

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Interaktif

Menurut Suyanto (2003: 87) menjelaskan tentang multimedia merupakan kombinasi teks, grafik, animasi, gambar, suara, dan video yang ditransmisikan oleh komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Secara definisi multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menghasilkan dan mengintegrasikan elemen-elemen seperti teks, grafik, audio, serta gambar bergerak berupa video dan animasi, yang dilengkapi dengan tautan dan perangkat interaktif. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, interaksi, kreasi, serta komunikasi. Menurut Sigit, terdapat dua kategori media, yaitu media linier dan media interaktif. Media interaktif adalah alat yang dilengkapi dengan kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna saat memilih apa yang diinginkannya. Beberapa contoh multimedia interaktif meliputi multimedia pembelajaran interaktif dan aplikasi game.

Menurut Daryanto (2013: 51), Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan perangkat pengontrol yang dapat dikendalikan oleh pengguna, sehingga memungkinkan pengguna untuk memilih tindakan atau opsi yang diinginkan untuk melanjutkan proses.

2.2 User interface (UI)

Antarmuka Pengguna (User Interface atau UI) adalah elemen yang menghubungkan langsung antara pengguna dan sistem. UI mencakup input dan output yang memungkinkan interaksi antara pengguna dengan perangkat atau aplikasi. Antarmuka pengguna dapat mengenali karakteristik pengguna dan perangkat tertentu. Setiap UI harus dirancang dengan tujuan memaksimalkan kenyamanan dan kemudahan pengguna, yang telah dioptimalkan untuk pengalaman terbaik.

Jesse James Garrett, seorang ahli desain pengalaman pengguna, mengemukakan konsep “*The Elements of User Experience*” dalam bukunya yang berjudul “*The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*”. Dalam buku ini, Garrett menguraikan lima elemen utama yang membentuk pengalaman pengguna secara holistik:

a. Strategi (*Strategy*)

- Tahap strategi bertujuan untuk menentukan tujuan produk dan kebutuhan pengguna.
- Melibatkan riset pengguna (User Research) untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna.
- Hasil dari tahap ini adalah perumusan strategi produk yang berdasarkan pada pemahaman tentang pengguna.

b. Lingkup (*Scope*)

- Lingkup menggambarkan kebutuhan fungsional dan konten produk.

- Kebutuhan fungsional berkaitan dengan fitur dan fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna.
- Kebutuhan konten berkaitan dengan informasi yang harus disediakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

c. Struktur (*Structure*)

- Struktur menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk.
- Melibatkan desain tata letak, navigasi, dan perilaku sistem.
- Fokus pada pengaturan elemen-elemen antarmuka.

d. Rangka (*Skeleton*)

- Rangka menggambarkan tampilan visual produk.
- Melibatkan desain visual, tipografi, warna, dan ikon.
- Menyusun elemen-elemen antarmuka secara konkret.

e. Permukaan (*Surface*)

- Permukaan adalah tampilan akhir produk yang dilihat oleh pengguna.
- Melibatkan desain grafis, animasi, dan interaksi visual.
- Tujuannya adalah menciptakan tampilan menarik dan mudah digunakan.

2.3 User Experience (UX)

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman Pengguna (*User Experience/UX*) adalah penilaian sejauh mana seseorang merasa puas dan nyaman terhadap suatu produk, sistem, atau layanan. Prinsip utama dalam pengembangan UX adalah memberikan kontrol

kepada pengguna untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri (*customer rule*). Meskipun sebuah produk, sistem, atau layanan memiliki fitur unggul, tanpa terciptanya kepuasan, kenyamanan, dan kesesuaian dalam interaksi pengguna, kualitas pengalaman pengguna (UX) cenderung rendah. Kemajuan pesat di era digital dan teknologi mobile menjadikan UX semakin kompleks dan memiliki dimensi yang beragam.

Perancangan pengalaman pengguna (UX) mengalami ekspansi karena pengalaman di berbagai perangkat berbeda satu sama lain. Mengakses situs web dari komputer desktop memiliki perbedaan dengan mengaksesnya melalui smartphone. Selain itu, berbagai media digital menampilkan konten dengan beragam cara, terutama dengan adanya platform media sosial. Namun, dalam hal pengiriman konten, sebuah merek harus menggunakan bahasa yang konsisten di berbagai saluran dan media. Oleh karena itu, pemahaman konsep UX perlu diperdalam agar komunikasi merek tetap kohesif dan fokus.

2.4 Desain Komunikasi Visual

Menurut Widagdo (1993:31), desain komunikasi visual dalam konsep modern adalah hasil dari pendekatan yang didasarkan pada rasionalitas. Desain ini berakar pada pengetahuan, bersifat logis, dan pragmatis. Perkembangannya selalu dinamis, mencerminkan pergerakan dan perubahan yang terus terjadi. Perkembangan ini dipengaruhi oleh kemajuan peradaban dan ilmu pengetahuan yang menandai dimulainya era industrialisasi. Sebagai bagian dari budaya yang terhubung dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi

visual turut menghadapi tantangan untuk menjadi produk massal yang dirancang bagi konsumsi publik.

Oleh karena itu, T. Sutanto (2005:15-16) menyatakan, desain komunikasi visual selalu berhubungan dengan tampilan visual yang dapat ditangkap oleh banyak orang melalui pemikiran maupun emosi mereka. Visual ini mengandung pesan, karakter, dan nuansa tertentu yang dapat dimengerti serta dirasakan oleh audiens, baik dalam lingkup yang luas maupun terbatas.

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang berfokus pada penyampaian pesan melalui konsep komunikasi dan ekspresi kreatif. Konsep ini diwujudkan pada berbagai media visual dengan menggunakan elemen-elemen desain grafis, seperti ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan tata letak. Proses ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada target audiens melalui media visual, audio, atau audiovisual.

2.4.1 Layout

Layout atau tata letak merujuk pada pengaturan elemen-elemen desain, seperti teks, gambar, dan grafis, dalam suatu ruang kerja. Menurut Profesor Desain Grafis, John Smith, layout adalah "pengaturan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan warna secara proporsional, yang bertujuan menciptakan kesan visual yang harmonis dan mudah dipahami oleh pembaca" (Fikri, 2024). Layout yang baik mempertimbangkan keseimbangan visual, hierarki informasi, dan penggunaan ruang putih untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami (Lubis, 2023). Dalam konteks desain situs

web, layout yang efektif dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dengan memudahkan navigasi dan pemahaman konten (Monica, M: 2010).

2.4.2 Warna

Warna dalam desain memegang peran penting dalam menarik perhatian dan menyampaikan emosi atau pesan spesifik. Warna dapat mempengaruhi persepsi dan reaksi emosional pengguna terhadap desain. Artikel dari jurnal “Gorga” menyebutkan bahwa warna, bersama dengan layout dan tipografi, berkontribusi pada kesatuan dan harmoni dalam sebuah karya desain. Pemilihan warna yang tepat dapat membantu menonjolkan elemen penting, menciptakan kontras, dan memperkuat identitas visual dari sebuah desain.

2.5 Museum Interaktif

Penggunaan beragam media multimedia merupakan salah satu strategi efektif untuk membuat pengunjung aktif dan terlibat saat mengakses informasi di museum. Melalui penggabungan elemen-elemen seperti ruang, material, cahaya, suara, dan visual, multimedia mampu menciptakan atmosfer yang mempengaruhi emosi pengunjung terhadap benda pameran. (Pam Locker, 2011). Melalui pengalaman berinteraksi dengan benda pameran tidak hanya membuat pengunjung sebagai penonton saja melainkan dapat merasakan benda yang di pameran.

Terdapat dua jenis interaktif yang dapat diterapkan dalam suatu pameran, yaitu interaktif manual dan digital. Interaktif manual termasuk contoh-contoh

seperti puzzle, rubik, dan pencocokan gambar, yang termasuk dalam teknologi rendah dengan pemeliharaan yang mudah. Di sisi lain, interaktif digital seperti layar sentuh, video, dan proyektor memerlukan teknologi yang lebih tinggi.



Gambar 2. 1 Contoh Media interaktif manual dan digital

Museum interaktif adalah jenis museum yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan lebih berinteraksi terhadap pengunjung. Berbeda dengan museum tradisional yang hanya menampilkan artefak untuk dilihat, museum interaktif memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan pameran melalui berbagai teknologi dan aktivitas. Desain museum ini sering kali mengintegrasikan teknologi seperti layar sentuh, *Virtual Reality* (VR), dan *Augmented Reality* (AR) untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan edukatif.

2.6 Penyajian dan Penyimpanan Koleksi Museum

Koleksi yang dimiliki oleh museum perlu dipamerkan kepada masyarakat. Sementara itu, koleksi yang tidak sedang dipamerkan harus disimpan di ruang penyimpanan (*storage*). Untuk menghindari kejenuhan pengunjung, penting dilakukan rotasi antara koleksi yang dipamerkan dan yang

disimpan. Baik koleksi di ruang pamer maupun di ruang penyimpanan harus dirawat dan dilindungi secara optimal dari ancaman kebakaran, coretan, dan bencana alam. Selain itu, perlu disiapkan prosedur penanganan yang terstruktur untuk menghadapi situasi darurat.

Di museum, terdapat beberapa jenis pameran, yaitu: (1) Pameran Tetap, (2) Pameran Temporer, dan (3) Pameran di Ruang Terbuka. Dalam penataan pameran, perlu memperhatikan pengaturan koleksi benda. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: (Yogaswara, 2011)

a. Tujuan utama

Maksud dan tujuan pameran harus direncanakan dengan matang oleh kurator yang bertanggung jawab. Kurator perlu mempertimbangkan segala konsekuensi dan merencanakan secara cermat sebelum menyelenggarakan pameran. Hal ini bertujuan agar pameran tidak terkesan acak dan sembarangan. Mengingat pengunjung pameran berasal dari berbagai latar belakang dan tingkat pemahaman yang berbeda, perencanaan yang baik akan memastikan pameran dapat dinikmati oleh semua kalangan.

b. Persyaratan teknis

Setelah kurator menentukan garis besar, tema, dan tujuan pameran dengan persetujuan kepala museum, langkah selanjutnya adalah memberikan koleksi beserta informasi yang relevan kepada pihak preparator. Informasi mengenai koleksi dapat disajikan dalam bentuk label individu, label kunci, dan label kelompok, serta dimuat dalam katalog dan brosur pameran. Selanjutnya, preparator merencanakan seluruh kebutuhan teknis dengan

mempertimbangkan hubungan yang erat antara koleksi, tujuan ideal pameran, dan pengunjung. Adapun persyaratan teknis yang harus dipersiapkan oleh preparator meliputi factor-faktor sebagai berikut:

- a. **Cahaya (*lighting*)**, baik yang berasal dari alam maupun buatan, harus memenuhi standar ideal dalam hal koleksi, estetika, dan pencahayaan
- b. **Label**, harus singkat, padat, dan mudah dimengerti. Selain itu, bentuk dan penempatannya harus menarik dan jelas bagi semua kalangan masyarakat.
- c. **Tata pameran**, meliputi seluruh aspek pengaturan yang dimulai dengan penempatan koleksi di dalam gedung. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa pendekatan sistematisasi pameran, seperti sistem berdasarkan periode, disiplin ilmu, wilayah geografis, atau pengelompokan berdasarkan jenis benda.
- d. **Kualitas udara**, sirkulasi di dalam ruang pameran harus memenuhi standar yang memadai, guna menjaga kelestarian koleksi serta memastikan kenyamanan bagi pengunjung.
- e. **Media visual**, untuk memperjelas dan dapat digunakan media *videografi* dan 3D
- f. **Keamanan**, Keamanan museum harus diperhatikan dengan serius. Koleksi yang sensitif harus dijaga agar tidak terkena sentuhan pengunjung, dan kerjasama dengan bagian keamanan sangat penting. Jika terjadi situasi perang, keamanan museum harus diatur secara nasional
- g. **Manajemen lalu lintas pengunjung**, sangat penting dan memerlukan disiplin serta pengaturan yang baik. Kepadatan pengunjung dapat

mengurangi perhatian mereka, dan risiko pencurian meningkat dalam situasi berdesakan. Pameran di ruang terbuka lebih sesuai untuk menampilkan objek-objek berukuran besar yang tahan terhadap berbagai kondisi cuaca, sehingga sulit untuk ditempatkan di dalam ruangan. Selain itu, pertimbangan historis sering kali menjadi faktor yang mempengaruhi penempatan objek tersebut di lokasi yang memiliki kaitan dengan peristiwa bersejarah.