

KONSEP RANCANGAN MEDIA INFORMASI BERUPA INTERAKTIF UNTUK TATA PAMER KOLEKSI BATIK (Studi Kasus Diterapkan di Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan Sebagai Perbandingan)

Muhammad Fauzi
Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara, Tol Tomang Kebon Jeruk, Jakarta 11510
azie.f@esaunggul.ac.id

Abstract

Media Information plays an important role for the success of a museum to communicate between the observer with a collection of objects. This can be realized by Media Communication interactive form that is more attractive and efficient. Factors that influence the media information into a problem that needs to be studied and described in this study. The results showed that there is no media information is ideal especially for batik collection which includes all the necessary motive batii exposed through the media of information and therefore may cause Visitor bored and neglected. Effects of media influence the resulting information needed development and good advice, media information in the textile museum Jakarta, many have not reached the ideal. Factors Interkatif information media influenced by Batik type that needs to be explained in detail, visual ergonomics, the flow of information and matters relating to governance show off.

Keywords: *Batik, Media Information, Museum*

Abstrak

Media Informasi memegang peranan penting bagi keberhasilan sebuah museum untuk mengkomunikasikan antara pengamat dengan benda koleksi. Hal ini bisa diwujudkan dengan Media Komunikasi berupa interaktif yang lebih atraktif dan efisien. Faktor-faktor yang mempengaruhi media informasi menjadi masalah yang perlu dikaji dan diuraikan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belum ada media informasi yang ideal khususnya untuk koleksi batik yang mencakup semua motif batii yang perlu di ekspos melalui media informasi dan oleh karena itu dapat menyebabkan Pengunjung merasa bosan dan terabaikan. Efek pengaruhnya media informasi yang dihasilkan butuh perkembangan dan saran yang baik, media informasi di museum tekstil Jakarta banyak yang belum mencapai ideal. Faktor media Informasi Interkatif dipengaruhi oleh Jenis Batik yang perlu di jelaskan secara detail, ergonomi visual, alur informasi dan hal-hal yang berkaitan dengan tata pameran..

Kata Kunci : *Batik, Media Informasi, Museum*

Pendahuluan

Museum-museum baik di Indonesia maupun di dunia telah mengalami suatu perkembangan. Museum tidak lagi ingin disebut sebagai 'gudang' tempat menyimpan barang-barang antik seperti anggapan masyarakat pada umumnya, tetapi museum berusaha untuk menjadi tempat dimana pengunjung dapat merasakan suatu suasana dan pengalaman yang berbeda, yang hanya akan mereka dapatkan jika mereka berkunjung ke museum. Perubahan ini membuat peran museum berkembang menjadi tempat preservasi, penelitian dan komunikasi, yang tujuannya untuk menyampaikan misi edukasi sekaligus rekreasi kepada masyarakat (Eilean,1994).

Perubahan tersebut juga membuat misi edukasi yang diemban oleh museum mengalami pergeseran. Selama ini, peran edukasi museum adalah untuk menyampaikan misi edukasinya itu kepada semua lapisan masyarakat. Museum tidak hanya sekedar menjadi tempat untuk mendidik masyarakat, tetapi

menjadi tempat pembelajaran, yang termasuk di dalamnya tempat di mana pengunjung dapat memperoleh pengalaman (Ambrose,2006).

Sekarang ini kemajuan teknologi mengalami peningkatan sangat pesat dari tahun ke tahun, salah satu bidang yang mengalami peningkatan adalah bidang teknologi informasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi, informasi dapat diperoleh dengan cepat, tepat, dan akurat. Beberapa contoh media informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi adalah majalah, koran, brosur, pamflet, radio, iklan TV, dan dewasa ini yang mengalami kemajuan yang sangat pesat adalah media informasi melalui teknologi interaktif yang dapat diaplikasikan melalui teknologi *touchscreen*.

Multimedia di era informasi sedang berkembang pesat di Indonesia. Informasi silih berganti diterima oleh masyarakat. Tiada hari tanpa informasi, begitulah semboyan yang ada di zaman ini. Informasi dibutuhkan oleh semua orang untuk mengetahui perkembangan yang mereka ikuti.

Seperti informasi tentang politik, bagaimana dinamika politik yang terjadi di Indonesia atau di daerah.

Multimedia penting dalam era informasi karena multimedia mempunyai peranan penting dalam menyebarkan informasi ke semua orang. Multimedia menjadi pilihan lain dalam pengembangan dan pengolahan informasi sekarang ini. Informasi yang ada di multimedia lalu disampaikan dan diterima oleh masyarakat. Multimedia yang mampu informatif dan interaktif itulah menjadi pilihan masyarakat dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Multimedia juga harus berkembang dan mengikuti sesuai trend yang aktual di dunia informasi. Sehingga, multimedia tidak ketinggalan zaman yang berujung tidak digunakan lagi multimedia dalam dunia informasi.

Didalam Museum Tekstil terdapat museum yang memperlihatkan berbagai macam jenis koleksi tekstil. Namun *display* pameran di museum ini kurang efektif untuk menyampaikan informasinya dan pula kurang terawat. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan Museum Tekstil dalam hal komunikasi visual yang pada khususnya tentang media informasi mengenai koleksi tekstil yang di khususkan jenis koleksi batik. Sebagai media informasi yang efektif harus disesuaikan dengan trend masa kini (*Contemporer Design*) yaitu media interaktif yang diaplikasikan melalui layar sentuh agar terlihat lebih menarik dan inovatif, sehingga dapat memberikan kesan yang mendalam setelah mengunjungi Museum Tekstil Jakarta. Teknologi layar sentuh merupakan trend masa kini yang bersifat *friendly* (misal : layar sentuh untuk *mobile phone/ Hand Phone*, Personal Digital Asistant/PDA berbentuk tablet), dibalik layar yang seakan-akan hanya selembar kaca bening, sebenarnya terdiri banyak lapisan pada permukaan kaca. Kaca sendiri juga diproses secara khusus agar tahan banting pada ketinggian tertentu. Semua yang tampak sederhana itu, ternyata menyimpan teknologi nano yang canggih, sedemikian kecil skalanya sehingga tidak mudah terlihat oleh mata yang tidak terlatih. Layar sentuh dapat dipasang di dinding, di *moveable chart*, atau dapat menjadi portabel, perangkat nirkabel seperti *PC Tablet*. Teknologi ini memiliki dampak positif pada pengembangan pelayanan museum dalam banyak hal, seperti meningkatkan kualitas informasi yang ada dimuseum. Salah satu bagian dari perkembangan teknologi dibidang informasi adalah teknologi sistem layar sentuh (*touchscreen*) inovatif dan interaktif sehingga pengunjung dapat mengakses secara cepat Informasi tentang koleksi museum.

Menu layar sentuh dengan media interaktif dipilih sebagai media inofatif untuk Museum Tekstil Jakarta karena media layar sentuh lebih

mengoptimalkan penyampaian pesan kepada pengguna atau pemakai karena selain lebih menarik, media layar sentuh ini juga dapat mudah untuk digunakan karena dapat berinteraksi dengan pengguna atau *user* secara langsung tanpa harus menggunakan *mouse* atau *keyboard* sebagai perantara. Media interaktif ini akan dirancang agar lebih mendukung penyampaian informasi dari *display* pameran yang sudah ada, baik berupa audio maupun *visual*. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu Museum Tekstil untuk menyajikan informasi kepada pengunjung museum secara lebih menarik dan atraktif.

Informasi mengenai batik yang diterapkan oleh aplikasi teknologi layar sentuh yang lebih efisien dapat membantu pengetahuan pengunjung sehingga informasinya lebih spesifik. Bagian-bagian batik sangat kompleks dan dapat dipelajari secara efisien melalui media interaktif. Jenis Motif Batik. Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober, 2009.

Berdasarkan hasil penelitian, masalah-masalah yang muncul pada Museum Tekstil Jakarta, yang meliputi aspek, mulai dari aspek pameran/ tata pameran koleksi, aspek desain, aspek tata ruang dan aspek penerangan yang merupakan penunjang estetika serta sebagai media informasi museum. Tempat yang penulis kunjungi sebagai objek pengamatan adalah Museum Tekstil Jakarta. Dimana penulis semua mengamati secara fenomenologis pada koleksi Batik di Museum Tekstil Jakarta dan sampai kepada analisis tentang karakteristik batik hingga keadaan situasi dan kondisi Museum Tekstil Jakarta tersebut mulai dari aspek ergonomi sampai kepada upaya untuk meningkatkan kualitas keamanan dan kenyamanan dan informasi yang baik guna memberikan pemeliharaan dan peningkatan mutu pelayanan kepada pengunjung Museum Tekstil Jakarta.

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan selama melakukan penelitian, penulis mencoba untuk merumuskan masalah sesuai dengan bidang kajian dan obyek penelitiannya, yaitu dalam aspek desain yang di analisa bahwa Museum Tekstil

Jakarta kurang menarik dan kurang jelas dari segi informasi sehingga menganalisis permasalahannya sebagai berikut :

- a. Bagaimana menciptakan media komunikasi yang inovatif, dan informatif untuk koleksi Batik sehingga memiliki karakteristik tersendiri yang mampu mendukung display pameran di Galeri Batik Museum Tekstil Jakarta?
- b. Bagaimana mengefektikan sebuah media komunikasi visual yang mampu memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mencari informasi tentang Museum Tekstil Jakarta?

Adapun tujuan penelitian di Museum Tekstil Jakarta adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada Museum Tekstil Jakarta dari Aspek Pameran / Tata Pamer Koleksi, aspek desain, aspek tata ruang dan aspek penerangan hingga mendapatkan data-data yang obyektif serta dapat mengetahui bagaimana solusi atas rumusan yang telah ditentukan.
- b. Menciptakan komunikasi visual yang dapat mendukung display Museum Tekstil Jakarta dalam menyajikan informasi secara menarik dan inovatif sehingga lebih memudahkan pengunjung untuk memahaminya dan Mengefektifkan agar mampu memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mencari informasi mengenai koleksi museum yang diinginkan.

Adapun manfaat penelitian yang dilaksanakan di Museum Tekstil Jakarta adalah sebagai berikut :

- a. Museum Tekstil Jakarta akan mendapatkan suatu rekomendasi yang bermanfaat untuk perbaikan-perbaikan sehingga dapat memaksimalkan fungsi dan manfaat dari keberadaan museum tersebut.
- b. Bagi Mahasiswa dan Profesional dapat mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan untuk perancangan di bidang komunikasi visual sehingga dapat membuat informasi yang efektif.
- c. Bagi masyarakat untuk mempermudah pengunjung dan selanjutnya dapat berpartisipasi untuk pengembangan Museum Testil Jakarta
- d. Bagi Museum Tekstil Jakarta agar dapat memberikan referensi informasi yang digunakan untuk pengembangan Museum Tekstil Jakarta.

Pembahasan Multimedia Interaktif

Multimedia memiliki beberapa definisi sebagai berikut, menurut ISO 14915 (2001) mendefinisikan multimedia sebagai *user interfaces*

that integrate and synchronise different media (static media such as text, graphs and images; and dynamic media such as audio, animation and video). Definisi ini hampir serupa dengan definisi menurut *wikipedia.org* yaitu *multimedia is the use of several different media to convey information (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity).* Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli, yaitu :

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- a. Menurut Turban dkk (2002), Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
- b. Menurut Robin dan Linda (2001), Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video
- c. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
- d. Menurut Wahono (2007), Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik
- e. Menurut Zeembry (2008) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi dan Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

Layar Sentuh

Layar sentuh dalam bahasa Inggris *touchscreen* adalah sebuah perangkat input komputer yang bekerja dengan adanya sentuhan tampilan layar menggunakan jari atau pena digital. Antarmuka layar sentuh, di mana pengguna mengoperasikan sistem komputer dengan menyentuh gambar atau tulisan di layar itu sendiri, merupakan cara yang paling mudah untuk mengoperasikan komputer dan kini semakin banyak digunakan dalam berbagai aplikasi.

Layar sentuh sering dipakai pada kios informasi di tempat-tempat umum, misalnya di bandara dan rumah sakit serta pada perangkat pelatihan berbasis komputer. Sistem layar sentuh tersedia dalam bentuk monitor yang sudah memiliki kemampuan layar sensitif sentuhan dan ada juga *kit touchscreen* yang lebih ekonomis yang dapat dipasang pada monitor yang sudah ada. Layar sentuh banyak digunakan dalam industri manufaktur yang membutuhkan tingkat akurasi, sensitivitas

terhadap sentuhan, dan durabilitas yang sangat tinggi. Namun perangkat layar sentuh semakin lama semakin dapat ditemukan dalam perangkat-perangkat teknologi konsumen yang diproduksi secara massal.

Sebuah sistem layar sentuh terdiri atas tiga komponen dasar yaitu :

Panel sensor layar sentuh, yang terletak di lapisan luar tampilan dan menimbulkan aliran listrik tertentu tergantung di mana terdapat sentuhan. Pengontrol layar sentuh, yang melakukan pemrosesan sinyal yang diterima dari panel sensor, kemudian menerjemahkannya ke dalam data sentuhan yang disalurkan kepada prosesor komputer. *Driver* perangkat halus, yang menerjemahkan data menjadi gerakan tetikus, memungkinkan panel sensor untuk berfungsi layaknya tetikus, dan menyediakan antarmuka pada sistem operasi komputer.

Tipe-tipe Display

Ada beberapa tipe-tipe dari *display* yang dimana disesuaikan berdasarkan tujuannya. Informasi dalam bentuk *display* banyak digunakan. *Display* terdiri dari dua bagian yang bertujuan untuk lingkungan dan keselamatan kerja, yaitu:

1. Display Umum

Diantaranya mengenai aturan kepentingan umum, contohnya *display* tentang kebersihan dan kesehatan lingkungan, “Jagalah Kebersihan”.

2. Display Khusus

Diantaranya mengenai aturan keselamatan kerja khusus (misalnya dalam industri dan pekerjaan konstruksi), contohnya “Awat Tegangan Tinggi”.

Berdasarkan lingkungan *display* berperan penting sebagai pemberi informasi karena manusia yang dapat melaksanakan suatu perintah tersebut. *Display* tersebut terbagi dalam 2 macam dalam hal lingkungan yaitu:

1. Display Statis

Display yang memberikan informasi sesuatu yang tidak tergantung terhadap waktu, contohnya peta (informasi yang menggambarkan suatu kota).

2. Display Dinamis

Display yang menggambarkan perubahan menurut waktu dengan variabel, contohnya jarum *speedometer* dan mikroskop (Bridger, 1995).

Berdasarkan informasi *display* ini tak lain yang dimana seperti manusia. Manusia yang dimana memerlukan suatu informasi. *Display* terbagi atas 3 macam dalam hal informasi yaitu:

1. Display Kualitatif

Display yang merupakan penyederhanaan dari informasi yang semula berbentuk data numerik, dan untuk menunjukkan informasi dari kondisi yang berbeda pada suatu sistem, contohnya: informasi

atau tanda On-Off pada generator, DINGIN, NORMAL dan PANAS pada pembacaan temperatur

2. Display Kuantitatif

Display yang memperlihatkan informasi numerik, (berupa angka, nilai dari suatu variabel) dan biasanya disajikan dalam bentuk digital ataupun analog untuk suatu visual *display*. Analog Indikator: Posisi jarum penunjuknya searah dengan besarnya nilai atau sistem yang diwakilinya, analog indikator dapat ditambahkan dengan menggunakan informasi kualitatif (misal merah berarti berbahaya). Digital Indikator: Cocok untuk keperluan pencatatan dan dapat menggunakan.

3. Display Representatif

Biasanya berupa sebuah “*Working Model*” atau “*Mimic Diagram*” dari suatu mesin, salah satu contohnya adalah diagram sinyal lintasan kereta api.

Berdasarkan panca indera *display* ini hanya berpacu dengan organ tubuh. Pentingnya yang dimana tubuh manusia merupakan sarana yang penting dalam memberikan informasi kepada organ tubuh yang lain. *Display* terdiri dari 4 hal panca indera yaitu:

1. *Visual Display*, yaitu *display* dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yaitu mata.
2. *Auditori Display*, yaitu *display* dapat didengar dengan menggunakan indera pendengaran yaitu telinga.
3. *Tactual Display*, yaitu *display* dapat disentuh dengan menggunakan indera peraba yaitu kulit.
4. *Taste Display* yaitu *display* dapat dirasakan dengan menggunakan indera pengecap yaitu lidah

Penggunaan warna pada Display

Informasi dapat juga diberikan dalam bentuk kode warna. Indera mata sangat sensitif terhadap warna BIRU-HIJAU-KUNING, tetapi sangat tergantung juga pada kondisi terang dan gelap. *Visual Display* sebaiknya tidak menggunakan lebih dari 5 warna. Hal ini berkaitan dengan adanya beberapa kelompok orang yang memiliki gangguan penglihatan atau mengalami kekurangan dan keterbatasan penglihatan pada matanya. Warna merah dan hijau sebaiknya tidak digunakan bersamaan begitu pula warna kuning dan biru.

Menurut *Bridger, R.S* (1995) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan warna pada pembuatan *display*, diantaranya:

Prinsip – Prinsip Mendesain Visual display

Menurut *Bridger, R.S* (1995) ada 4 (empat) prinsip dalam mendesain atau merubah bentuk

semula. Informasi yang menjadi suatu kreativitas dalam suatu bentuk *display*. *Display* dapat didesain dengan ketentuan, antara lain:

Jarak terhadap susunan *display* yang disusun secara bersama-sama dan saling memiliki dapat membuat suatu perkiraan atau pernyataan.

Similarity Menyatakan bahwa *item-item* yang sama akan dikelompokkan bersama-sama (dalam konsep warna, bentuk dan ukuran) bahwa pada sebuah *display* tidak boleh menggunakan lebih dari 3 warna. *Symetry* Menjelaskan perancangan untuk memaksimalkan *display* artinya elemen-elemen dalam perancangan *display* akan lebih baik dalam bentuk simetris. Antara tulisan dan gambar harus seimbang. *Continuity*. Menjelaskan sistem perseptual mengekstrakan informasi kualitatif menjadi satu kesatuan yang utuh.

Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, dikarenakan peneliti ingin mendapatkan data yang mendalam serta mengetahui secara lebih jelas mengenai objek yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian secara langsung dan terlibat sebagai instrumen penelitian.

Metode Pengamatan dan Analisis Data

Adapun metode pengamatannya dilakukan secara fenomenologi, yaitu :

Fenomenologi ditujukan untuk membimbing penelitian di ranah desain termasuk arsitektur dan interior dilalui secara mendalam bersandar intuisi dan intelektualitas peneliti (Tjahjono,1999). Fenomenologi sebagai *a way of looking at things* bagi gejala yang menampilkan diri untuk dilukiskan melalui penelitian *intensionalisme*. (Brouwer,1983) Untuk memahami permasalahan media informasi di tata pameran tekstil terutama batik, dilakukan dengan mengalami keruangan secara langsung dari segala arah yang memungkinkan. Merujuk Ponty tentang kehadiran ke dunia, tidak lain melalui tubuh dengan tindak motorik dan persepsi, oleh Brower disebutkan atas-bawah, kanan-kiri, dan muka-belakang dari tubuh kita, termasuk pengalaman rendah dan tinggi dalam pengamatan fenomenologis (Brouwer,1983). Cara pengamatan yang demikian dilalui untuk mencapai *rigorous* - pengamatan cermat yang bersandar kepekaan *pancaindera* yang berhubungan langsung dengan obyek yang tampil melalui; ketajaman melihat, ketajaman mengecap dengan lidah, ketajaman membaui, ketajaman mendengar, kepekaan meraba melalui kulit (Yuke,2012). Dalam *Grouded Theory*, tidak dikenal adanya Hipotesis, akan tetapi diperkenankan sebuah

Hipotesis Kerja yang dideskripsikan sebagai sebuah pernyataan (Straus, 1990).

Analisis awal di paparkan secara deskripsi pada masing-masing obyek melalui pengamatan intensif dengan bantuan dokumentasi berdasarkan kategori yang sudah ditentukan sebelumnya. dengan mencari hubungan keterkaitan antar kategori. Dari hasil analisis yang akan menjawab perumusan masalah penelitian ini. Kesimpulan akan dibagi dalam poin-poin sesuai dengan urutan masalah penelitian.

Tinjauan Studi Kasus

Lokasi yang digunakan peneliti adalah Galeri Batik Museum Tekstil Jakarta. dan Museum batik pekalongan Alasan memilih lokasi yang dijadikan riset karena museum tersebut memiliki koleksi tekstil yang lengkap dari pada galeri umumnya. Museum Tekstil Jakarta Galeri Batik yang beralamat di Jl. K.S Tubun No. 4 Jakarta Barat. Galeri ini diresmikan tanggal 2 Oktober 2010 yang merupakan langkah awal dalam mewujudkan keinginan untuk memiliki Museum Batik di Jakarta, sebagai pintu gerbang Indonesia. Lahirnya Galeri Batik ini, tidak terlepas dari partisipasi para pecinta dan pemerhati batik. Keberadaan Galeri Batik ini yang merupakan embrio Museum Batik diharapkan dapat memberikan kebanggaan bagi masyarakat Indonesia, dan menjadi salah satu pusat informasi perbatikan, dan menjadi tujuan wisata budaya. Maka galeri ini termasuk galeri yang baru di renovasi dari segi interior maka penulis tertarik pada galeri ini dijadikan objek penelitian khususnya media informasi untuk *display*.

Museum batik Pekalongan terdapat koleksi beraneka macam motif batik khas Pekalongan maupun daerah sekitarnya. Terletak di Jl. Jetayu No. 1. Di museum ini anda dapat melihat berbagai jenis batik dari waktu ke waktu. Didalam museum ini terdapat informasi koleksi perkembangan batik mulai jaman Belanda, pengaruh Jepang pada saat perang dunia kedua dengan motif Jawa Hokokai, ada pula batik dari luar Jawa khususnya Sumatera yang banyak dipengaruhi oleh budaya islam yang tampak dari motif yang menyerupai kaligrafi tulisan Arab. Koleksi museum ini cukup menarik dan dapat melihat batik antik yang usianya mencapai 100 tahun lebih. Ada pula kebaya encim yang biasa dipakai oleh wanita tionghoa di Indonesia. Masih banyak koleksi menarik yang lain dapat dilihat di museum ini.

Gedung Museum Batik Indonesia ini, dibangun dengan memanfaatkan gedung bekas Balai Kota Pekalongan. Gedung itu dirombak menjadi Museum Batik Indonesia, karena bangunannya termasuk kuno, yakni dibangun pada zaman penjajahan Belanda. Di dalamnya, terdapat beberapa

kamar yang luas dengan pintu dan jendela besar, sehingga terasa sekali nuansa sejarah yang tinggi. Lokasinya sangat mudah dijangkau dengan bermacam kendaraan atau angkutan kota. Batik Pekalongan banyak dipengaruhi gabungan atau pembauran unsur lokal, arab, cina, dan belanda. Sungguh sebuah warisan budaya yang tak ternilai harganya.

Konsep Perancangan

Konsep Dasar Perancangan

Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa Inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambar atau konsepsi. Konsep merupakan dasar atau awal dari perencanaan. Konsep merupakan jalan pemecahan masalah secara rasional, yakni untuk mengetahui nilai positif atau negatif dari sebuah pemikiran. Selain itu konsep juga digunakan untuk menghindari kegagalan dalam perencanaan. Konsep Perancangan ini yang dimaksud adalah suatu jalan yang harus dilalui didalam urutan perencanaan. Konsep juga berfungsi untuk menghasilkan ekspresi dalam wujud perencanaan. Perencanaan tersebut diupayakan seoptimal mungkin sesuai dengan tuntutan selera estetika manusia (Eddy,2005). Dewasa ini banyak galeri yang tidak optimal dalam penyajian pameran dengan desain media informasinya sehingga menjadikan kurangnya 'kesan' pengetahuan dari produk yang ditampilkan. Media Informasi merupakan salah satu unsur penting bagi pengetahuan pada produk di sebuah galeri. Peran penting media informasi tidak terlepas dari unsur alur pemahaman signage dan penjelasan pada informasi agar pengunjung dapat mengamati produk yang digelar secara optimal. Berdasarkan pengamatan pada studi kasus, diperlukan sebuah cara penyelesaian ketidakefektifan media informasi dengan cara merancang sebuah konsep interaktif khususnya desain layout dan alur informasi.

Konsep Kreatif dalam Bentuk

Pada konsep perancangan ini dieksplorasi beberapa motif batik sebagai '*form*' dasar perancangan sebuah Layout Interaktif. Penentuan konsep '*form*' merujuk pula pada motif-motif yang dimiliki oleh motif batik, dengan pertimbangan yaitu Motif Batik Jawa Klasik dirujuk sebagai konsep dasar pembentukan form dari layout, karena pertimbangan adanya keselarasan antara layout dengan batik yang digerei hingga menyerap nuansa klasik. Motif Batik Klasik juga disebut motif tradisional, batik jawa klasik mempunyai nilai dan cita rasa seninya tinggi. Dan pengerjaannya pun rumit (Mahariesti) dan pada umumnya motif ini memiliki pola dasar dengan berbentuk yang beragam yaitu

prinsip geometris dan non geometris. Batik geometris melambangkan birokrasi pada pemerintahan dari raja sampai rakyat sedangkan non-geometris yaitu melambangkan sesuatu yang tumbuh, pada binatang, tumbuh-tumbuhan dan makhluk hidup lainnya. Bahkan jarang ditemukan motif batik yang berupa garis lurus, hal ini disebabkan karena motif batik didasarkan sebagai stilisasi bentuk unsur alam seperti Cabang pohon, ranting, garis pantai dan pada kenyataannya unsur alamiah memang tidak ditemukan berupa garis yang lurus. Beberapa motif batik Jawa klasik yang meniru unsur alam, antara lain; motif batik burung garuda dan motif udan riris (air hujan). Dalam penelitian ini motif-motif batik yang meniru alam ini akan diangkat sebagai unsur artistik sebagai keunikan pada konsep layout.

Sedangkan Motif batik berpola geometri adalah motif batik yang mengandung unsur garis dan bidang; seperti garis miring, bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran garis dan bangun seperti garis miring, bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran dan bentuk-bentuk terukur lainnya yang disusun secara berulang-ulang sehingga membentuk satu-kesatuan pola seperti, yang dijumpai pada motif kawung, parang, truntum dan ceplokan. Perancangan berdasar motif batik geometris dinilai memudahkan cara penggandaan dalam desain, sehingga motif-motif di atas akan dipertimbangkan sebagai pola dasar *form*.

Berdasar pertimbangan tersebut, dalam perancangan layout akan dipilih motif batik yang memiliki konsep geometris serta kesederhanaan bentuk, sehingga akan lebih menonjolkan kain batik yang akan digerei dibandingkan media interaktif yang terlalu mencolok. Motif batik geometri yang dipilih adalah motif batik *kawung* yang akan digubah sebagai pola dasar '*form*' layout. Metoda perancangan yang berdasarkan pada bentuk-bentuk/pola-pola yang telah ada sedemikian, menyerupai konsep Dekonstruksi dari Derrida. Dekonstruksi hadir dengan latar belakang post-modernisme, Kehadiran dekonstruksi dilihat sebagai bagian dari posmodernisme yang secara epistemologi atau filsafat pengetahuan, harus menerima suatu kenyataan bahwa manusia tidak boleh terpaku pada suatu sistim pemikiran yang begitu ketat dan kaku. Konsep Derrida ini menggambarkan metoda membaca teks yang memperlihatkan adanya konflik dalam interpretasi 'makna' teks tersebut; selanjutnya metoda ini bukan hanya digunakan untuk menginterpretasi teks, tetapi juga dipergunakan dalam memberikan tafsiran terhadap karya seni visual (Istanto,2003).

Rancangan Layout Media Interaktif

Rancangan ini terinspirasi oleh motif dasar batik *Kawung*. Pola dasar motif kawung dikembangkan sebagai gagasan konsep perancangan *Layout Interaktif*. Adapun metode perancangannya dilakukan melalui cara transformasi motif batik “kawung” kepada *Layout* dengan cara pendekatan ‘analogi dalam perancangan’. Alasan utama pemilihan motif batik motif kawung didasarkan pada pertimbangan filosofi yang dimiliki oleh motif kawung yaitu perannya sebagai “wadah”. Hal demikian juga tampak pada penggunaan motif batik Kawung sebagai kostum dari para Punokawan (semar, gareng, petruk), sebagai jelmaan Dewa yang dikutuk ke Bumi dan menghamba pada Pandawa (Kuning,2011).

Dalam perancangan ini, peran Punakawan dan Pandawa, bagaikan sejoli, dimana ada Pandawa di situ ada Punokawan. Jiwa kesatuan antara Pandawa dengan Punokawan, diimplentasikan sebagai konsep dasar *Layout media Informasi* dengan batik klasik sebagai sesuatu yang digerei. *Media Informasi* sebagai simbol Punokawan yang bersifat mengabdikan, Pembantu dan Informan. Pola kawung tersusun dari pola dasar bentuk bundar lonjong atau elips, susunan memanjang menurut garis diagonal, miring ke kiri dan kekanan berselang-seling. Secara harfiah asal mula nama “kawung” ada bermacam-macam, antara lain pohon sejenis palem disebut pohon kawung atau aren yang mempunyai buah bundar lonjong, ada yang menyebut bahwa kawung adalah gambar sejenis serangga “*Kwangwung*” yang bentuknya bulat lonjong.

Dalam filosofi Jawa kata kawung merupakan penyederhanaan dari kata *Kawuningono Uwong Urip Kuwi Ono Kang Nguripake*, yang bisa diartikan “Mengertilah bahwa manusia itu ada yang menciptakan yaitu Tuhan Yang Maha Esa”. Motif ini melambangkan harapan agar manusia selalu ingat asal usulnya (Tuhan Yang Maha Esa). Secara filosofi motif kawung terdiri dari 4 bentuk bundar lonjong atau elips yang menyatu pada satu titik tengah, hal ini menggambarkan “sangkan paraning dumadi” atau asal muasal kehidupan manusia. Dalam motif kawung keempat bulatan unsur tersebut menyatu pada satu titik tengah yang menunjukkan *jati diri* manusia yang disebut dengan *kasampurnaning dumadi* atau kesempurnaan kehidupan keempat unsur tersebut harus seimbang. Juga melambangkan bahwa hati nurani sebagai pusat pengendali nafsu yang ada pada diri manusia sehingga ada keseimbangan dalam perilaku kehidupan manusia. Berdasarkan penjabaran di atas dapat digambarkan sebuah bagan tentang kandungan konsep pada komposisi layout, sebagai berikut :

Bentuk : Oval

Bidang : Lurus dan Lengkung

Karakter : Kuat, Bebas, Menenangkan,
Melindungi, Mewah

Warna : Coklat, Putih, Hitam, Abu-Abu

Tujuan dan Strategi Visualisasi

Perancangan ini untuk menghasilkan sebuah rancangan media informasi berupa visual interaktif untuk pendukung dari produk yang di gerai sehingga memudahkan pengunjung dalam mengali informasi pengetahuan tentang batik secara menyenangkan dan tidak membosankan. Tujuan perancangan ini diharapkan sebagai solusi memecahkan permasalahan tata pameran koleksi batik khusus media informasi interaktif yang efisien.

Visualisasi dari perancangan ini memberikan kemudahan dalam mengakses informasi serta kesan klasik yang kuat dan diterapkan kedalam konsep layout yaitu transformasi batik kawung ke dalam desain kontemporer. Konsep layout dipilih berdasarkan multidisiplin dalam kajian filosofi batik terhadap motifnya yang memiliki unsur-unsur sebagai wadah. Visual pada tombol-tombol sub-menu menggunakan motif dengan tipografi yang mewakili isi dari sub menu tersebut, pada timeline making of batik menggunakan benda cangking sebagai tampilannya. Setiap gambar digunakan berupa foto yang diambil secara manual dengan kamera digital SLR dan diolah secara digital dimana gambar-gambar tersebut akan terkesan menyatu dengan bidang layout. Dalam perancangan ini akan dilampirkan objek-objek yang berkaitan alat membatik sebagai simbol informasi didalamnya.

TypeFace

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#\$%^&*()_+;’|?><

Typeface yang digunakan pada teks dan judul pemilihan bahasa adalah **TW CEN MT**. Typeface ini dipilih karena kesederhanaan bentuk, mewah, klasik dan elegan. Typeface ini sesuai dengan atmosfer batik klasik.

Kesimpulan

Kesimpulan mengenai proses media informasi khususnya media interaktif dari manfaat perencanaan hingga konsep perancangan yakni dapat membantu potensi museum dalam prinsipnya yaitu mengkomunikasikan antara objek produk dengan pengunjung yang efisien, mudah dipahami dan tidak membosankan. Sebelum proses pembuatan media informasi terlebih dahulu menganalisa perbandingan antara dua museum khusus untuk koleksi batik yaitu di Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik

pekalongan dengan hasil kesimpulan bahwa belum adanya media informasi yang tepat, efektif, interaktif, keduanya memiliki media informasi melalui text pada label kertas sehingga prinsip keberhasilan museum itu sendiri terabaikan dan tidak berfungsi baik untuk pengunjung dalam mengamati koleksi Batik. Lingkup dalam penelitian ini tertuju pada konsep perancangan layout untuk media interaktif dan peta navigasi pada informasi yang di rangkum secara efisien. Konsep perancangan ini akan menciptakan karakteristik untuk koleksi batik dengan form dasar motif batik kawung yang disesuaikan pada filosofinya sebagai wadah (tempat menampung informasi). Selain itu dapat disimpulkan bahwa koleksi kain batik klasik memiliki karakteristik tersendiri dari form yang dipilih dan bahwa pembuatan media layar sentuh interaktif ini membutuhkan banyak keahlian seperti mendesain dan bidang-bidang yang terlibat dalam pembuatan media interaktif, dengan banyaknya keahlian maka dalam mendesain dibutuhkan tim yang memiliki kemampuan agar dapat memperoleh hasil yang maksimum.

Dengan bantuan teknologi yang maju saat ini seperti trend layar sentuh dapat meningkatkan minat masyarakat pada pengetahuan batik nusantara agar dapat mewariskan budaya Indonesia khususnya koleksi batik yang merupakan karya adiluhung. Media informasi berupa interaktif menjadi lebih komunikatif dan informative dari pada media-media standar lainnya.

Daftar Pustaka

Adian, Donny Gahrul. *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Penerbit Koekoesan, 2010.

Ambrose, Timothy dan Crispin Paine (2006). *Museum Basics*. Edisi II. London dan New York: Routledge.

Antonius Rachmat dan Alphone Roswanto. *Pengantar Multimedia*, p.1 (<http://lecturer.ukdw.ac.id>)

Bogdan, Robert C. Dan Steven J. Taylor, *Introduction to Qualitative Research Methods : A Phenomenological Approach in the Social Sciences*, alih bahasa Arief Furchan, John Wiley dan Sons, Surabaya, Usaha Nasional. 1992

Bridger, R.S. 1995. *Introduction to ergonomics*. International Editions. Singapore: McGraw-Hill Book Co

Brouwer, MAW. *Psikologi Fenomenologis*. Jakarta: PT Gramedia. 1983

Cayless, M.A., A.M. Marssden. *Lamp & Lighting (3rd.ed)*. London. McGraw-Hill. 1991

Daymon, Cristin, dan Holloway, Immy. *Metode-metode Riset Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communication*. Yogyakarta: Bentang. 2008

Hooper-Greenhill, Eilean (1994). *The Educational Role of the Museum*. 2nd

http://id.wikipedia.org/wiki/Layar_sentuh

Muhammad Adri. *Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design: Suatu Kajian Teoritis*, p.1, 2008 (<http://ilmukomputer.com/wp-content/uploads/2008/01/adri-strategi-multimedia-instr-desig.pdf>)

Normahdiah Sheik Said. *Definisi Multimedia*, p.1 (<http://www.fbmk.upm.edu>).

Nurmianto, E., 2004, *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Edisi 2, Guna Widya, Surabaya.

Sutalaksana, I.Z., Ruhana A., dan Jann H.T., 1979, *Teknik Tata Cara Kerja*, ITB, Bandung.edition. London : Routledge.

Wesley E. Woodson, *Principles of Forensic Human Factor/Ergonomics*. 1981

www.duniakonservasimuseum.com.

www.energyefficiencyasia.org.

Yuke Ardhiati, dalam *Grouded Theory* Terkait Khora Materi Kuliah Metodologi Penelitianan Magister Desain Semester 2 2012.