

APLIKASI PETA WISATA MUSEUM JAKARTA PUSAT

Ratna Cahaya Rina¹
Gracia Mungki Leona²

Abstrak: Tangerang memiliki beberapa kampus yang memiliki fakultas desain dengan jumlah mahasiswa yang semakin banyak. Mahasiswa desain memiliki kebutuhan alat dan jasa khusus untuk menunjang kegiatan belajarnya dan saat ini belum ada media yang mawadahi informasi tersebut. Metode *active research* dilakukan melalui wawancara dan survei untuk mendukung data yang dibutuhkan dalam perancangan. Hasil rancangan ini berupa direktori interaktif dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah mahasiswa mendapatkan layanan jasa dan alat penunjang studi

Keywords : direktori, desain grafis, interaktif, mahasiswa, Tangerang

Pendahuluan

Website resmi Pemerintah Kota Jakarta Pusat menyebutkan bahwa wilayah ini memiliki jumlah museum yang lebih banyak daripada wilayah Jakarta lainnya. Beberapa museum yang umum diketahui di wilayah ini adalah Museum Nasional (Museum Gajah), Museum Sejarah Nasional (Monas), Museum Wayang, Museum Tekstil, dan sebagainya. Namun dalam wawancara terhadap pengunjung muse-

um yang berasal dari lokal dan internasional mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui bahwa selain museum-museum tersebut, terdapat juga museum kecil seperti Museum Prasasti dan Museum Jend. Besar A.H. Nasution. Hal ini disebabkan karena tidak semua museum mendapat liputan media sehingga kurang populer dan tidak adanya petunjuk arah yang menerangkan arah menuju museum ini, tidak ada petunjuk arah yang terdapat pada beberapa meter sebelum lokasi Museum

¹Ratna Cahaya Rina., adalah Staf Pengajar pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

²Gracia Mungki Leona adalah alumnus Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : ratna.cahaya@umn.ac.id

e-mail : gracialeona@gmail.com

Bank Mandiri, atau Museum Tekstil.

Kurangnya petunjuk arah ini juga membuat para pengunjung dan calon pengunjung sulit menemukan lokasi museum yang ingin dituju meskipun mereka telah tahu tentang museum ini. Pemerintah kota dan beberapa pengelola wisata memang telah mengeluarkan peta wisata, namun peta yang telah beredar berbaur dengan petunjuk arah dan iklan hotel, tempat makan, dan tempat wisata lainnya. Padahal para pengunjung museum adalah tidak selalu membutuhkan informasi yang justru mengurangi fokus pencarian informasi tentang letak dan arah museum.

Permasalahan ini melatarbelakangi karya yang akan dirancang oleh penulis, untuk membantu pengunjung museum mendapatkan informasi dan petunjuk arah mengenai museum yang ada di sekitar wilayah Jakarta Pusat. Alat bantu semacam ini biasanya menggunakan jumlah data yang banyak, sehingga kurang efisien jika disajikan melalui cetak. Berdasarkan alasan ini, penulis menggunakan media interaktif yang dapat memunculkan data sesuai dengan permintaan dan dapat diakses melalui ponsel untuk memudahkan pengguna. Artikel ini akan memaparkan proses penelitian dan pengembangan karya aplikasi peta wisata museum Jakarta Pusat yang diberi nama *Jalan-jalan Museum (JJM)*.

Peta Interaktif

Peta yang diproduksi menggunakan media kertas memiliki kekurangan yang berkaitan dengan penggunaan ruang untuk menyajikan konten. Kekurangan ini dapat diatasi dengan penggunaan media digital, yang dapat memuat banyak konten namun dapat dimunculkan sesuai kebutuhan pengguna peta. Muehlenhaus (2014, 8) menyebut bahwa permasalahan penyajian konten ini dapat diatasi dengan menggunakan hipermedia, yang berkat perkembangan digital dan teknologi dapat menyajikan multikonten (teks, suara, video, peta, dan sebagainya) dengan memunculkan data melalui pengetikan kata atau frasa untuk mencari konten tertentu. Melalui hipermedia, jumlah konten peta tidak berbanding dengan dimensi media yang digunakan, karena berupa data yang dimunculkan pada alat digital seperti komputer atau ponsel. Dalam karya *JJM*, alat yang digunakan adalah ponsel dengan pertimbangan mobilitas pengguna.

Permintaan dan pemunculan data yang berlangsung antara pengguna dan media digital merupakan proses komunikasi karena adanya aksi yang melibatkan pertukaran pesan secara interaktif yang ditandai dengan adanya timbal balik. William, Rice dan Rogers dalam Jancowski dan Hanssen (1996, 61) mendefinisikan interaktivitas sebagai proses

komunikasi, di mana setiap partisan memiliki kontrol dan kemampuan untuk bertukar pesan dalam *mutual discourse*. *Mutual discourse* ditandai dengan adanya *feedback* pada masing-masing partisan, sehingga aksi dan reaksi dalam komunikasi antara pengguna dan media digital disebut interaktif karena setiap partisan dapat memenuhi tugas tersebut, meskipun tidak tertutup kemungkinan adanya hambatan komunikasi.

Selain penyajian konten sesuai kebutuhan, pengembangan desain media digital juga diarahkan untuk mengoptimalkan usability bagi pengguna agar dapat melakukan aksi yang tepat agar media dapat memunculkan informasi yang dibutuhkan.

Benyon (2005, 52 - 62) menyebutkan empat prinsip dalam pengembangan desain interaktif, yaitu: 1. *Accessibility*, bersifat universal dan dapat digunakan oleh semua kalangan. 2. *Usability*, mudah digunakan dan fleksibel. 3. *Acceptability*, menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan lingkungan sekitar. 4. *Engagement*, memberi pengalaman yang menyenangkan.

Berkaitan dengan rancangan peta interaktif, Muehlenhaus (2014, 14) mengajukan empat hal yang dapat digunakan sebagai patokan untuk memaksimalkan rancangan, yaitu mengetahui tipikal pengguna peta, memilih data

yang akan dikomunikasikan, memilih informasi yang paling penting untuk di-*emphasize*, dan memilih elemen desain yang dapat membantu pengguna menerima informasi dengan jelas.

Wisata Museum

Selain museum-museum yang populer seperti Museum Gajah, Monas, dan Museum Fatahilah, terdapat beberapa museum lain di Jakarta. Beberapa museum tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1. Museum-museum tersebut tersebar di beberapa wilayah Jakarta Pusat yang memiliki keseluruhan luas 50.2 km². Potensi wisata museum di wilayah ini disadari oleh Asep Kambali, pendiri komunitas pecinta museum dan sejarah di Indonesia yang memotori Komunitas Historia Indonesia (KHI).

Tabel 1. Beberapa Museum di Wilayah Jakarta Pusat

NAMA MUSEUM	KOLEKSI	LOKASI
Graha Bhakti ANTARA	Lokasi Proklamasi Kemerdekaan RI	Sawah Besar
Museum Anatomi FKUI	Kadaver manusia, organ tubuh, janin, mamalia	Salemba
Museum Sasmita Loka Ahmad Yani	Lokasi penculikan dan pembunuhan Letjend. A. Yani	Jalan Lembang
Museum Sasmitaloka A.H. Nasution	Lokasi penculikan Jendral Nasution	Jalan Teuku Umar
Museum Joang 45	Benda peninggalan pejuang Indonesia	Menteng
Museum Katedral	Teks doa berbingkai, replika religius, lukisan, orgel pipa	Jalan Katedral
Museum Kebangkitan Nasional	Lokasi peristiwa bersejarah bangsa Indonesia	Senen
Museum M.H. Thamrin	Lokasi kegiatan pergerakan nasional	Jalan Kenari
Museum Perumusan Naskah Proklamasi	Naskah proklamasi	Jalan Imam Bonjol
Museum Sumpah Pemuda	Benda peninggalan kegiatan pergerakan nasional	Jalan Kramat Jaya
Museum Taman Prasasti	Batu nisan abad 16 - 17	Jalan Tanah Abang

Dalam wawancara dengan penulis, Kambali mengatakan bahwa minat wisata museum semakin meningkat akhir-akhir ini. Hal ini terlihat dalam peningkatan jumlah partisipasi mereka dalam *event-event* yang diadakan oleh KHI atau permintaan untuk bergabung sebagai anggota KHI. Para pecinta museum ini sebagian besar berada dalam kisaran usia 17 - 35 tahun, dengan mayoritas kelompok usia antara 21 - 25 tahun.

Penulis melakukan Focus Grup Discussion (FGD) dengan 10 anggota aktif KHI dan mendapatkan beberapa informasi sebagai berikut: 1. Para pecinta museum ini aktif mencari informasi tentang museum dan kegiatan yang berkaitan dengan museum melalui blog atau website. 2. Melakukan perencanaan untuk

berkunjung ke salah satu museum, tetapi terbuka untuk rencana berkunjung ke museum lain (melakukan beberapa kunjungan museum dalam satu hari) yang berada di sekitarnya secara spontanitas dan tergantung dari sisa waktu yang tersedia. 3. Pecinta museum belum menemukan aplikasi atau website yang dapat membantu mereka melakukan kunjungan museum. Selama ini mereka menggunakan aplikasi *GPS* seperti *Google Map* atau *Waze*, tetapi banyak museum yang tidak terdaftar. 4. Pecinta museum membutuhkan informasi tentang alamat, rute, *preview* museum, harga tiket, kontak, jam operasional museum dan kafe atau tempat makan di sekitar museum. 5. Pecinta museum membutuhkan waktu

yang cepat untuk mengakses informasi, sehingga aplikasi *offline* lebih sesuai untuk memenuhi kebutuhan ini.

Studi Visual

Saat ini beberapa pengembang telah menciptakan aplikasi serupa untuk tujuan berbeda. Beberapa di antaranya adalah *Jogja Museum*, *Jogja Tourist Map*, dan *Wisata Museum Jogja*. Ketiganya dapat diunduh melalui Google Playstore dan tidak berbayar.

Aplikasi *Jogja Museum* dan *Jogja Tourist Map* adalah aplikasi *offline* sehingga memerlukan waktu yang singkat untuk loading data. Pengguna dapat memperbesar atau memperkecil tampilan dan informasi peta dan meskipun menggunakan alur linear yang sederhana tetapi informasi cukup lengkap dilengkapi foto lokasi, alamat, am operasional, harga tiket, website resmi, dan profil museum. Namun tampilan peta aplikasi menaut pada Google Maps sehingga pada bagian ini pengguna harus online dan memerlukan waktu untuk memuat informasi.

Penyajian *Jogja Museum* berbeda dengan *Jogja Tourist Map* yang memiliki peta *offline* sederhana. Pada aplikasi ini fokus utama perancangan adalah mengembangkan peta yang dapat membantu pengguna menemukan arah

lokasi wisata dan mengeksplorasi lokasi secara langsung sehingga tidak membahas lebih jauh tentang lokasi wisata.

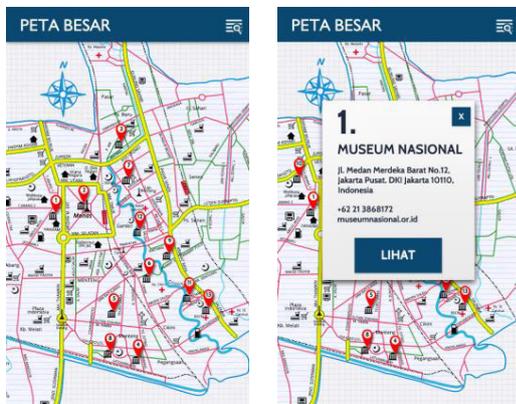
Aplikasi yang paling informatif di antara ketiga aplikasi yang menjadi bahan studi adalah *Wisata Museum Jogja*. Aplikasi ini dilengkapi dengan foto lokasi, alamat, koordinat, koleksi, jam operasional, harga tiket, website resmi, *preview* museum dan berita yang kontennya sesekali diperbaharui. Peta dalam aplikasi ini juga dapat diperbesar agar pengguna dapat mempelajari arah dengan detail. Namun aplikasi ini bersifat *online* sehingga membutuhkan waktu untuk memuat data dan pengaturan informasi kurang mendukung pengguna untuk dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cepat.

Berdasarkan studi visual dan FGD yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa agar memenuhi kebutuhan informasi pengguna, aplikasi *JJM* akan mengadopsi beberapa jenis informasi yang disajikan oleh ketiga aplikasi seperti alamat, *preview* museum, *preview* koleksi, harga tiket, jam operasional. *JJM* juga akan menambah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna seperti fasilitas umum terdekat (ATM, pom bensin, tempat ibadah dan minimarket) dan durasi rata-rata yang diperlukan untuk menikmati koleksi museum. Rancangan aplikasi ini di-

dasarkan untuk memfasilitasi pengguna agar mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi, sehingga aplikasi dapat dijalankan *offline* dan mendukung empat prinsip interaktivitas Benyon.

Aplikasi Jalan-jalan Museum

Agar pengguna cepat memperoleh informasi melalui aplikasi, peta ditampilkan pada halaman pertama setelah home. Pada tampilan peta ini terdapat ikon lokasi peta yang dilengkapi dengan tombol merah dengan angka, seperti yang tampak pada Gambar 1. Setiap angka mewakili museum yang berbeda tanpa aturan urutan tertentu.



Gambar 1. Peta Jalan-jalan Museum

Apabila pengguna melakukan *hover* di atas angka tersebut, aplikasi akan memunculkan *pop up* berisi keterangan lebih lanjut tentang museum dengan tombol 'Lihat', yang jika dipilih akan bertaut pada halaman info museum (Gambar 2).

Pada halaman ini pengguna dapat melihat profil singkat museum, alamat, jam buka, harga tiket, dan kontak.



Gambar 2. Halaman Informasi Museum



Gambar 3. Halaman Fasilitas Umum

Halaman untuk melihat fasilitas umum (Gambar 3) yang terletak di sekitar museum berupa informasi tentang ATM, mushola, dan tempat makan yang disusun dalam bentuk list statis. Lokasi fasilitas umum ini juga muncul dalam bentuk ikon pada tampilan peta namun hanya berupa ilustrasi tanpa bisa dimanipulasi. Halaman statis ini juga ditemui ketika pengguna memilih tombol museum lain, namun informasi yang

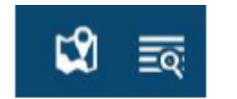
muncul berbeda pada setiap museum tergantung lokasi museum (Gambar 3).



Gambar 4. Halaman Rute

Pada halaman rute (Gambar 4) terdapat pilihan jenis transportasi, apakah pengguna membutuhkan rute menuju lokasi menggunakan kendaraan umum atau pribadi.

Halaman rute berupa petunjuk arah statis dan tidak mendeteksi posisi pengguna agar aplikasi tetap dapat dijalankan secara *offline*. Pengguna menentukan sendiri lokasinya sebagai patokan untuk memanggil informasi yang dibutuhkan.



Gambar 5. Ikon Pencarian dan Hasil

Untuk kembali pada halaman awal (halaman peta), pengguna dapat memilih tombol dengan ikon peta di ujung kanan atas yang selalu ada di setiap halaman. Pada bagian ini juga terdapat ikon pencarian museum yang telah terdata, yang jika dipilih akan memunculkan *list* museum (Gambar 5) untuk memunculkan opsi pada pengguna yang kurang merasa nyaman dengan tampilan pencarian melalui peta.

Kesimpulan

Aplikasi *JJM* dirancang setelah melihat bahwa jumlah pecinta museum bertambah dan wilayah Jakarta Pusat memiliki banyak museum yang lokasinya berdekatan namun tidak semuanya dimanfaatkan oleh para pecinta museum karena kurang popularitas dan infor-

masi. Aplikasi *JJM* membantu pecinta museum untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan saat melakukan kunjungan pada 2 - 3 museum setiap kali melakukan wisata. Aplikasi ini dirancang dengan dasar memahami kebutuhan pengguna pada saat melakukan wisata, sehingga harus mendukung pemanggilan informasi yang cepat dan mudah dipahami. Untuk mencapai hal ini, aplikasi dibuat agar dapat diakses secara *offline*. Strategi penyampaian informasi dilakukan dengan identifikasi lokasi secara mandiri oleh pengguna untuk memunculkan informasi yang diminta. Desain ditampilkan bersih dan sederhana agar pengguna dapat fokus melakukan tugas kognitif untuk melakukan input dan output yang tepat.

Benyon, D. & Turner, P. 2005. *Designing Interactive Systems: People, Activities, Context, Technologies*. Harlow, U.K.: Addison-Wesley.

Referensi

Muehlenhause, I. 2014. *Web Cartography: Map Design for Interactive and Mobile Devices*. Jakarta: Taylor and Francis Group.

Jankowski, N. & Hanssen, L. 1996. *The Countours of Multimedia: Recent Technological, Theoretical and Empirical Development*. Luton, U.K.: University of Luton Press.