representasi informasi yang ingin disampaikan untuk mengajak masyarakat mencintai situs sangiran.



Gambar 6 : Media interaktif E-Museum Sangiran
(sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2016)

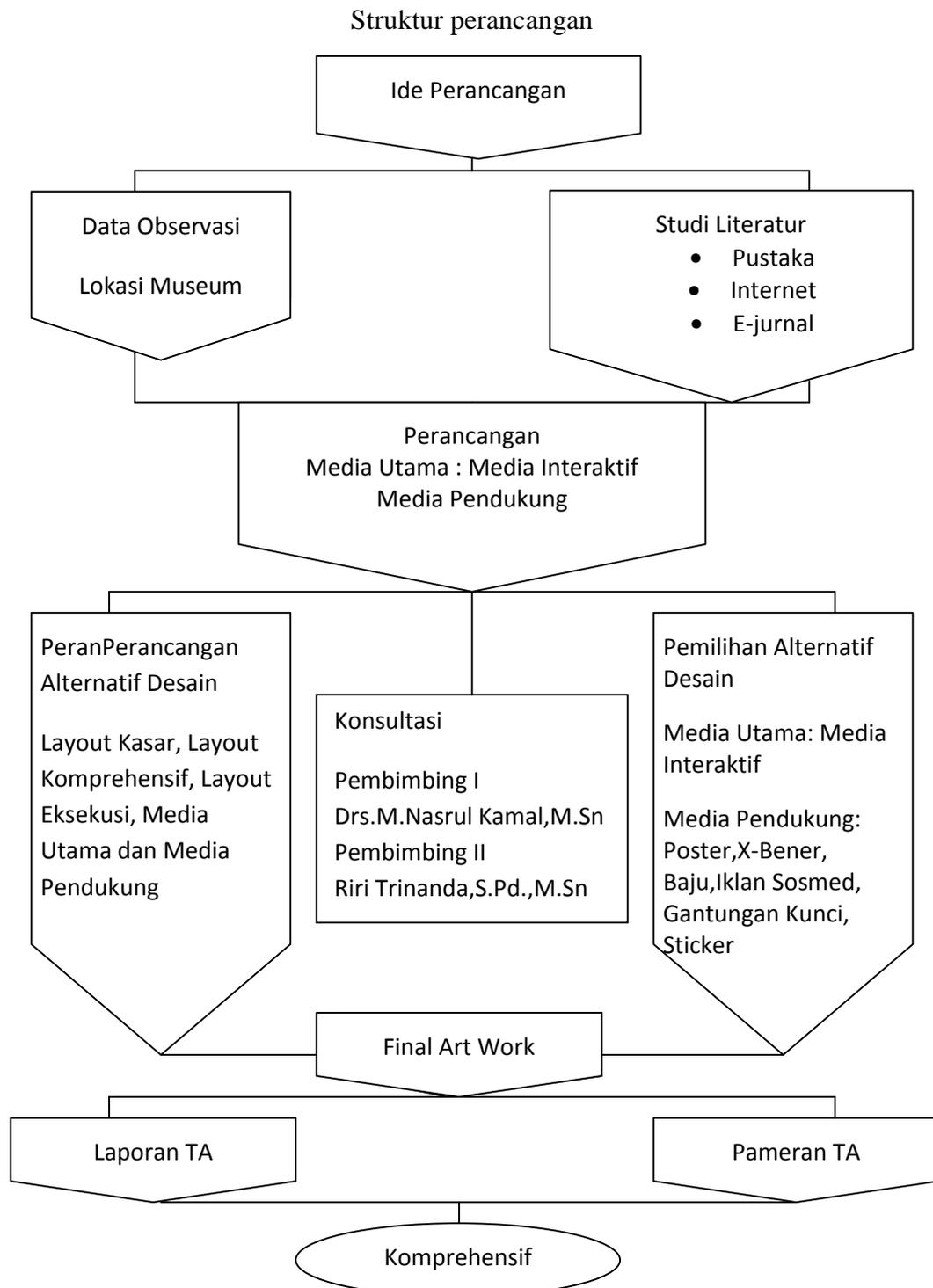
Karya-karya ini penulis jadikan karya yang relevan karena dalam karya ini memiliki beberapa persamaan dalam perancangan informasi Museum, dengan tujuan yang sama yaitu memberikan informasi untuk memajukan program pemerintah. Karya ini menggunakan desain yang sangat simple, dinamis, dan modern dalam memberikan informasi sehingga

mudah di pahami oleh semua orang. Karena itu penulis tertarik untuk menggunakannya sebagai karya yang relevan.

Perbedaan karya yang penulis buat dengan karya yang dijadikan relevansi adalah pemilihan spesifikasi objek. Di mana karya di atas merancang informasi mengenai lokasi dan denah museum sedangkan perancang membuat informasi lengkap tentang Museum Negeri Bengkulu dan media interaktif ini lebih mudah diakses dan tidak berbayar.

Keunggulan karya yang dirancang penulis adalah sebuah karya dengan unsur verbal dan unsur visual yang lebih menarik agar nantinya lebih diminati. Media interaktif ini dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan otentik sehingga memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri.

D. Kerangka Konseptual



Gambar 6. Kerangka Konseptual
(Sumber : Yayat Santoso, 2017)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

Penulis menggunakan analisis swot dalam perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, pada era kemajuan teknologi ini museum negeri Bengkulu perlu meningkatkan sarana informasi di segi Teknologi di samping itu juga digunakan sebagai media informasi tambahan yang dapat digunakan oleh pengunjung museum negeri Bengkulu. Sebelumnya pengunjung yang berkunjung hanya melihat museum Bengkulu sering kali kebingungan karena kurangnya penjelasan informasi koleksi dan kesalahan tata letak informasi yang kurang diperhatikan oleh pihak museum. Maka dari itu, disinilah tujuan dilakukannya perancangan media interaktif museum negeri Bengkulu untuk melengkapi media informasi di segi teknologi agar didapatkan media interaktif yang efektif dan efisien.

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

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

B. Saran

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

1. Diharapkan media interaktif museum Bengkulu dapat menjadi kelengkapan sarana museum pada media informasi teknologi dan dapat bermanfaat bagi museum maupun para pengunjung museum.
2. Pentingnya media informasi museum tidak hanya pada media interaktif namun kedepannya di perlukan website untuk pusat informasi museum negeri Bengkulu.
3. Diharapkan pemerintah lebih memperhatikan museum dengan melengkapi sarana dan prasarana yang di perlukan untuk meningkatkan minat masyarakat untuk datang ke museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur.2006. *Analisis Teks Media*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anggraini s, Lia & Kirana Nathalia.2013. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa cendikia
- Anton, M, Meliono. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafind Persada.
- Davis, Gordon B. 1991. *Management Information Systems : Conceptual Foundotion Structure and Develoment*. Jakarta : PT Prenhalindo.
- Frank, F Jefkin. 2014. Dalam situs <http://Kelasdesain.com>. Diakses tanggal 7 mei 2017
- Jogiyanto, HM. 1999. *Analisis dan Didain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Nurtantio, Pulung & Arry Maulana. 2013. *Kreasika Animasimu Dengan Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Surabaya : Andi Publisher
- Rustan, Surianto. 2009. *Dasar-dasar Penerapan Layout*. Jakarta : Gramedia
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunkasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multi Media Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sumber Internet:

Frank F. Jeffkin dalam situs <http://www.Kelasdesain.com> diakses tanggal 16 mei 2017

<https://dafont.com> diakes tanggal 28 desember 2017

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (online) diakses 11 November 2017