

ABSTRAK

Mukhamad Deni Sudrajat

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra

Universitas Pasundan Bandung

“PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DIORAMA PEMBERSIHAN AIR MUSEUM SITUS KEPURBAKALAN BANTEN LAMA”

Museum menyediakan sumber daya yang tak ternilai untuk mempelajari dan memahami warisan sejarah suatu bangsa. Salah satu contohnya adalah Museum Situs Arkeologi Banten Lama (MSKBL), yang juga dikenal sebagai Museum Banten Lama. Salah satu inovasi signifikan yang saat ini digunakan di museum adalah penerapan media interaktif, yang memungkinkan interaksi timbal balik antara pengunjung dan konten yang dipamerkan. Tidak seperti media tradisional yang cenderung pasif, media interaktif mendorong partisipasi, eksplorasi, dan kontribusi pengunjung terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman pengunjung terhadap warisan budaya dan meningkatkan pengalaman edukasi yang ditawarkan oleh museum. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media interaktif yang dapat membantu menjelaskan informasi dari salah satu koleksi yang ada di Museum Banten. Penelitian ini menggunakan metodologi *design thinking*. Design thinking merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan solusi yang kreatif dan bermanfaat, karena menekankan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi melalui proses kolaboratif dan berulang. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh metode pengumpulan data termasuk observasi lapangan ke beberapa museum, membuat kuesioner, dan wawancara dengan pihak museum dan pengunjung museum. Dengan dikembangkannya aplikasi ini, diharapkan mampu membantu pengunjung dalam memahami salah satu koleksi yang ada di Museum Banten serta dengan adanya sistem interaktif dapat meningkatkan *experience* pengunjung saat berkunjung ke Museum Banten.

Kata kunci: Museum Banten Lama, Pengindelan, Sejarah Banten, media interaktif

ABSTRACT

Mukhamad Deni Sudrajat

Visual Communication Design Study Program, Faculty of Arts and Letters

Bandung Pasundan University

“Design of Interactive Media Diorama for Water Purification at the Museum of Banten Lama Archaeological Site”

Museums provide invaluable resources for studying and understanding a nation's historical heritage. One such example is the Archaeological Site Museum of Old Banten (MSKBL), also known as the Old Banten Museum. A significant innovation currently employed in the museum is the application of interactive media, which allows for reciprocal interaction between visitors and the displayed content. Unlike traditional media, which tend to be passive, interactive media encourage visitor participation, exploration, and contribution to the learning process. The use of interactive media is expected to facilitate visitors' understanding of cultural heritage and enhance the educational experience offered by the museum. This research aims to design interactive media to help explain information about one of the collections in the Banten Museum. The study employs the design thinking methodology, an effective method for developing creative and beneficial solutions, as it emphasizes a deep understanding of user needs and generates solutions through a collaborative and iterative process. Additionally, this research is supported by data collection methods including field observations of several museums, questionnaires, and interviews with museum staff and visitors. The development of this application is expected to aid visitors in understanding one of the collections in the Banten Museum and, with the presence of an interactive system, enhance the visitor experience at the Banten Museum.

Keywords : *Museum Banten Lama , pengindelan, history of Banten, Interactive media*