

FAKTOR DAYA TARIK DISPLAY INTERAKTIF TERHADAP PENGUNJUNG DI MUSEUM OCEAN WORLD TRANS STUDIO BANDUNG

Finna Andriana ,Irena Vanessa Gunawan, Miky Endro Santoso

Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Kristen Maranatha

Email : irena_75@yahoo.com

ABSTRACT

Museum in Indonesia is very close to the impression of ancient, dark, and not maintained. Unlike the overseas museum that is always crowded to visit, the museum in Indonesia is very quiet visitors. The biggest challenge is the source of museums in the community and the museum's development depends on the spirit and benefits of society. Then the interesting thing in this interactive museum is the attraction of visitors to try interactive displays in Ocean World, and the curiosity to see the display so visitors want to try in various ways. The method used in this study is the observation method used and interviews with visitors who have tried interactive displays in the Ocean Word Trans Studio Bandung. Therefore, the museum in Indonesia especially on display must have communication to apply mass communication model combined with interpersonal communication model that is in it the visitors can be active in the interactive museum Ocean World Trans Studio Bandung. Things that must be known to get an interesting interactive view that can deliver the meaning of objects that are displayed.

Keywords: *showpiece, museum, interactive, display, communication*

ABSTRAK

Museum di Indonesia sangat dekat dengan kesan kuno, gelap, dan tidak terawat. Berbeda dengan museum di luar negeri yang selalu ramai dikunjungi, museum di Indonesia sangat sepi pengunjung. Tantangan terbesar yaitu mengenali museum pada masyarakat dan perkembangan museum tergantung pada antusias serta minat dari masyarakat. Oleh karena itu museum di Indonesia terutama pada display harus adanya motivasi untuk menerapkan model komunikasi massa yang dikombinasikan dengan model komunikasi interpersonal yang didalamnya pengunjung dapat berpartisipasi aktif di dalam museum interaktif Ocean World Trans Studio Bandung. Lalu hal yang menarik pada museum interaktif ini adanya daya tarik pengunjung untuk mencoba display-display interaktif yang berada di Ocean World, dan adanya rasa penasaran melihat display sehingga pengunjung ingin mencoba dalam berbagai hal. Metode yang dipakai dalam penelitian kali ini metode penelitian yang digunakan pengamatan dan wawancara terhadap pengunjung yang telah mencoba display-display interaktif yang berada di Ocean Word Trans Studio Bandung. Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan display interaktif yang menarik yaitu dapat menyampaikan makna dari benda yang dipajangkan.

Kata kunci : benda pamer, museum, interaktif, display, komunikasi.

<https://doi.org/10.37715/akses.v3i2.806>

PENDAHULUAN

Beragam cara untuk mendidik dan memperluas wawasan seseorang. Salah satu metode yang menyenangkan adalah mengunjungi museum. Di museum seseorang dalam mempelajari bahkan ikut merasakan pengetahuan melalui cara-cara yang unik dan efektif. Pengertian museum menurut The International Council of Museums (ICOM) adalah “ A non-profit making, permanent institution, in the service of society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for the purpose of study, education, and enjoyment, material evidence and associated information for the public benefit” (Ambrose & Paine, 1993:8). Pengertian ini dapat disimpulkan bahwa museum bukanlah tempat penyimpanan benda kuno atau antik, melainkan juga sebagai tempat penelitian, pembelajaran, dan konservasi dari benda tersebut selain itu museum harus terbuka dan bermanfaat bagi masyarakat umum.

Museum interaktif yaitu penyajian koleksi museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang ada di tempat *display*. Model komunikasi interpersonal yang bersifat dua arah dapat dicapai melalui program-program pendidikan, interpretasi hidup/nyata (living interpretation), dan pameran interaktif melalui berbagai media seperti audio visual, layar sentuh, dan multimedia. Kemajuan teknologi saat ini mendukung berkembangnya

jenis *display*. Dengan diaplikasikannya model komunikasi interpersonal sebuah museum menjadi lebih menarik. Museum tidak hanya memiliki fungsi edukasi tetapi juga memiliki nilai-nilai hiburan, rekreasi, dan relaksasi sehingga tujuan kunjungan dari masyarakat dan harapan masyarakat terhadap museum pun tercapai.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif dengan tahapan mengumpulkan data, studi *literature* mengenai pengaruh *display* terhadap daya tarik pengunjung dan studi banding kasus *display* interaktif yang ada pada museum interaktif di Trans Studio Bandung.

Pemaparan secara deskriptif kualitatif dipilih karena melalui pendekatan ini, data dikumpulkan dan disajikan dalam bentuk kata-kata sesuai dengan keadaan sebenarnya (Sukmadinata, 2005). Penelitian studi kasus ini menggunakan dokumentasi observasi langsung yang melibatkan wawancara terhadap pengunjung yang telah mencoba menggunakan *display* interaktif yang berada di Ocean world Trans Studio.

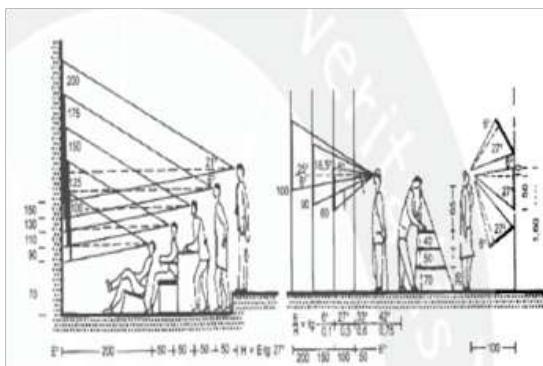
Pada penelitian Museum Interaktif ini sangat menarik karena interaktif yang digunakan adanya perpaduan antara teknologi dan manual interaktif seperti permainan yang dapat menarik pengunjung untuk mencobanya sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat menjawab rasa penasaran pengunjung.

LANDASAN TEORI

Secara etimologis, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu “Muze” kumpulan Sembilan demi yang berarti lambang ilmu dan kesenia.

“A Museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, the purposes of education, study, and enjoyment” (Desvallees & Mairesse, 2010,p,57). Pengertian museum adalah sebagai tempat menyimpan benda yang dapat digunakan untuk menambah wawasan juga sebagai tempat rekreasi.

Display merupakan alat peraga yang menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan cara presentasi secara visual indera penglihatan. Disamping itu dipengaruhi juga oleh desain untuk displaynya. Display berfungsi sebagai suatu “sistem komunikasi” yang menghubungkan antara fasilitas kerja maupun mesin kepada masyarakat.



Gambar 1. Standard tinggi dan jarak area pandang display.

(Sumber : Neufert, 2002:250)

Pada jaman modern sekarang museum memiliki cara daya tarik pengunjung dengan cara menggunakan *display* interaktif. MCLean (1993) mendefinisikan pameran interaktif para pengunjung yang dapat melakukan kegiatan kumpulkan bukti, pilih opsi, ambil kesimpulan, keterampilan tes, meberikan masukan, dan benar-benar mengubah situasi yang berdasarkan masukan (p.93). Arti dari interaktivitas adalah timbal balik tindakan dimana pengunjung bertindak di pameran dan menunjukkan reaksi dalam beberapa cara. Kegiatan semacam itu sangat penting pada unsur yang kebanyakan pameran dalam ilmu pengetahuan, kontemporer, dan museum anak-anak.

Sang pendiri ekspolaris, Frank Oppenheimer (1968), percaya bahwa masyarakat akan mempelajarinya “Memperoleh beberapa pemahaman tentang ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mengendalikan dan mengamati perilaku”. Maka dari itu Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal bersifat saling melakukan aksim saling aktif, dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita, 2008). Pengertian pembelajaran interaktif untuk dapat mengajak pengunjung untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan.

Dengan adanya *display* interaktif pada museum pada membantu pengunjung untuk lebih mengerti informasi yang ingin disampaikan. *Display* interaktif harus mengutamakan 3

faktor yaitu komunikator : pengirim pesan, komunikan: penerima pesan, dan pesan : apa yang disampaikan oleh komunikator. Selain itu dibantunya oleh teknologi. Teknologi yang digunakan untuk interaktif yaitu :

1. VR (virtual reality)

Virtual Reality atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh computer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan yang sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi (Sihite,2013).

Konsep VR mengacu pada sistem prinsip-prinsip, metode, dan teknik yang digunakan untuk merancang dan menciptakan produk-produk perangkat lunak untuk digunakan oleh bantuan dari beberapa sistem computer multimedia dengan sistem perangkat khusus (Lacrama, 2007).

2. Touchscreen (Layar Sentuh)

Touchscreen sebuah perangkat atau tampilan visual yang dimana pengguna dapat mengontrol melalui gerakan sederhana atau *multi-touch* dengan menggunakan sentuhan jari. Layar sentuh ini dapat mempermudah pengguna untuk langsung berinteraksi dengan sebuah tampilan tanpa menggunakan *mouse*, *touchpad*, atau perangkat lainnya.

Beberapa yang harus diperhatikan saat membuat display interaktif yaitu :

1. Pertimbangkan kebiasaan pengguna dalam melakukan interaksi dengan *display* suatu benda.
2. Menyesuaikan interaksi fitur dengan desain visual.
3. Display interaktif harus memperhatikan unsur *usability*, *learnability*, *flexibility*, dan *robustness* benda.
4. Display interaktif dapat memberikan kemudahan pada pengguna saat mencoba benda, mudah dipelajari, dipahami, dan fleksibel.

PEMBAHASAN

Sebagai objek penelitian, penulis menggunakan Museum interaktif Ocean World yang berada di Trans Studio Bandung. Bila dilihat dan dibandingkan dengan teori yang ada, secara garis besar Museum Interaktif Ocean World Trans Studio Bandung menerapkan desain sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Berikut beberapa pengelompokan area pada museum :



Gambar 2. Area Jelajah Samudra
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

Pada area pertama ini diperkenalkan jenis-jenis ikan menurut kedalaman lautnya. Display interaktif yang digunakan berupa teknologi dibantu juga oleh *guide*. Interaktif dibentuk menerupai seperti alat (mesin) di dalam kapal selam.

1. Mengukur Kedalaman Laut

Alat ini memiliki stir untuk mengarahkan kedalam laut, bila stir di gerakan maka miniatur kapal selam pada dinding akan bergerak menyesuaikan arah stir pada alat tersebut.



Gambar 3. Area Jelajah Samudra
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

| NO. | Jenis Interaktif | Voting /20 org | Kelebihan Kekurangan |
|-----|------------------|----------------|---|
| | | | ada guide yang membantu menjelaskan sistem kerja |
| | | | Kekurangan : Tidak semua kalangan umur anak dapat menggunakannya, anak-anak yang tidak paham akan teknologi akan kesulitan. Membutuhkan <i>guide</i> tidak praktis hanya 1 sehingga bila sedang di lihat oleh banyak orang maka akan sulit |

Tabel 1. Hasil Survey di Museum Ocean World Trans Studio
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

| NO. | Jenis Interaktif | Voting /20 org | Kelebihan Kekurangan |
|-----|------------------|-------------------|--|
| 1. | VR | 11 orang tertarik | Kelebihan : Memberikan kesan real seperti sedang mengemudikan kapal selam, |



Gambar 5. Area Jelajah Samudra menggunakan teknologi
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

| NO. | Jenis Interaktif | Voting /20 org | Kelebihan Kekurangan |
|---|------------------|------------------|---|
| 2. | VR | 9 orang tertarik | Kelebihan : Memberikan kesan real seperti sedang mengendalikan kamera bawah air dan memberikan informasi hewan di bawah laut yang susah ditemukan |
|  <p>Gambar 6 Area Jelajah Samudra saat menggunakan teknologi (Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)</p> | | | Kekurangan : Sangat sulit untuk dikendalian bila tidak ada informasi dari guide, orang dewasa pun dibuat kebingung dengan teknologinya. |



Gambar 7. Area Hiu
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

| NO. | Jenis Interaktif | Voting /20 org | Kelebihan Kekurangan |
|--|------------------|-------------------|--|
| 3. | 3D Presentation | 12 orang tertarik | Kelebihan : Memberikan informasi jelas, tidak menghabiskan teknologi |
|  <p>Gambar 9. Area Interaktif (Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)</p> | | | Kekurangan : Karena terlalu mainstream dan monoton sehingga orang-orang cepat merasa bosan dan tidak tertarik |
| 4. | Rolling | 16 orang tertarik | Kelebihan : Menarik perhatian karena gampang di mainkan, anak-anak dengan mudah dapat langsung berinteraksi |
|  <p>Gambar 10. Interaktif Rolling (Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)</p> | | | Kekurangan : Bentuk terlalu kecil, dan informasi tidak jelas, dan penempatan di tempat yang gelap sehingga informasi yang diberikan tidak bermanfaat |

| NO. | Jenis Interaktif | Voting /20 org | Kelebihan Kekurangan |
|-----|---|--|---|
| 5. | Touch screen | 20 orang tertarik | Kelebihan : Menarik perhatian karena gampang di mainkan, anak-anak dengan mudah dapat langsung berinteraksi |
| |  | Kekurangan : Untuk layar screen terlalu mudah rusak sehingga touchscreen kurang tanggap. | Gambar 11. Touchscreen LCD (Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018) |

| NO. | Jenis Interaktif | Voting /20 org | Kelebihan Kekurangan |
|-----|------------------|-------------------|---|
| 6. | Live Touch | 20 orang tertarik | Kelebihan : Berinteraksi langsung menyentuh benda aslinya yang ada. Membuat orang tertarik berinteraksi |
| | | | Kekurangan : Tidak ada keamanan terhadap produk yang di display |



Gambar 12. Livetouch baby shark
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018)

Dari hasil voting di atas dan pengamatan melalui penelitian, sekitar 80% dari total responden pengunjung Trans Studio Bandung yang memasuki Ocean World Museum lebih tertarik pada *display* interaktif yang memudahkan para anak-anak. Selain itu sekitar 95% para anak remaja hingga orang tua lebih tertarik pada interaktif yang mudah namun menggabungkan

unsur teknologi seperti *display touchscreen*. Sekitar 100% responden sangat tertarik dengan interktif saat menyentuh produk/*display* dengan barang aslinya. Dan 35% tertarik terhadap *display vr*.

Pemanfaatan *display* interaktif sangat berguna untuk sebuah museum saat ini, dengan kemajuan teknologi dapat menambah daya tarik lebih terhadap pengunjung. *Display* biasa hanya dengan tulisan menjadi kurang menarik karenakan terlalu biasa dan monoton.

Di era modern ini manusia semakin ingin sesuatu yang baru. Namun, dari kemajuan teknologi ada pengunjung yang ingin datang hanya untuk menikmati *display* secara ringan. Terbukti dari cara virtual reality *display* yang terlalu sulit membuat orang-orang hanya tertarik sekilas tanpa mencari tahu apa isi dari interatif *display* tersebut.

Selain itu, interaktif *display* tidak hanya memperhatikan keunikan terhadap pengunjung namun pemberian informasi terhadap pengunjung. Karena percuma saja dengan keaneragaman, bentuk, sistem *display* namun fungus sebenarnya dalam memberikan informasi tidak cukup baik menjadikan sebuah *display* tidak berguna, seperti contoh pada *display rolling* yang diperhatikan oleh para pengunjung adalah ketertarikan memainkannya bukanbermain untuk mencari informasi.

PENUTUP

Display interaktif menjadi salah satu daya tarik untuk museum di jaman moern ini. Kemajuan teknologi dapat membantu daya tarik museum yang sudah lama berkurang. Penggunaan teknologi terhadap *display* harus diperhatikan, karena kesulitan dalam memahami suatu teknologi dapat menyusahkan para pengunjung.

Faktor dari daya tarik pada Museum Interaktif Ocean World Trans Studio Bandung adalah adanya *display* yang tidak monoton dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pengunjung. Tidak lupa juga dalam fungsi utama *display* dalam memberikan informasi tidak dilupakan karena keanekragaman mengolah bentuk, sistem untuk menciptakan interktif *display*.

DAFTAR PUSTAKA

ICOM (2004): Running a Museum-A Practical Handbook (2004)

Westin, Jonathan, 2011; nordisk Museologi

LIN, Chungchung, 2009 ; Mapping the design criterion framework for museum exhibition design project

Falk, J. H., & Dierking,L. (2011). The museum experience, Walnut Creek: Left Coast

Wulandari, Ayu (2014); Dasar-dasar Perenca-

naan Interior Museum

Allen, S. and J. Gutwill (2004). “ Designing with multiple inveractives: Five common pitfalls.” Curator 47(2): 199-212.

Veiga, Vaz, Fernandes (2018) “ Interactive Technologies in Museums : How Digital Installations and Media Are Enhancing the visitors experience.