

Perancangan Infografis Interaktif Bagi Pengunjung Museum Singhasari Malang

Interactive Infographic Designing For Visitors to Singhasari Malang Museum

Denny Kurniawan¹
Adita Ayu Kusumasari^{2*}
Jozua F. Palandi³

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang, Indonesia

³Teknik Informatika, STIKI Malang, Indonesia

¹dennykurniawan41@gmail.com, ²adita.kusumasari@stiki.ac.id, ³jozuafp@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Adita Ayu Kusumasari
adita.kusumasari@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 Januari 2022
Direview : 24 Februari 2022
Disetujui : 6 Maret 2022
Terbit : 30 Maret 2022

Abstrak

Museum Singhasari dibangun untuk memberikan pemahaman tentang peninggalan Kerajaan Singosari sehingga keberadaan Museum Singhasari memiliki potensi dan peluang dibidang pariwisata sejarah. Namun Museum Singhasari memiliki kekurangan dari segi tata desain pada penyajian informasi pada tiap koleksi Museum sehingga dibutuhkan suatu media yang memiliki daya tarik sekaligus menjadi informasi mengenai Museum Singhasari. 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 dimulai dari metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian di lanjutkan dengan metode analisis data dengan menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treatment) selanjutnya melakukan perencanaan media dan perencanaan kreatif. Dalam merancang media interaktif ini menampilkan layout, tipografi, photography dan warna yang menarik dan sederhana agar nantinya informasi tersampaikan dengan baik. Dengan dirancangnya media interaktif ini diharapkan menjadi daya pikat sekaligus menjadi informasi mengenai Museum Singhasari.

Kata Kunci: Infografis Interaktif, Museum Singhasari, Peninggalan Kerajaan Singosari

Abstract

Singhasari museum was building not only understand the legacy singosari kingdom but also singhasari museum has a strong and an opportunity in tour history. Yet singhasari museum has a lack of layouts in an information museum collection for want a media to have attention and information singhasari museum. This last project aims to produce an interactive and attractive design so that information can be properly. Yet the design method used by the author starts from the method of collecting data through observation, interviews, and documentation. Then proceed with the data analysis method using SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, Treatment) and then media planning and creative planning. In planning this interactive media, it displays layouts, typography, photography, and colors that are attractive and simple so that later information is well. By planning this interactive media, it is hoped that it will attract as well as become information about the Singhasari Museum.

Keywords : Interactive Infographics, Singhasari Museum, The Legacy Singosari Kingdom

1. Pendahuluan

Kota Malang menyimpan berbagai peninggalan bersejarah dari masa Kerajaan Kanjuruhan hingga masa penjajahan Belanda karena itu semboyan Kota Malang "Malang Kucecwara" sangat erat hubungannya dengan zaman Ken Arok. Ken Arok merupakan pendiri Kerajaan Singasari tahun 1222. Diperkirakan lokasi Kerajaan berada di Candi Singosari di daerah Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Sebelumnya nama Kerajaan bernama Tumapel dan beribukota di Kutaraja. Kerajaan Singasari berjaya pada masa kepemimpinan Kertanagara sekaligus menjadi raja terakhir dari Kerajaan Singasari[1].

Untuk mengenang sejarah masa lampau, berbagai upaya dilakukan salah satunya dengan membuat museum. Keberadaan museum sebagai tempat memberi informasi pelestarian peninggalan sejarah dan budaya. Selain itu museum dapat menjadi pusat interaksi masyarakat dan sejarawan, wahana pembelajaran masyarakat serta objek wisata yang edukatif. Bahkan museum berkembang sebagai sarana untuk membangun karakter bangsa bagi generasi muda serta jati diri bangsa dapat dikenali melalui pemahaman terhadap koleksi benda-benda peninggalan sejarah dan budaya di museum [2].

Museum Singhasari merupakan museum yang berada di Perumahan Singhasari Residence, Desa Klampok, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Museum ini dibangun oleh Pemerintah Kabupaten Malang yang bekerjasama dengan pemilik perumahan Singhasari Residence. Museum Singhasari diresmikan pada 20 Mei 2015 oleh Dr.H.Rendra Kresna dengan luas tanahnya sekitar 900 meter persegi dan luas bangunan sekitar 600 meter persegi. Museum ini dibangun untuk memberikan pemahaman tentang peninggalan Kerajaan Singosari.

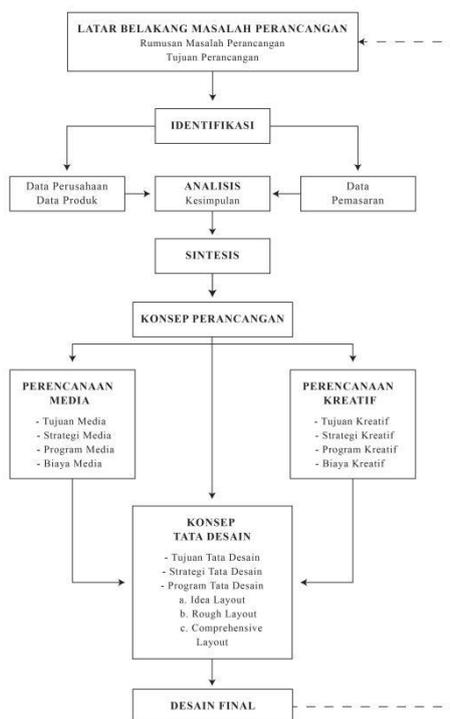
Keberadaan Museum Singhasari memiliki potensi dan peluang pariwisata yang besar dalam bidang pariwisata sejarah namun belum diimbangi dengan jumlah koleksi yang ada di Museum. Berdasarkan data yang diperoleh dari Museum Singhasari, jumlah koleksi Museum Singhasari terdiri dari 8 koleksi arca, 15 koleksi keris, 4 koleksi peninggalan berupa batu, 72 koleksi topeng Malangan, 38 koleksi poster, 5 koleksi maket candi, 5 koleksi diorama.

Mengunjungi Museum Singhasari merupakan hal penting karena akan memberikan pemahaman tentang peninggalan Kerajaan Singosari. Adapun media yang sudah dimiliki oleh Museum Singhasari saat ini berupa penyajian informasi pada tiap koleksi Museum tetapi masih terdapat kekurangan dari segi tata desain. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media yang memiliki daya tarik sekaligus menjadi informasi mengenai Museum Singhasari.

Media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut berupa media cetak maupun digital interaktif. media cetak memiliki kelebihan dapat disimpan, dibaca berulang-ulang sebagai sumber informasi serta sebagai penyajian informasi koleksi museum. Namun, media cetak memiliki kekurangan pada keterbatasan jumlah cetakan. keterbatasan ini dapat ditanggulangi oleh digital interaktif berupa infografis interaktif. Infografis interaktif, penyajian informasi secara visual berada di web sehingga interaksi pengguna terdiri atas mengklik, mencari data spesifik serta pengguna bisa memilih informasi mana yang diakses.

2. Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan model perancangan yang dibuat oleh Sadjiman Ebdy Sanyoto [3] sebagai berikut :



Gambar 1. Model Perancangan
Sumber: Sadjiman Ebdy Sanyoto

Sumber Data

Dalam perancangan infografis interaktif Museum Singhasari dibagi menjadi dua bagian yakni data pustaka dan data lapangan. Data pustaka yang digunakan dalam perancangan infografis interaktif menggunakan bahan-bahan kajian pustaka yang diangkat dari berbagai sumber seperti jurnal penelitian, skripsi, buku sebagai penunjang sedangkan data lapangan yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Perancangan infografis interaktif Museum Singhasari menggunakan teknik pengumpulan data secara triangulasi, meliputi:

Wawancara

Dalam perancangan ini, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Anwar Supriyadi S.Sos, MM selaku pengelola Museum Singhasari.

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang kurang atau tidak diamati orang lain sehingga peneliti melakukan pengamatan terhadap lingkungan Museum Singhasari.

Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk mendapatkan gambar benda-benda yang dipamerkan serta lingkungan Museum Singhasari.

Analisa Data

Analisis data perancangan ini menggunakan metode analisis SWOT, yaitu kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*).

3. Hasil dan Pembahasan

Museum Singhasari berada di Perumahan Singhasari Residence, Desa Klampok, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Berikut ini hasil dari observasi dan wawancara di Museum Singhasari.

Observasi

Museum Singhasari merupakan museum yang berada di Perumahan Singhasari Residence, Desa Klampok, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Museum ini dibangun oleh Pemerintah Kabupaten Malang yang bekerjasama dengan pemilik perumahan Singhasari Residence. Museum Singhasari diresmikan pada 20 Mei 2015 oleh Dr.H.Rendra Kresna dengan luas tanahnya sekitar 900 meter persegi dan luas bangunan sekitar 600 meter persegi. Museum ini dibangun untuk memberikan pemahaman tentang peninggalan Kerajaan Singosari.

Wawancara

Fasilitas yang ada di museum singhasari sementara dalam taraf pembangunan dan perbaikan-perbaikan sehingga fasilitas Museum saat ini berupa pos jaga, mushola, pendopo. Pendopo yang ada di Museum bisa dipergunakan oleh pihak Museum maupun pihak-pihak lain untuk melaksanakan sebuah acara. Selain itu, dari segi koleksi Museum Singhasari dalam taraf pengisian meliputi 8 replika arca yang aslinya berada di Leiden Belanda, koleksi-koleksi topeng Mbah Karimun dan koleksi-koleksi keris yang merupakan sumbangsih dari Masyarakat Kabupaten Malang serta koleksi bahan logam dan kayu berbentuk arca dan lain - lain merupakan sumbangsih dari Masyarakat Kabupaten Malang. Sementara, dari segi pengunjung Museum terbanyak saat masa-masa liburan. Pihak museum biasanya menerima kunjungan dari lembaga pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak sampai Perguruan Tinggi. Kedepannya Museum Singhasari mempunyai rencana ingin menampilkan yang berkaitan dengan seni budaya jadi pengunjung bisa melihat atau mempraktekan.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan terdiri dari isi pesan dan bentuk pesan. Isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah dengan menyajikan data sejarah Museum Singhasari kedalam format infografis interaktif. data sejarah museum didapatkan dari hasil wawancara dengan Bapak Anwar Supriyadi S.Sos, MM selaku pengelola Museum Singhasari. Sedangkan bentuk pesan yang ingin disampaikan berupa pesan verbal dan pesan visual. Pesan verbal menjelaskan tentang koleksi Museum Singhasari sedangkan pesan visual menggambarkan ruangan koleksi Museum dengan menggunakan ilustrasi dengan teknik isometrik.

Visualisasi Gambar

Dalam perancangan infografis interaktif Museum Singhasari menggunakan ilustrasi yang menggabungkan *flat design* dengan warna gradasi.

Visualisasi Huruf

Huruf yang digunakan dalam perancangan ini terdapat 2 macam *font*, yaitu :

Headline

Font dibawah ini digunakan dalam penulisan judul



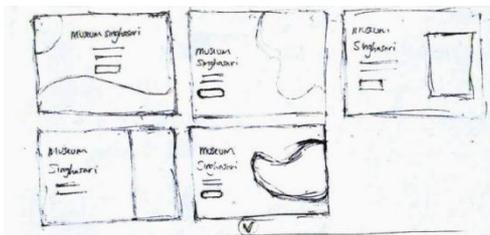
Bodycopy

Bodycopy merupakan bagian isi dari infografis interaktif

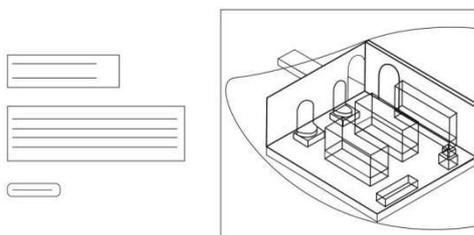


Gambar 3. Roboto Font

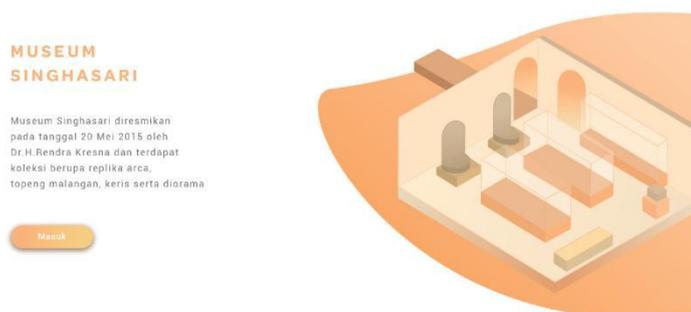
Hasil Rancangan



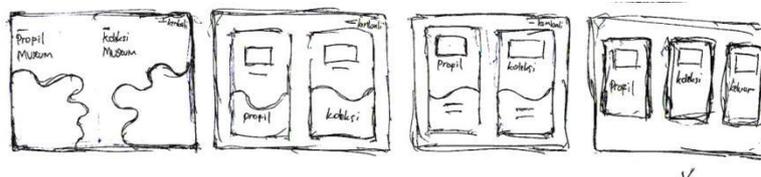
Gambar 4. Layout Gagasan Halaman Utama Infografis Interaktif



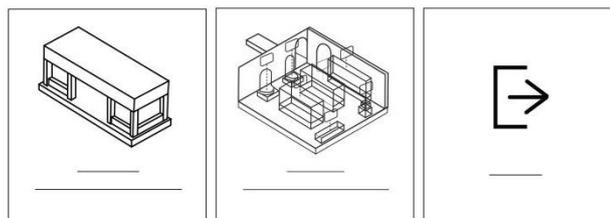
Gambar 5. Layout Kasar Halaman Utama Infografis Interaktif



Gambar 6. Desain Final Halaman Utama Infografis Interaktif



Gambar 7. Layout Gagasan Menu Utama Infografis Interaktif



Gambar 8. Layout Kasar Menu Utama Infografis Interaktif



Gambar 9. Desain Final Menu Utama Infografis Interaktif

4. Penutup

Infografis Interaktif ini dapat memberikan informasi seputar Museum Singhasari. Informasi yang disampaikan pada infografis interaktif mengenai sejarah museum serta koleksi museum. Informasi tersebut disampaikan dengan bahasa yang sederhana agar dapat mudah dipahami serta menggunakan ilustrasi dan fotografi untuk menguatkan dalam penyampaian informasi. Tujuan dibuatnya infografis interaktif tersebut sebagai media informasi bagi pengunjung museum singhasari agar potensi museum dibuat secara menarik dan atraktif. Disamping itu museum harus dibuat menarik atau memiliki daya tarik.

Dengan adanya infografis interaktif sebagai media informasi bagi pengunjung museum, diharapkan infografis interaktif ini dapat dikembangkan dikemudian hari oleh penulis lain.

5. Referensi

- [1] Widodo, I. *Malang Tempo Doeloe Djilid Satoe*. Malang: Bayumedia Publishing. 2006
- [2] Jabbar, A. *Perancangan Informasi Museum Trowulan Sebagai Upaya Pelestarian Peninggalan Sejarah Dan Promosi Pariwisata*. Universitas Negeri Malang. 2018
- [3] Sanyoto, S. E. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press. 2006