

PERANCANGAN ANTAR MUKA VISUAL INTERAKTIF ROEMAH MARTHA TILAAAR SEBAGAI SALAH SATU MEDIA INFORMASI BAGI WISATAWAN

Nurul Kholisoh Nafsah¹, Wahyu Tri
Widadijo, M.Sn²

¹Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

²Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: nurulkholisohn@gmail.com¹, wahyutri70an@gmail.com²

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Article history:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

Media,

Infographic

Interaktif

Visual Interaktif

User interface

Media

Information

Roemah Martha Tilaar is one of the historical heritage buildings of the Dutch Colonial period in the city of Gombong Kebumen, Central Java. The colonial building style that is acculturated with the culture of the surrounding community and its historical value is an attraction for history enthusiasts to visit either for education or just taking pictures. However, obstacles began to arise from the general target audience so that the information offered on the website and Instagram social media was not well conveyed. Interactive Visual interface is one of the media choices aimed at a more specific target audience in gen Z used to convey more interesting information with visuals, data and interaction with users that can be accessed online through gadgets connected to the internet anytime and anywhere. Aiming to increase the understanding of information for potential visitors and to participate in preserving and caring for historical relics in the city of Gombong, Kebumen.

1. PENDAHULUAN

Roemah Martha Tilaar merupakan Roemah Budaya dan Museum yang ada di Kab.Kebumen berlokasi di Jl. Sempor Lama No. 28 Kedungampel, Wonokriyo, Kec.Gombong. Roemah Martha Tilaar merupakan rumah pribadi milik keluarga Ibu Martha Handana (*Tjhie Pwee Giok*) yang dibangun oleh kakek dari Ibu Martha yaitu Tn.Liem Siauw Lam pada tahun 1920 dengan akulturasi bangunan gaya arsitektur *Indische Empire* dan tata ruang serta dekorasi interior menurut *Fengshui* China. Bangunan Roemah Martha Tilaar ini sempat direnovasi dengan tetap memperhatikan orisinalitas bangunan setelah kosong untuk waktu yang lama sebelum di pugar menjadi museum oleh Ibu Martha Handana pada 6 Desember 2014 berdasarkan hasil data wawancara dengan *Manager Oprasional* Museum Alona Novensia. Roemah Martha Tilaar menjadi salah satu objek wisata yang wajib dikunjungi oleh wisatawan ketika sedang berkunjung di Kebumen. Hal ini dikarenakan keunikan bangunan gaya arsitektur zaman Belanda menjadi daya tarik utama untuk wisata *heritage* jelajah budaya Gombong.



Gambar 1: Roemah Martha Tilaar

(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

Selama ini wisatawan mengetahui informasi tentang Roemah Martha Tilaar melalui informasi yang telah disediakan pada website, media sosial Instagram yang menggunakan visualisasi dengan pendekatan segmen target audience secara umum, dan media offline berupa brosur. Akan tetapi kendala penyampaian informasi juga muncul melalui media informasi yang ditawarkan oleh Roemah Martha Tilaar. Segmentasi merupakan pengelompokan secara menyeluruh berbagai macam segmen yang memiliki persamaan perilaku, karakteristik, keinginan, maupun kebutuhan (Iringamsyah, 2024). Segmentasi yang dilakukan secara umum berdampak pada tidak tersampainya informasi secara maksimal. Dalam melakukan segmentasi perlu diperhatikan faktor-faktornya sehingga mendapatkan hasil yang efektif (Iringamsyah, 2024). Segmentasi penyampaian informasi pada pengunjung Museum Roemah Martha Tilaar di bagi menjadi 3 kelompok, yaitu: anak-anak, pelajar maupun mahasiswa, dan orang dewasa umum berdasarkan data kunjungan yang ada di museum. Segmentasi yang berbeda juga membutuhkan media yang berbeda untuk menyampaikan informasi secara efektif. Pada perancangan kali ini hanya dibatasi pada kalangan pelajar maupun mahasiswa. Alasan pemilihan segmentasi spesifik pada pelajar maupun mahasiswa dilakukan untuk meningkatkan kepedulian dan melestarikan salah satu budaya yang ada di kota Gombong, Kebumen. Selain itu juga, saat ini dunia di dominasi oleh gen Z yang lahir diantara tahun 1997-2012 merupakan generasi yang paling banyak sebesar 27.94% yang ada di Indonesia (Kania Aisha Pasaman, 2024). Gen Z sebagai *digital native* menggunakan gadget sebagai media interaktif untuk mengakses internet hampir disemua hal, mulai dari bersosialisasi, hiburan, hingga bekerja dan belajar. (Kania Aisha Pasaman, 2024). Penggunaan internet sebagai media interaktif yang di akses melalui gadget dapat membantu gen Z untuk mengakses informasi di manapun dan kapanpun yang diinginkan.

Media sendiri menurut ahli Blake dan Horalsen merupakan medium yang digunakan untuk membawa maupun menyampaikn suatu pesan di mana medium merupakan alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dan komunikan. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional, oleh Arief Sadiman dan teman-temannya media merupakan segala bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya yang seharusnya dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca (Gischa, 2023). Media Interaktif merupakan suatu inovasi dalam cara berinteraksi dengan informasi dan konten di era digital dengan kemampuan untuk mengklik, menavigasi, dan berinteraksi dengan elemen-elemen dalam konten untuk memungkinkan memperoleh pemahan yang lebih dalam. Media interaktif bisa berupa aplikasi web, permainan komputer, buku elektronik interaktif, video interaktif dan banyak lagi (Izyvisual, 2024). Visual interaktif merupakan salah satu dari bagian media interkatif. Visual Interaktif adalah komunikasi yang menggunakan elemen visual tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan pengguna (Ciputra, 2024). Kelebihan dari visual interaktif adalah pengguna dapat menjelajahi informasi dengn kecepatan mereka sendiri dan fokus pada area yang di minati, elemen interaktif memberikan respon instan terhadap tindakan pengguna, visual interaktif juga membuat data informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahamai oleh audien yang luas (Ciputra, 2024). Oleh karena itu perancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar diperlukan untuk menjadi media support dalam penyampaian informasi dengan segmentasi yang lebih sepesifik pada pelajar maupun mahasiswa agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar menggunakan metode *Design Thinking* yang beberapa tahapan sebagai berikut: (1) *Empathize*. (2) *Define*. (3) *Ideate*. (4) *Prototyping*. (5) *Test*: Pengguna. (Swarnadwitya, 2020). *Design Thinking* merupakan pemikiran desain dari pendekatan manusia terhadap inovasi yang bertujuan untuk membangun ide-ide kreatif dan model bisnis yang efektif yang berfokus pada kebutuhan manusia (Christian Muller, 2020). Oleh karena itu dalam perancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar ini menggunakan metode *Design Thinking*.

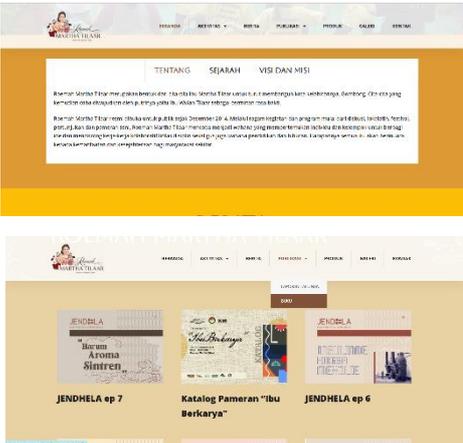
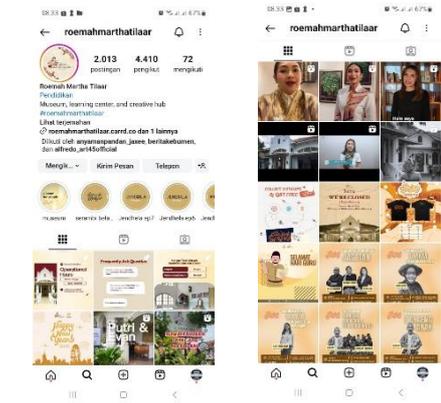
3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Obyek dari pengumpulan data yang dilakukan diambil dari data wawancara dengan *manager oprasional* dan sekretaris dari museum Roemah Martha Tilaar yaitu Alona Novensa dan

Khasib Fatoni, observasi terhadap objek data meliputi museum dan media informasi yang di gunakan secara online berupa website dan media sosial instagram serta media offline berupa brosur, studi pustaka pada perancangan sejenis melalui artikel dan jurnal, serta penyebaran kuisioner . Wawancara penulis dengan *manager oprasional* dan sekretaris Roemah Martha Tilaar, yaitu Alona Novensa(narasumber 1) dan Khasib Fatoni (narasumber 2)dengan beberapa pertanyaan terkait keunikan, sejarah,target audien, dan harapan dari Roemah Martha Tilaar.

Observasi pada museum meliputi media informasi yang di gunakan berupa website dan media sosial instagram, sebagai berikut:

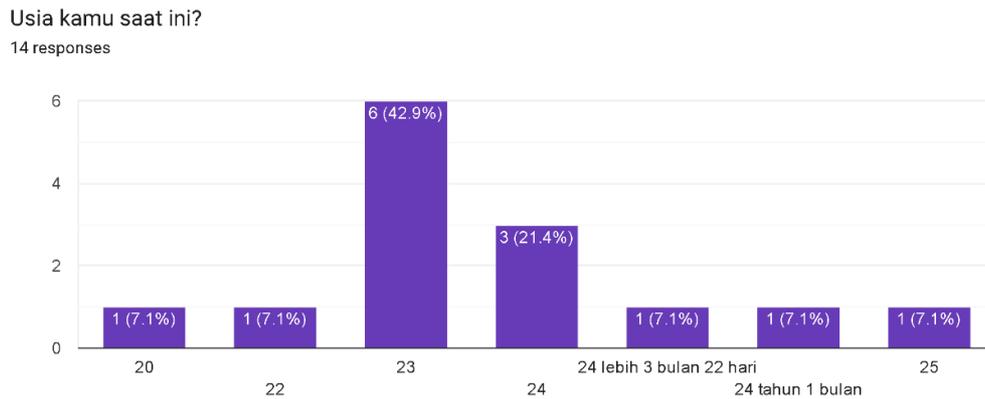
No.	Media Penyampaian Informasi	Deskripsi data
1.	<p>Website Roemah Martha Tilaar</p> 	<p>Website Roemah Martha Tilaar berisi informasi kompleks dan beberapa foto-foto tentang rumah tersebut baik dari sejarah dan kegiatan-kegiatannya. Website juga berisi informasi yang terbagi berdasarkan judul artikel seperti Jendela 1 ,Jendela 2 dst. Juga informasi katalog yang bisa di baca lebih lanjut ketika di download</p>
2.	<p>Media Sosial Instagram</p> 	<p>Media sosial instagram dari Roemah Martha Tilaar berisi informasi jam oprasional dan harga tiket masuk, serta informasi mengenai web binar, dan kegiatan-kegiatan yang sudah pernah di lakukan pengunjung disana.</p>

Gambar 2: Data objek media perancangan

(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

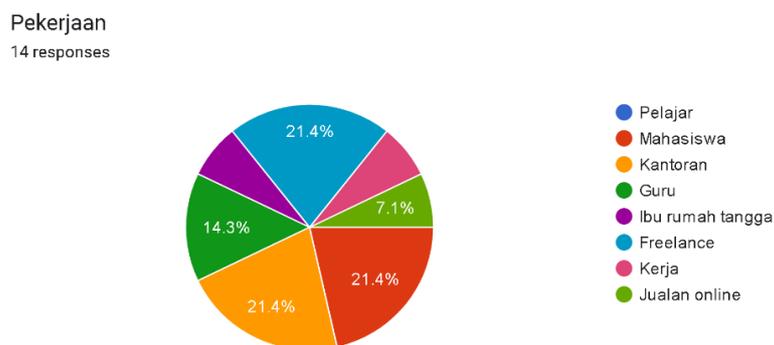
Berdasarkan penyebaran quisioner calon pengunjung Roemah Martha Tilaar diperoleh data sebagai berikut:

(1) Usia calon pengunjung?



Gambar 3 Data Usia Pengisi Quisioner
(Sumber : dokumentasi penulis)

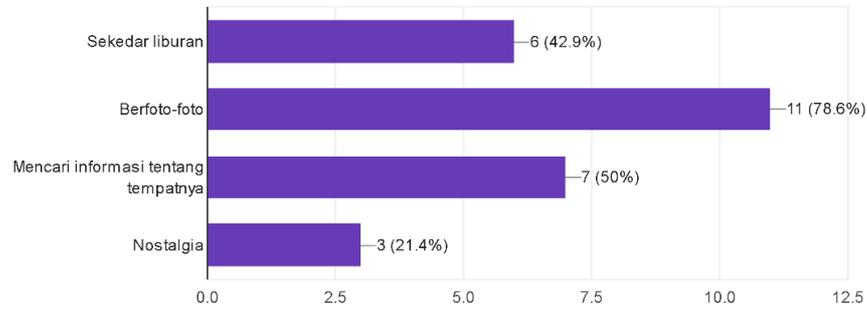
(2) Pekerjaan calon pengunjung?



Gambar 4 Pekerjaan Calon Pengunjung
(Sumber : dokumentasi penulis)

(3) Apa yang dilakukan ketika sudah berada di Museum Roemah Martha Tilaar?

Ketika kalian berkunjung ke Roemah Martha Tilaar, hal apa saja yang akan kalian lakukan di sana?
14 responses

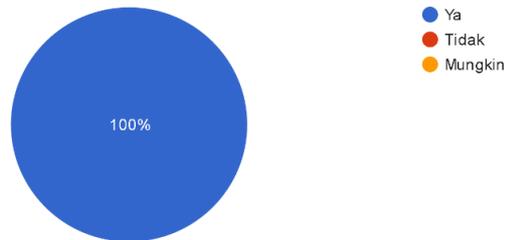


Gambar 5: Yang dilakukan saat berkunjung

(Sumber : dokumentasi penulis)

(4) Apakah perlu mencari informasi tempat yang akan di kunjungi melalui internet?

Jika kalian ingin berkunjung, apakah kalian akan mencari informasi terkait dengan tempat yang akan kalian kunjungi di internet?
14 responses



Gambar 6 Perlunya mencari informasi dengan internet

(Sumber : dokumentasi penulis)

(5) Bentuk penyampaian informasi yang dibutuhkan?

Bentuk penyampaian informasi seperti apa yang kalian sukai dan lebih mudah untuk kalian pahami?
14 responses



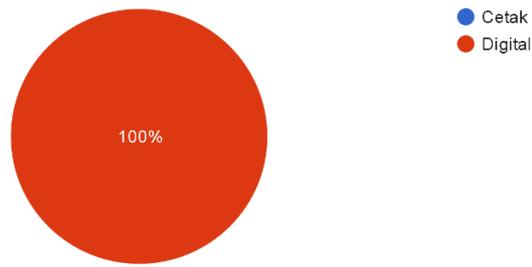
Gambar 7: Bentuk penyampaian informasi yang dibutuhkan calon pengunjung

(Sumber : dokumentasi penulis)

(6) Media informasi yang lebih di sukai dan memudahkan calon pengunjung?

Media informasi apa yang lebih kalian sukai dan mudahkan kalian?

14 responses



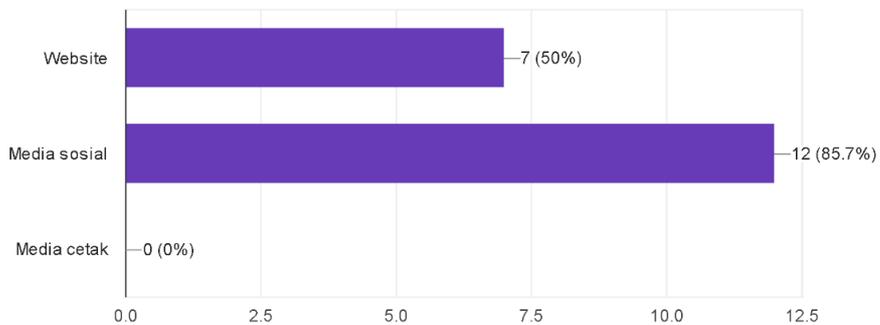
Gambar 8: Media informasi yang disukai dan memudahkan calon pengunjung

(Sumber : dokumentasi penulis)

(7) Platform media apa saja yang digunakan untuk mengakses informasi secara mandiri?

Platform media apa saja yang sering kalian gunakan untuk mengakses informasi secara mandiri?

14 responses



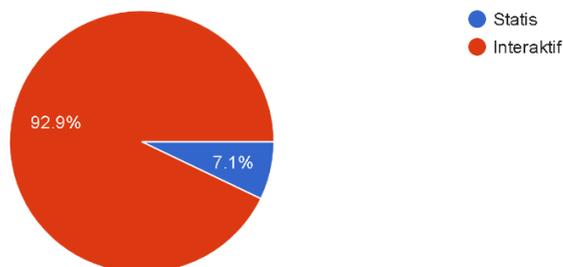
Gambar 9: Platform media yang digunakan untuk mengakses informasi secara mandiri

(Sumber : dokumentasi penulis)

(8) Jenis informasi yang di inginkan?

Jika kalian diberikan pilihan jenis informasi, jenis apa yang akan kalian pilih?

14 responses



Gambar 10: Jenis informasi yang diinginkan

(Sumber : dokumentasi penulis)

3.2 Analisa Data

Dalam perancangan ini data yang di butuhkan untuk perancangan berdasarkan *Design Thinking* mencakup pencarian data dari literatur, media internet, observasi lapangan, quisioner, dan wawancara dengan narasumber dari pihak yang terkait (Septianingsih 2017).Literatur yang penulis gunakan didapat dari artikel, jurnal penelitian sebelumnya, dan situs *website* yang berhubungan dengan perancangan antar muka visual interaktif sebagai media interaktif untuk menyampaikan informasi yang lebih mudah dipahami oleh pembaca. Dari literatur dengan study kasus rivew infografis sebagai media informasi untuk meningkatkan pemahaman pembaca. Dilakukan Analisa data dari wawancara dengan Alona Novensa selaku *manager oprasional* dan Khasib Fatoni selaku sekretaris dari Museum Roemah Martha Tilaar.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan memberikan kesimpulan dari Roemah Martha Tilaar sebagai berikut:

1. Roemah Martha Tilaar merupakan rumah pribadi milik keluarga Ibu Martha Handana (*Tjhie Pwee Giok*) yang dibangun oleh kakek dari Ibu Martha yaitu Tn.Liem Siauw Lam pada tahun 1920 dengan akulturasi bangunan gaya arsitektur *Indische Empire* dan tata ruang serta dekorasi interior menurut *Fengshui* China. Bangunan Roemah Martha Tilaar ini sempat direnovasi dengan tetap memperhatikan orisinalitas bangunan setelah kosong untuk waktu yang lama sebelum di pugar menjadi museum oleh Ibu Martha Handana pada 6 Desember 2014.
2. Roemah Martha Tilaar merupakan wujud bakti dari Ibu Wulan Tilaar putri dari Ibu Martha Tilaar untuk mewujudkan citacita ibunya untuk turut membangun kota kelahirannya di Gomong
3. Roemah Marta Tilaar belum memiliki segmentasi target audien yang spesifik dan masih bersifat umum
4. Roemah Martha Tilaar berharap semakin banyak pengunjung yang memiliki minat khusus wisata sejarah dan menjaga serta merawat peninggalan sejarah.
5. Ingin menyampaikan informasi yang bisa meningkatkan minat orang-orang untuk berkunjung melalui program-program yang ditawarkan dan nilai Sejarah dari Rumah tersebut.

Observasi langsung dilakukan dengan mengamati di tempat wisata dan mengamati secara langsung kondisi terkini dari Roemah Martha Tilaar, website dan melalui Instagram “ Roemah

Martha Tilaar” untuk mengetahui informasi dan konten apa yang sering ditampilkan.

Metode *Design Thinking* (Swarnadwitya, 2020) meliputi beberapa tahapan sebagai berikut: (1) *Empathize*: Mengenal pengguna dan memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan pengguna calon pengunjung Roemah Martha Tilaar.(2) *Define*: Mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh calon pengunjung terkait kebutuhan informasi.(3) *Ideate*: Membuat ide kreatif berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh calon pengunjung Roemah Martha Tilaar.(4)*Prototyping*: Membangun prototipe visual interaktif menggunakan alat desain berupa figma.(5) *Test* : Melakukan uji coba dengan pengguna untuk memastikan visual interaktif mudah digunakan dan dipahami. Berikut bagan tahapan *Design Thinking* dalam perancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar.



Pada tahapan perancangan diarahkan melalui *brainstorming* sesuai dengan metode *Design Thinking* untuk mengetahui kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dengan metode Analisa data 5W + 1H dan kuisisioner yang disebarakan secara acak pada gen Z (Septianingsih 2017). Pada tahapan Analisa 5W+1H didapat data sebagai berikut:

(1)*What?*(Apa): Apa saja yang akan dimasukkan ke dalam perancangan?; yang akan dimasukkan ke dalam perancangan meliputi Sejarah , keunikan arsitektur, dan program-program layanann yang ditawarkan dari Roemah Martha Tilaar,

(2)*Who?*(Siapa): Siapa target audience dari perancangan ini?; Target audience dari perancangan ini merupakan calon pengunjung Roemah Martha Tilaar pelajar maupun mahasiswa yang suka mengakses informasi terkait tempat yang akan dikunjungi melalui internet dengan media

interaktif berupa gadget dan memiliki minat *traveling* serta menyukai obyek-obyek bersejarah, usia 20-25 tahun, pria dan Perempuan

(3)*When?*(Kapan): Kapan relevansi waktu dengan media yang perancangan yang digunakan?; Relevansi waktu dengan media yang digunakan pada perancangan sejalan dengan era digital pada saat ini. Era digital dimana segala informasi dapat diakses dengan menggunakan media interaktif berupa gadget yang terhubung dengan internet di lakukan hampir oleh semua generasi saat ini,

(4)*Why?*(Kenapa): Kenapa memilih media tersebut untuk menyampaikan informasi?; visual interaktif merupakan media penyampaian informasi yang memadukan visual, dan interaksi sehingga lebih menarik minat pembaca dan tidak membosankan serta mudah diakses melalui gadget yang terhubung dengan internet,

(5)*Where?*(Dimana): Dimana lokasi obyek perancangan berasal?; Obyek perancangan visual interaktif berlokasi di belakang Pasar Wonokriyo Gombang, lebih tepatnya berada di Jl. Sempor Lama No. 28 Kedungampel, Wonokriyo, Kec.Gombang,Kebumen Jawa Tengah, Indonesia yang memiliki nilai-nilai sejarah,kearifan lokal dan pariwisata,

(6)*How?*(Bagaimana): Bagaimana perancangan ini akan dibuat?; Perancangan ini akan dibuat dengan alat bantu berupa Figma.

Kesimpulan dari Analisa data di atas diketahui bahwa untuk segmentasi target audien spesifik pada pelajar maupun mahasiswa yang mayoritas merupakan gen Z berusia 23 tahun bekerja sebagai mahasiswa dan freelance menyukai untuk mengakses informasi terkait tempat yang akan di kunjungi terlebih dahulu melalui internet dengan bentuk informasi yang dipadukan dengan visual dan merupakan informasi berbasis digital dan interaktif baik menggunakan website dan media social. Oleh karena itu berdasarkan analisa data tersebut di perlukannya perancangan informasi dengan media interaktif berupa perancangan antar muka visual interaktif yang dapat menyampaikn informasi dengan tepat dari Paduan visual dan elemen-elemen interaktif yang dapat diakses kapanpun dan di manapun berada yang terkoneksi dengan internet.

3.3 Konsep Verbal

Pada perancangan antar muka visual interaktif yang akan di buat tentang “Roemah Martha Tilaar” dengan bentuk penyampaian informasi berupa naratif yang dipadukan dengan sebuah karakter sebagai pemandu kita diawal untuk mengetahui informasi tentang Roemah Martha Tilaar. Karakter yang akan bertugas menjadi pemandu adalah stilasi karakter Ibu Martha ketika masih muda. Visual interaktif dalam bentuk naratif akan dibuat dengan beberapa ilustrasi vektor dan foto dari Roemah Martha Tilaar serta dokumentasi dari pengunjung di Roemah Martha Tilaar. Alur yang

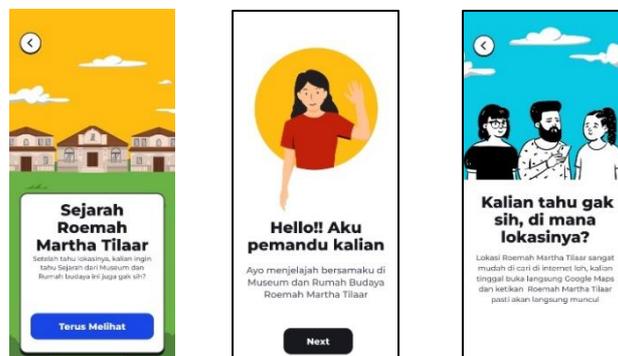
digunakan, dimulai dengan halaman utama (*homepage*) yang berisi judul dari perancangan visual interaktif dan *button* “Lihat” untuk menuju halaman selanjutnya. Halaman ke-2 akan dimunculkan sebuah karakter dan pengenalan karakter yang akan menjadi pemandu untuk mencari tahu tentang Roemah Martha Tilaar dan *button* “Next”. Halaman ke-3 akan menunjukkan Lokasi dari Roemah Martha Tilaar dan *button* “Lihat”. Halaman ke-4 berisi informasi Lokasi dan tanda “panah” yang jika di klik bisa langsung ke link untuk Lokasi Roemah Martha Tilaar di *google maps*. Halaman ke-5 merupakan arah rute perjalanan ke Roemah Martha Tilaar bila dari arah Kebumen Kota. Halaman ke-6 tentang Sejarah dari Roemah Martha Tilaar dan pendiri Rumah dan seterusnya ke halaman-halaman selanjutnya dengan konsep alur yang terus bergulir hingga ke halaman terakhir.

3.4 Konsep Visual

Dalam perancangan antar muka visual interaktif konsep visual perlu diperhatikan pada media yang akan digunakan. Elemen-elemen visual yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dengan cermat seperti warna, tipografi, layout, dan visual agar tersusun secara harmonis. Hal ini bertujuan agar konsep visual yang dibuat sesuai dan dapat diterima oleh target audien. Berikut konsep visual yang akan digunakan untuk perancangan infografis interaktif keunikan arsitektur Roemah Martha Tilaar:

1. Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan antar muka visual interaktif ini menggunakan kombinasi terang dan warna keberuntungan orang China, yaitu warna kuning mas yang berarti kekaisaran dan kekuatan, warna hijau yang memiliki arti kekayaan, kesuburan, regenerasi, harapa, serta harmoni, serta warna merah yang menandakan kebahagiaan dan keberuntungan. Dalam desain grafis, termasuk desain web, pemahaman tentang nilai (terang atau gelapnya warna), *Saturasi* (intensitas warna), dan *hue* (nama spesifik warna) sangat penting untuk membuat keputusan desain yang efektif (Cartwright 2022). Warna dapat menyoroti bagian tertentu, menavigasi dan memberikan keakraban sejak pertama kali mereka mengklik (Cartwright 2022). Warna yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 11: Palet Warna
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Palet warna akan digunakan seperti contoh aplikasi di atas dengan kode warna sebagai berikut: Merah #C1210A, Kuning mas #FFBD12, Biru Muda #08C8E3, Biru Tua #1947E5, Hitam #262424, Putih #FFFFFF ,Hijau muda #A4D0A4, Hijau Tua #51843C.

2. Tipografi

Tipografi yang baik harus memudahkan untuk dibaca dan sesuai dengan konteks visual keseluruhan (Lupton 2004). Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan terdiri dari dua jenis font, yaitu san serif Montserrat digunakan untuk penulisan Judul dan isi konten yang memberikan kesan penulisan modern dan tetap nyaman di baca., Nunito Sans digunakan untuk penulisan button konten memberikan ringan tidak terlalu kaku tetapi tetap formal , berikut contoh aplikasi tipografi yang di gunakan:

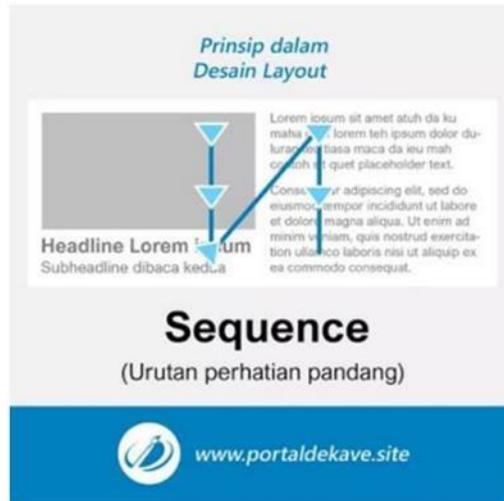


Gambar 12: Contoh Aplikasi font Montserrat dan Nunito San

(Sumber: Documentasi Penulis)

3. Layout

Tata letak yang baik harus mempertimbangkan kenyamanan, kemudahan membaca,keselarasan,keseimbangan,dan hireraki visual (W.White 2011). Tata letak yang akan digunakan didalam perancangan Visual Interaktif ini menggunakan Sequence yaitu semua disusun secara berurutan mulai dari homepage, pengenalan dan pembahasan.

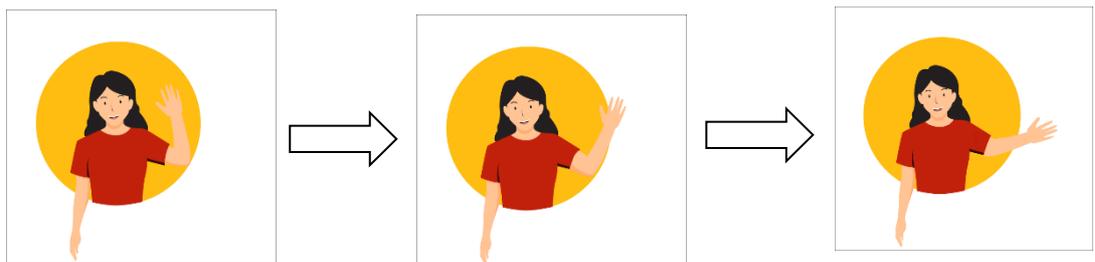


Gambar 13: Sequence Layout

(Sumber: Dokumentasi e-Proceeding of Art & Design Universitas Telkom,2021)

4. Motion Graphic

Motion Grafis digunakan untuk menyampaikan pesan,atau menciptakan pengalaman yang menarik dan memikat bagi audiens.. *Motion* grafis sendiri merupakan bentuk animasi yang menggunakan elemen-elemen visual dan gerakan untuk mengkomunikasikan pesan atau cerita (Ari Kusumaningsih, 2023) Dalam *motion* grafis elemen visual seperti gambar diberikan kehidupan melalui pergerakan, transisi, transformasi, dan efek visual lainnya (Ari Kusumaningsih, 2023). Berikut contoh aplikasi motion grafis pada ilustrasi pada karakter pemandu dengan pergerakan tangan melambai:



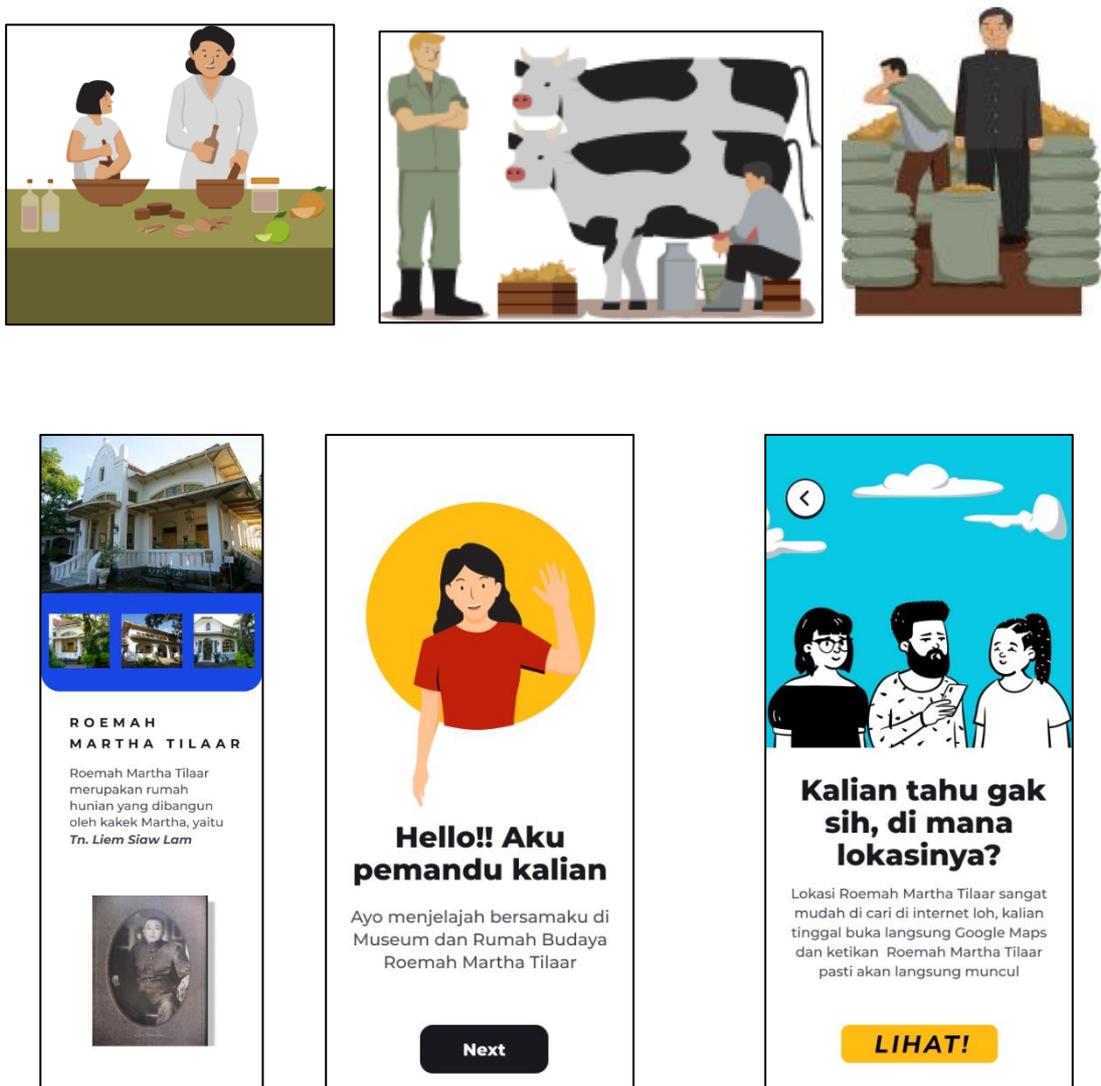
Gambar 14: Motion grafis pada karakter pemandu

(Sumber: Dokumentasi penulis)

5. Visual

Visual harus diatur untuk menciptakan komunikasi yang efektif termasuk kontras, pengulangan,keselarasan,dan kedekatan (Ware 2008).

Visual yang akan digunakan dalam perancangan antar muka visual interaktif menggunakan kombinasi dari ilustrasi vektor *flat design* yang cocok untuk menciptakan visual yang sederhana namun tetap berdampak dengan tampilan modern dan halus yang disukai target audien generasi Z, serta foto-foto untuk menunjukkan lebih jelas bagian dari Roemah Martha Tilaar .Berikut contoh aplikasi visual pada konten perancangan visual interkatif.



Gambar 15: Contoh visual perancangan

(Sumber: Documentasi Penulis)

3.5 Referensi Perancangan

Referensi yang digunakan dalam perancangan antar muka visual Interaktif ini menggunakan dua referensi dari Visual Interaktif Kompas(VIK), yaitu sebagai berikut:

1. Judul : Mengenal Lebih Jauh Bendungan
Published : Visual Interaktif Kompas (VIK)
Tim Pembuat:
 - a) Produser : Aningtias Jatmika
 - b) Graphic Designer: Yukari Putri Andia & Syifa Asky Fritaya
 - c) UI Engineer: Dian Abdul Syahid & Ridho Tamma Abdillah
 - d) Copywriter: Aningtias Jatmika
 - e) Editor : Sri Noviyanti
 - f) Storyboard : Yogarta Awawa Prabaning
 - g) Animation & Transisi: Dian Abdul Syahid & Yukari Putri Andia



Gambar 16. Visual Interaktif Kompas 1, 2023

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Perancangan visual interaktif ini bercerita tentang “ Mengenal Lebih Jauh Bendungan ”. Alasan menggunakan ini sebagai referensi karena penyampaian informasi yang mudah dipahami dengan Navigasi antar page halaman yang sederhana. Kita akan dipandu oleh sebuah karakter ilustrasi bernama Banyu yang akan memandu kita untuk mengenal dan berkeliling waduk. Didalam visual

interaktif ini akan dibagi menjadi beberapa segmen seperti pengenalan waduk, bagian-bagian waduk, dan manfaat dari waduk. Di sini kita dapat memilih *button* dari salah satu segmen yang ingin kita ketahui terlebih dahulu. Gaya penyampaian informasi dalam bentuk *story telling* dengan Bahasa Indonesia. Perancangan visual interaktif ini juga dibuat dengan sebagian besar ilustrasi dan sedikit foto untuk memperjelas informasi yang akan disampaikan.

2. Judul : Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Tohor

Published : Visual Interaktif Kompas

Tim Pembuat:

- a) Produser : Yunanto Wiji Utomo
- b) Graphic Designer: Maulana Mikael
- c) Developer: Dwi Indah Pujilestari
- d) Copywriter: Nurdita Afifah



Gambar 17.: Visual Interaktif Kompas, 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Visual interaktif Kompas tentang “Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Tohor” bercerita tentang aktivitas masyarakat untuk memanen dan mengolah sagu menjadi bahan makanan dan snack. Menjadi bahan untuk referensi karena memiliki tone warna yang sederhana, alur navigasi yang sangat sederhana dan sebagian besar menggunakan foto untuk visual informasinya. Dalam

perancangan visual interaktif ini dibagi menjadi beberapa segmen dengan alur terus-menerus kebawah, mulai dari segmen “ Trip” yang setiap trip akan memiliki fokus bahasan yang berbeda. Visual yang ditampilkan menggunakan foto-foto aktifitas dan video dari masyarakat. Dalam visual interaktif ini pengguna di pandu untuk menjelajah hutan sagu sungai Tohor dengan menggunakan Bahasa Indonesia.

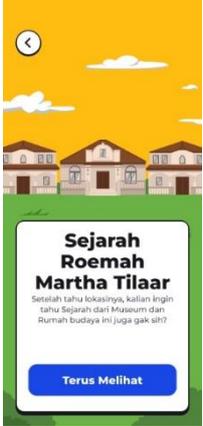
3.6 Hasil Perancangan

Dalam perancangan antarmuka visual interaktif Roemah Martha Tilaar dengan layout *Sequence* yaitu semua disusun secara berurutan mulai dari *homepage*, pengenalan dan pembahasan dibuat bagan navigasi sebagai berikut untuk memudahkan pengguna dalam memahami perpindahan halaman.



Berikut hasil dari rancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar.

No.	Visual	Deskripsi
1.	<p style="text-align: center;">Halaman awal</p> 	<p>Tampilan halaman awal "Home page" berupa ilustrasi rumah flat desian dengan beground berwarna biru untuk menunjukkan langit cerah dengan ilustrasi awan putih besar dan burung-burung kecil berterbangan untuk memperlihatkan kondisi rumah yang asri. Serta teks yang berfungsi sebagai judul dari konten. Dan terdapat <i>button</i> "LIHAT!" yang berfungsi untuk menafisasikan pengguna untuk berpindah ke halaman selanjutnya.</p>
2.	<p style="text-align: center;">Halam Pengenalan Karakter Pemandu</p> 	<p>Pada halaman pengenalan karakter terdapat ilustrasi dari karakter Martha muda yang akan jadi pemandu dengan beground lingkaran untuk menunjukkan fokus pada ilustrasi karakter pemandu, serta teks yang berisi singkat deskripsi dari maksud adanya sebuah ilustrasi karakter yang melambai. Terdapat <i>button</i> "Next" untuk menafisasi pengguna berpindah ke halaman selanjutnya</p>
3.	<p style="text-align: center;">Halam Lokasi Rumah dan Rute rumah dari Kebumen Kota</p> 	<p>Halaman mencari Lokasi memiliki tampilan ilustrasi karakter random sebagai calon pengunjung untuk mencari tahu Lokasi dari Roemah Martha Tilaar dengan baground langit biru cerah dan awan-awan kecil. Terdapat teks yang berisi informasi ajakan untuk mencari tahu Lokasi dari museum. Serta terdapat <i>button</i> "LIHAT!" yang berfungsi untuk menafisasikan pengguna untuk berpindah ke halaman selanjutnya. Setelah berpindah ke halaman selanjutnya terdapat tampilan dari</p>

		<p>rute perjalanan ke museum dari arah kebumen kota, dan <i>button</i> “Terus Menjelajah” untuk mengajak pengguna terus melihat halamn selanjutnya. Terdapat juga <i>button</i> kecil berbentuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.</p>
4.	<p style="text-align: center;">Halaman Sejarah Rumah</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p>Tampilan halamn Sejarah dengan beground kuning dan ilustrasi bangunan rumah yang merupakan stilasi dari museum saat ini dengan 3 bangunan utama. Terdapat teks dari judul halam dan ajakan untuk mencari tahu Sejarah dari rumah dan museum ini. Terdapat <i>button</i> ”Terus Melihat” untuk menafigasikan pengguna ke halam selanjutnya yang masih merupakan pembahasan dari Sejarah rumah. Terdapat juga <i>button</i> kecil berbentuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.</p>

5. Profil Sejarah Pemilik Rumah



**ROEMAH
MARTHA TILAAAR**
Roemah Martha Tilaar merupakan rumah hunian yang dibangun oleh kakek Martha, yaitu Tn. Liem Siaw Lam

Terus Melihat >



The Rich Chinese Van Gombong

Terkenal sebagai Cina Kaya dari Gombong karena usahanya menjual hasil bumi dari masyarakat, Kopro, dan Sarang burung walet

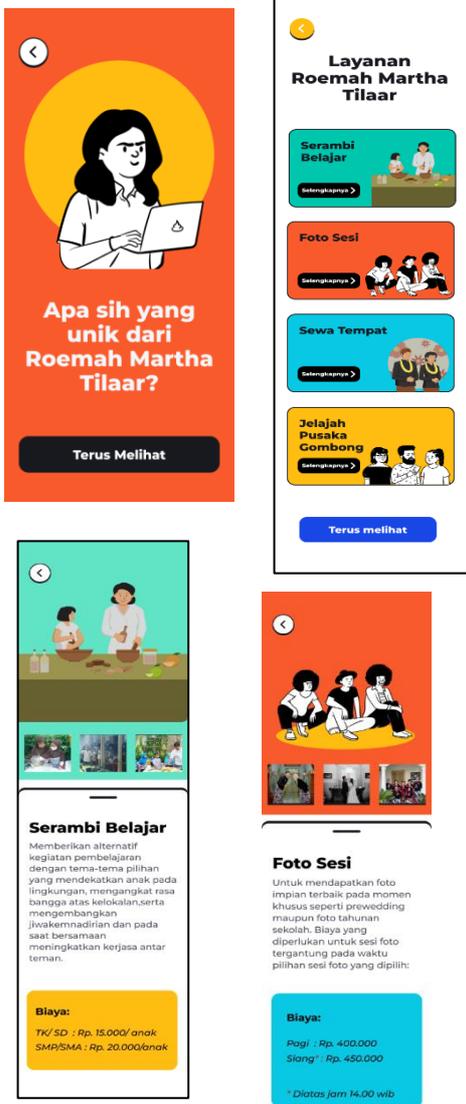
Terus Melihat >



Alasan lainnya juga karena beliau menjual susu hasil ternaknya kepada tentara belanda dan masyarakat sehingga mendapat julukan The rich Chinese Van Gombong

Next >

Tampilan halaman profil Sejarah dari pemilik rumah yaitu kakek ibu Martha, tn. Liem Siaw Lam dengan tampilan foto dari rumah utama tampak teras depan belakang dan pavilion wulan tilaar. Serta singkat Sejarah dari kakek ibu Martha. Terdapat *button* “ Terus Melihat” yang akan menafigasi pengguna pada halaman selanjutnya yang masith tentang Sejarah kakek ibu Martha. Terdapat ilustrasi dari pekerjaan kakek ibu Martha terdahulu sehingga beliau bisa mendapatkan julukan *The Rich Chinese Van Gombong*. Terdapat juga *button* kecil berbentuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.

<p>6.</p>	<p>Mencari tahu keunikan rumah</p> 	<p>Pada tampilan halaman mencari tahu keunikan museum terdapat ilustrasi dari calon pengguna yang mencari tahu melalui internet untuk mengetahui ke unikan dari museum dengan bagroun merah dan kuning untuk menonjolkan ilustrasi. Terdapat <i>butoon</i> “Terus Melihat” yang akan menafigasi pengguna pada halaman selanjutnya yang menunjukkan ke unikan museum dari layan-layan yang di sediakan oleh museum. Terdapat tampilan berisi sub tema yang dapat dipilih untuk melihat. Sub tema berisi layanan-layanyang ditawarkan dari museum. Dengan warna beground yang berbeda-beda untuk menunjukkan fokus bahwa memiliki pembahsan yang berbeda. Terdapat <i>butoon</i> “Terus Melihat” yang akan menafigasi pengguna pada halaman selanjutnya. Terdapat juga <i>button</i> kecil berbetuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.</p>
<p>7.</p>	<p>Halaman Jam Oprasional Museum</p> 	<p>Tampilan ahalamn Jam Oprasional dengan teks sebagai judul halaman dan deskripsi teks yang mengingatkan kita jam oprasional dari museum. Terdapat ilustrasi yang menjadi sambutan selamat datang yang menunjukkan jam buka museum. Terdapat <i>butoon</i> “Terus Melihat” yang akan menafigasi pengguna pada halaman selanjutnya. Terdapat juga <i>button</i> kecil berbetuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.</p>

8.	<p>Halaman Harga Tiket Masuk Museum</p> 	<p>Tampilah halaman terdapat teks Harga Tiket Masuk sebagai judul halaman, dengan ilustrasi karakter Martha sebagai pemandu untuk memberikan informasi dari harga tiket masuk ke museum. Terdapat juga <i>button</i> kecil berbentuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.</p>
9.	<p>Halaman akhir” Thankk You”</p> 	<p>Pada tampilan halaman terakhir terdapat ilustrasi Thank You yang menandakan akhir dari halaman. Ilustrasi akan di gerakkan dengan animasi berupa transisi munculnya ilustrasi pada halaman. . Terdapat juga <i>button</i> kecil berbentuk anak panah kecil yang berfungsi untuk menafigasi pengguna kembali ke halaman sebelumnya.</p>

Gambar 178: Hasil Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan warna-warna kontras mejadi bantuan dalam melakukan navigasi untuk membaca konten hasil rancangan. Antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar di lengkapi dengan visual berupa ilustrasi yang di animasikan dan beberapa foto untuk memperlihatkan lebih detail dari Gambaran Roemah Martha Tilaar. Calon pengguna akan berinteraksi secara langsung dengan konten melalui fitur-fitur untuk mengklik, scrool dan zoom pada button yang telah disediakan sehingga lebih menarik bagi pengguna ketika mencari tahu informasi tentang Roemah Martha Tilaar. Dengan alur konten mulai

dari *Home Page*, *Pengenalan Pemandu*, *Lokasi Museum*, *Sejarah*, *Keunikan*, dan *Harga Tiket Mauk ke Museum*.

Hasil dari perancangan Antar Muka Visual Interaktif Roemah Martha Tilaar Sebagai Salah Satu Media Support Informasi Bagi Calon Pengunjung berupa link prototype akan dibuat menjadi *QR Code* yang memudahkan audien untuk mengakses informasi akan di *upload* di media sosial seperti feed Instagram penulis dan Tiktok sehingga informasi yang dibuat bisa lebih tersebar luas. Gen Z yang menjadi target audien perancangan ini merupakan generasi yang paling aktif di media sosial untuk mengakses informasi berupa artikel, informasi pendek, sosial, dan hiburan seperti TikTok yang memberi pengaruh sangat besar (Kania Aisha Pasaman, 2024). Berikut QR Code yang dapat di akses untuk audien.



Gambar 19: QR Code, link prototype perancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar sebagai salah satu media support informasi bagi calon pengunjung

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut link prototype Figma antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar sebagai salah satu media support informasi bagi calon pengunjung:

<https://www.figma.com/proto/wd4PMeA7pOXU7SICkoBpfd/Tugas-Akhir-Antar-Muka-Visual-Interaktif-Roemah-Martha-Tilaar?page-id=1002%3A3&node-id=1023-1499&viewport=6358%2C1246%2C0.6&t=E4a4x8gnWFRvo2rE-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed>

4. KESIMPULAN

Perancangan antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar sebagai salah satu media support informasi yang tersegmentasi dengan lebih spesifik pada gen Z yang merupakan pelajar maupun mahasiswa bertujuan utama untuk meningkatkan pemahaman informasi, menarik minat pengunjung dan untuk meningkatkan kepedulian dalam merawat peninggalan -peninggalan sejarah. Penentuan target audien yang terspesifik membantu memudahkan dan tersampainya penyampaian informasi dengan lebih maksimal. Dengan didominasinya dunia saat ini oleh generasi gen Z menjadi acuan utama dalam menentukan media yang digunakan. Dimana gen Z yang paling aktif dalam keseharian untuk mengakses informasi, hiburan, sosial dan pembelajaran melalui gadget berupa handphone yang terkoneksi dengan internet kapanpun dan dimanapun. (Kania Aisha Pasaman, 2024). Pada tahapan akhir Design Thinking di lakukan uji test prototype Antar Muka Visual Interaktif Roemah Martha Tilaar sebagai salah satu media support informasi bagi calon pengunjung dengan penyebaran link prototype dan quisioner pada random target audien. Hasil tes dari penyebaran link tersebut mendapatkan hasil bahwa Antar muka visual interaktif Roemah Martha Tilaar sebagai salah satu media support informasi bagi calon pengunjung setuju bahwa prototype ini memenuhi kebutuhan informasi bagi calon pengunjung. Perancangan ini juga bisa dikembangkan lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Kusumaningsih, D. C. (2023). *Rekayasa Multimedia*. In D. C. Ari Kusumaningsih, *Rekayasa Multimedia* (pp. 81-83). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arum, N. S. (2017). Infographic: Not Just A Beautiful Visualisation. *Google Scholar*, 8.
- Cartwright, B. (2022, November 25). *Color Theory 101: A Complete Guide to Color Wheels & Color Schemes*. Retrieved Juli 1, 2024, from https://blog.hubspot.com/marketing/color-theory-design?__hstc=10334826.e3d2559e407886466ae15f6927d25eb3.1710876133112.1712669540036.1712696019967.83&__hssc=10334826.22.1712696019967&__hsfp=3291739381
- Christian Muller, R. (2020). *Design Thinking for Dummies*. Canada: John Wiley & Sons.
- Ciputra, U. (2024, Februari). *Keajaiban Komunikasi Visual Interaktif*. Retrieved 12 11, 2024, from <https://www.ciputra.ac.id/vcd/keajaiban-komunikasi-visual-interaktif/>

- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 33-54.
- Firamadhina, f. I., & Krisnani, H. (2020). Prilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Social Work Jurnal*, 199-208.
- Gischa, S. (2023, Agustus 15). *Kompas.com : Pengertian Media Menurut Para Ahli*. Retrieved Desember 07, 2024, from <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/15/140000869/pengertian-media-menurut-ahli#:~:text=Serafica%20Gischa&text=KOMPAS.com%20%2D%20Kata%20media%20berasal,Menurut%20Gerlach%20dan%20Ely>
- Investments, I. (n.d.). *Sejarah Penjajahan Indonesia*. Retrieved 1 10, 2024, from <https://www.indonesia-investments.com/id/budaya/politik/sejarah-penjajahan/item178#:~:text=Pada%20tahun%201796%2C%20VOC%20akhirnya,tersebut%20dipindahkan%20ke%20tangan%20Inggris>.
- Irngamsyah, I. Z. (2024, Juni 18). *UNESA : Mengenal STP (Segmentasi, Targeting, Positioning) Sebagai Strategi Populer Dalam Pemasaran*. Retrieved Desember 07, 2024, from <https://ikom.fisipol.unesa.ac.id/post/mengenal-stp-segmenting-targeting-positioning-sebagai-strategi-populer-dalam-pemasaran>
- Julia Langer, M. Z. (2017). Evaluation of the User Experience of Interactive Infographics in Online Newspapers. *Google Scholar*, 2-9.
- Kania Aisha Pasaman, D. H. (2024). *Indonesia Gen Z Report 2024*. Jakarta: IDN MEDIA: IDN Research Institute.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The Power Of Visual Storytelling*. Canada: Wiley.
- Lupton, E. (2004). *Thinking With Type*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lzyvisual. (2024, Mei 10). *Media Interaktif: Pengertian, Manfaat, Ciri, dan Contohnya*. Retrieved 12 07, 2024, from <https://www.lzy.co.id/post/media-interaktif-adalah>
- Mariati, Anderson, J., Yussyca, & Angela, S. J. (2022). Elemen Visual Pada Infografis: Studi Infografis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek. *Serina IV*, 103-110.
- Prastowo, G. E., & Prajarini, D. (2020). Perancangan Komunikasi Visual Desain Website " Muggle Division" Menggunakan Kaidah UI & UX. *Aksa*, 567-577.
- berdasarkan-undang-undang-cagar-budaya/
- Septianingsih, W. (2017). Perancangan Desain Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Design Thinking. *core.ac.uk*, 51-76.
- Sheikh, J. A., Tariq, I., Butt, M. A., Tariq, A., & Shahid, M. (2015). Infographics: A New Era of Information Visualization. *ICEET*. ResearchGate.
- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your*. Indianapolis: QUE Publishing.
- Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya*. Retrieved Desember 15, 2024, from <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- W.White, A. (2011). *The Elements of Graphic Design*. New York: Allworth Press.
- Ware, C. (2008). *Visual Thinking For Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Wibisono, A. (2019, Maret 06). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Retrieved from Kementrian Keuangan Republik Indonesia:

<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>.

Widiari, D. N., & Krismiyanto, Y. (2021). Arsitektur Indische Empire Roemah Martha Tilaar Gombong Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. *Jurnal Arsitektur Komposisi*, 85-91.

LAMPIRAN

Transkrip wawancara Alona Novensa dengan Khasib Fatoni selaku manager oprasional dan sekretaris Roemah Martha Tilaar:

Penulis :

“ Yang pertama saya tanya itu tentang sejarah Roemah Martha Tilaar?”

Narasumber 1 :

“Rumah ini merupakan rumah hunian di bangun 1920 oleh Liem Siaw Lam. Jadi biasa kalau di tahun-tahun itu, biasanya kalau orang lihat arsitek, arsitek itu mesti lihat terus langsung menyebutnya bangunan Indische Empire. Tapi sebenarnya kalo kita telusuri lebih lanjut ini Indische Empire tapi gayanya sudah freestyle. Karena sudah tercampur sentuhan -sentuhan yang cukup kental dari budaya yang ada di sini. Jadi kalau rumahnya sendiri sebenarnya ada akulturasi ya. ”

“

Narasumber 2:

“ Rumah ini di bangun 1920 oleh Liem Siaw Lam, beliau merupakan pengusaha, saudagar. Beliau berbisnis susu sapi, kopra, dan sarang burung walet. Beliau sukses karena hasilnya dijual ke tentara Hindia Belanda dan masyarakat sekitar, beliau akhirnya dapat julukan The Rich Chinese Van Gombong (Cina Kaya dari Gombong).”

Penulis :

“ Kapan dibuka menjadi museum dan Rumah Budaya?”

Narasumber 1:

“ Waktu dipugar, sekitar tahun 2011 itu sebenarnya sudah kembali ke sini rumahnya, terus sudah sedikit merapikan karena waktu itu untuk syuting masa kecil gitu tahun 2012. Mulai dipugar jadi museum akhir tahun 2014 yaitu bulan Desember. Jadi kalau renovasinya sebenarnya memakan waktu sekitar 1 setengah

tahun.”

Narasumber 2:

“ Rumah ini sempat kosong lama, kurang lebih 40 tahun sampai 45 tahun lebih. Alasan kosong itu karena keluarganya itu berada di luar kota semua, tidak ada yang di sini, itu karena bisnis dan usahanya semua di luar kota terus akhirnya rumah ini terbengkalai seperti itu. Sempat kosong jadi kalau masyarakat yang tahu lama memang nggak terawat.”

Penulis :

“ Untuk target audien dari calon pengunjung Roemah Martha Tilaar siapa saja sih?”

Narasumber 1:

“ Jadi umum aja. Jadi ya sebenarnya salah satu kesulitan kita juga karena pasanya cukup luas. Karena ya itu Ibu Martha pengennya ini jadi rumah yang yang bisa digunakan lintas, lintas generasi, lintas komunitas gitu. Jadi makanya kita coba untuk kelompokkan ke dalam program-program itu sih. Coba ya jadi tantangan tersendiri. Nah kalo ngomongin pengunjung, ini kan sebenarnya ngomongin gue yang sering berkegiatan di sisni atau pengunjung reguler yang tiba-tiba datang dari luar kota. Kalo yang pengunjung luar, mayoritas keluarga. Biasanya antara keluarga pasarnya itu udah jelas ya, antara keluarga, orang-orang yang suka sejarah, komunitas sejarah itu udah pasti hampir semuanya pergi kesini. terus perempuan.”

Narasumber 2:

“ Kalau target audien pengunjung itu semua. Karena semuanya juga bisa menikmati atau melihat, baik itu anak-anak, terus juga dari mulai pelajar dan ada yang umum, ada mungkin beberapa lansia. Jadi hampir semuanya di segala usia. Kalo pengunjung itu macam-macam ada yang satu, dua, atau kelompok, jadi beda-beda. Kalau wisata museum itu lebih ke minat khusus. Biasanya kan hanya orang-orang tertentu yang pengen berkunjung ke museum seperti itu.”

Penulis :

“ Harapan dari Roemah Martha Tilaar?”

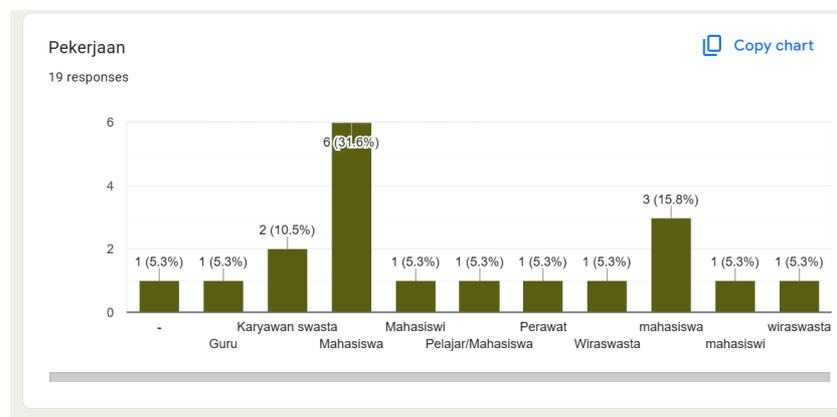
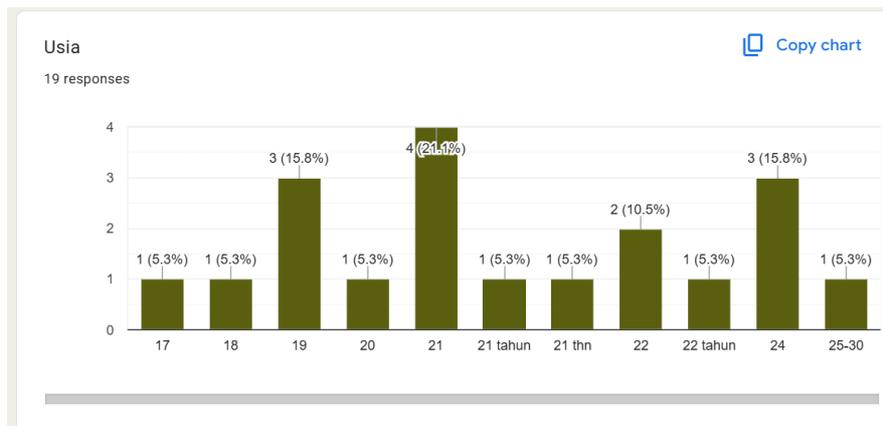
Narasumber 1:

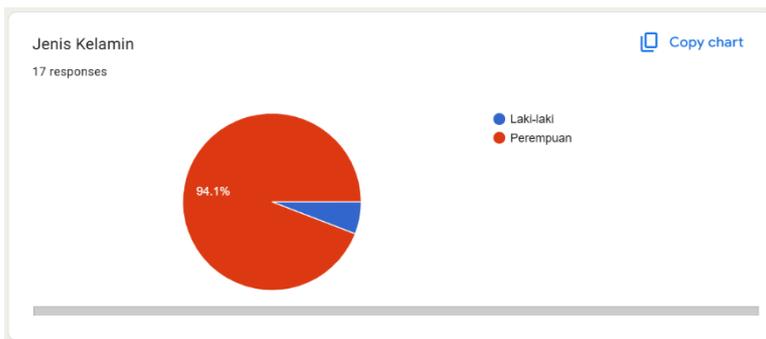
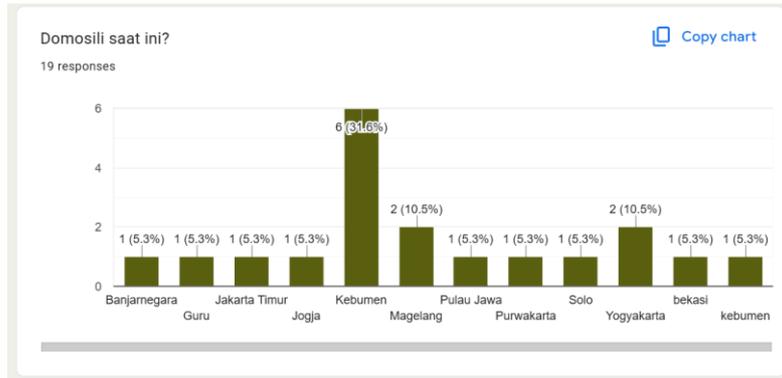
“ Jadi satu hal yang pengen disampaikan rumah itu sebenarnya, asalnya bukan masalah dari mana atau kecilnya seperti apa, tapi ketika kita punya mimpi diusahakan pasti bisa dihasilkan. Nah itu yang selalu kita bisa berikan. Ya.. semangat-semangat itu sih yang bisa diberikan kepada perempuan-perempuan..”

Narasumber 2:

“ Karena sekarang ini kan bangunan-bangunan sejarah atau bangunan lama sudah hampr tidak ada. Jadi harapannya juga tamu atau pengunjung dapat merawat atau menjaga lah...”

Quisioner Testimoni Prototype Antar Muka Visual Interaktif Roemah Martha Tilaar Sebagai Salah Satu Media Informasi Bagi Calon Pengunjung:

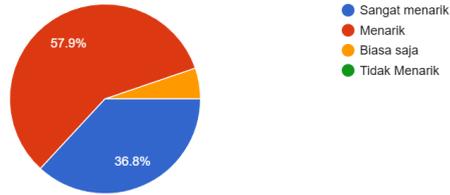




Apakah visual yang di tampilkan menurut Anda menarik untuk dibaca

[Copy chart](#)

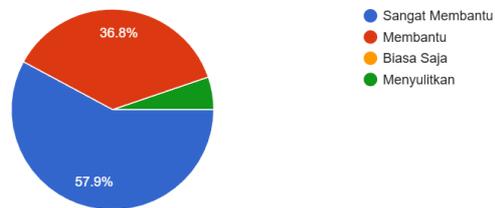
19 responses



Bagaimana pendapat Anda dengan fitur tombol navigasi apakah sangat membantu untuk memahami alur informasi?

[Copy chart](#)

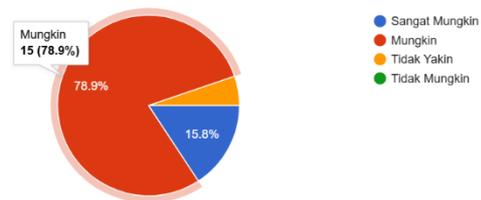
19 responses



Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan prototype ini kepada teman atau keluarga?

[Copy chart](#)

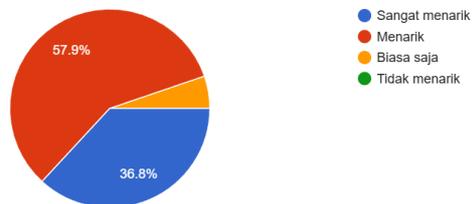
19 responses



Apakah Anda merasa desain antar muka visual interaktif ini menarik?

[Copy chart](#)

19 responses



Apa yang anda sukai dari prototype ini?

19 responses

Mudah dan baik

fitur tombol nafiigasi dan juga visualnya

Saya suka prototipe ini karena desainnya terlihat simpel, fungsinya jelas, dan mudah digunakan. Selain itu, ide yang diusung terasa relevan dan bermanfaat.

visual yang ditampilkan sangat menarik

Cukup menarik perhatian, dengan penggunaan warna2 yang kontras, informasi yang disampaikanpun cukup mudah untuk dipahami. Namun pemilihan desain prototype belum menunjukkan keharmonisan dengan tema objek wisata dimaksud.

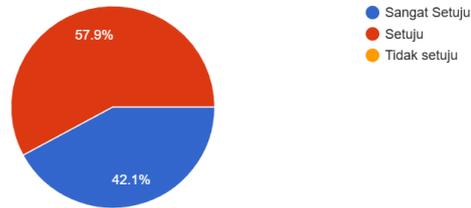
sangat informatif dan mempunyai design yang menarik

Menarik

Setujukah Anda dengan prototype ini memenuhi kebutuhan informasi saya sebagai calon pengunjung?

[Copy chart](#)

19 responses



DOKUMENTASI SIDANG







LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Nurul Khoikah Nafsah NIM 11191067
 SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK :
 JUDUL SKRIPSI : Perancangan Antarmuka Visual Interaktif
 Pemilih Martha Tihar Sebagai Salah Satu Media Cerdas
 & Informasi Bagi calon Pengunjung
 PEMBIMBING : Wangsa Tri Wadidjo, S.S.M

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
6/12	Revisi	di susun	f.
11/12	⊕ kutipan di bagian	f	✓
20/12	Konsep visual disempurnakan		✓
2/1	Konsep visual & hasil perancangan	⊕ Motion graphic ⊕ Metode Perancangan	f
4/1	Kesimpulan & Abstraksi	Feedback hasil → ⊕ Pengujian ⊕ Key.w. → Iq	f
6/1	- Metode Perancangan (Perigrahly.) - ⊕ Alternatif		f.
7/1	Next → komunikasi		f
8/1	⊕ Animasi ⊕ Penempatan media	f.	f.
9/1	Perbaikan pada	f.	f.

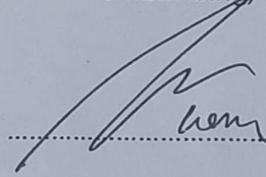
Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)



Pembimbing

(Wangsa Tri Wadidjo, S.S.M)



see
sifat diujikan

PERANCANGAN ANTAR MUKA VISUAL INTERAKTIF
ROEMAH MARTHA TILAAK SEBAGAI SALAH SATU
MEDIA SUPPORT INFORMASI BAGI CALON PENGUNJUNG

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 21 Januari 2025 di STSRD
VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

NIDN. 0526047001

Ketua Penguji

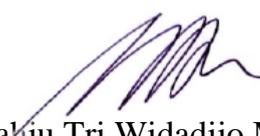


Nofria Doni Fitri, M.Sn.

NIP/NIK.....

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan



Dwisanjo Savogo, M. Ds.

NIP/NIK.....