

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI GALERI NASIONAL INDONESIA

MOBILE APPLICATION DESIGN FOR NATIONAL GALLERY OF INDONESIA

Achmad Hardian¹, Andreas Rio Adriyanto²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

achmadhardian@student.telkomuniversity.ac.id¹

andreasrio@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Galeri Nasional Indonesia, sebagai salah satu destinasi pariwisata di Jakarta memiliki peningkatan jumlah pengunjung terutama dari generasi muda, menggunakan media sosial seperti *website*, *Facebook*, dan *Instagram* untuk media promosi dan pusat informasi mengenai kegiatan yang sedang berlangsung di galeri. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara menunjukkan data bahwa para pengunjung galeri tertarik untuk mendatangi *event* yang sedang berlangsung setelah melihat konten foto pengunjung sebelumnya di media sosial. Menilik dari fenomena tersebut, Kepala Galeri Nasional Indonesia, menyatakan akan mengadakan peningkatan terhadap media menjadi *mobile application* yang berbasis *Android* dengan bertujuan untuk mempermudah pemberian informasi terbaru dan memberikan *user experience* yang lebih nyaman dan menyenangkan.

Metode yang digunakan dalam perancangan desain *mobile application* adalah metode analisis matriks, yaitu membandingkan dua dimensi atau lebih yang berbeda dengan cara menjajarkannya. Selain itu, pengambilan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi dan dokumentasi, wawancara serta kuisisioner pengunjung di lapangan dan pemilik proyek. Aplikasi *mobile* didesain untuk memiliki fitur informasi *event* baik yang sudah, sedang dan akan berlangsung di galeri, serta penambahan fitur yang mampu menunjukkan adanya apresiasi dari pengunjung terhadap karya-karya seniman yang sedang dipamerkan di galeri. Penambahan inovasi lain yakni aplikasi ini memiliki pengalaman pengguna yang lebih atraktif dengan adanya game interaktif yang dapat menjadi hiburan bagi pengunjung galeri.

Kata Kunci: Galnas Indonesia, *mobile application*, aplikasi *Android*

Abstract

National Gallery of Indonesia, one of the tourism destinations in Jakarta having the growth of visitor numbers particularly young generation, by using social media such as website, facebook, and Instagram to promote and inform about the gallery's activities. Based on the result of observation and interview shows the visitor was interested visiting the ongoing event after seeing photo posting in social media. By this phenomenon, National Gallery of Indonesia's chief, said the gallery will increase development of the promotion and the information media as *Android-based mobile application*, with aim to facilitate the Gallery's newest event and to provide more the comfortable and the enjoyable user experience.

The method used in the design of mobile application is matrix analysis method, which compares two or more dimensions by different way read. Besides, data retrieval is done through literature study, observation and documentation, interviews and questionnaire the ground visitors and the owner of the project. Mobile application is designed to have the better event information features which held and will be held in Gallery. In addition, the application is given a feature that able to show the existence of the visitor's appreciations towards the artist's works exhibited at the Gallery. The other innovations from this application, is the application has a more attractive user experience with the interactive games could become entertainment for the visitor's gallery.

Keywords: GALNAS Indonesia, *mobile application*, *Android Application*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Museum merupakan bagian dari objek dan daya tarik wisata yang sangat potensial untuk dikembangkan. Keberadaan museum dapat dipahami sebagai lembaga bersifat nirlaba yang bertujuan untuk melestarikan koleksi yang bersifat bendawi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Galeri Nasional Indonesia merupakan lembaga kebudayaan yang secara garis besar memiliki dua fungsi, yaitu sebagai pusat perkembangan seni rupa nasional dan museum seni rupa. Sebagai pusat perkembangan seni rupa nasional, Galeri Nasional Indonesia

menjadi parameter dari perkembangan seni rupa Indonesia. Dikutip dari republika.co.id, Galeri Nasional Indonesia kini telah menjadi salah satu destinasi pariwisata budaya yang digemari untuk dikunjungi khususnya di kawasan Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta. Jumlah pengunjung meningkat dari tahun ke tahun.

Berdasar dari observasi dan wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa pengunjung, pada tanggal 28 Februari 2018, didapatkan informasi bahwa sebagian dari pengunjung tidak mengetahui *event* apa yang sedang diadakan dan *event* yang akan diadakan selanjutnya. Meskipun beberapa pengunjung mengetahui *event* yang diselenggarakan pada saat itu, tetapi mereka tidak mengetahui *event* apa yang akan diselenggarakan selanjutnya. Ketua Galeri Nasional Indonesia menyatakan akan dilakukannya peningkatan terhadap media informasi yang sebelumnya menggunakan media website menjadi *mobile application* yang berbasis *Android*. Pemilihan pengembangan *mobile apps* dipengaruhi oleh lebih mudahnya pengguna mengakses informasi.

Berdasarkan uraian diatas untuk menyelesaikan hal tersebut diperlukan sebuah gagasan dan ide bagaimana menambah media untuk mempermudah pengunjung mendapatkan informasi dengan jelas serta memberikan sebuah apresiasi terhadap koleksi seni yang dimiliki Galeri Nasional Indonesia. Oleh karena itu dibutuhkannya sebuah media yang berbentuk aplikasi pada telepon pintar pengunjung.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi yang sampai ke pengunjung Galeri Nasional Indonesia mengenai informasi karya dan event yang sedang diselenggarakan maupun yang akan diselenggarakan.
2. Belum terdapat media berbasis *mobile application* untuk mempermudah pengunjung mendapatkan informasi.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan, antara lain sebagai berikut: “Bagaimana merancang desain aplikasi berbasis *android* untuk kebutuhan sumber informasi dan media apresiasi bagi seniman di Galeri Nasional Indonesia?”

1.4 Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan dari diadakannya penelitian, perancangan, dan pembuatan desain aplikasi berbasis *Android* dalam menunjang penulisan Tugas Akhir adalah untuk : “Membangun Aplikasi berbasis *Android* sebagai media informasi untuk mempermudah pengunjung Galeri Nasional Indonesia mendapatkan informasi”.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Pada perancangan Tugas Akhir ini penulis menggunakan 3 metode untuk memperoleh data yaitu :

- 1) Studi Pustaka

Metode ini bermaksud mengambil serta menggunakan teori-teori dari sumber pustaka yang berkaitan dengan topik pembahasan Tugas Akhir seperti *leaflet*, catatan, buku, serta data dari Galeri Nasional Indonesia.

- 2) Metode observasi dan Dokumentasi

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “metode observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subjek (orang), benda (objek), atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Sementara, teknik dokumentasi dilakukan langsung selama proses observasi untuk memperoleh data informasi terdahulu seperti logo, *leaflet*, buku wisata dan objek visual lainnya.

- 3) Wawancara

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, dikutip dalam buku Metodologi

Penelitian Visual (Soewardikoen, 2013: 32), “wawancara tidak terstruktur menghasilkan data paling kaya, dan sering mengungkapkan bukti yang mengejutkan”.

4) Kuesioner

Kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2006:151).

2. Landasan Teori

2.1. Desain Komunikasi Visual

Desain merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreatifitas. Desain bisa diciptakan melalui suatu ide dan kreatifitas yang dimiliki oleh pembuatnya. Biasanya ide dan kreatifitas ini muncul dari mana saja, bisa dari diri sendiri ataupun dari lingkungan (Safanayong,2006: 3).

2.2 Multimedia

Multimedia telah tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berbasis komputer. Multimedia sendiri berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti sarana.

Menurut McCormick dalam buku Suyanto (2005:21) Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

2.3 Mobile Application

Aplikasi *Mobile* terdiri dari dua kata Aplikasi dan *mobile*. Kata aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti penerapan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data (Anisyah,2000:30).

Sedangkan *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.

2.4 User Interface

Definisi *user interface* adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan computer dan pengaruh dari interaksi antara manusia dan computer. *User interface* bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer (Shneiderman, 2005:4).

2.5 User Experience

User Experience (UX) adalah sebuah pengalaman yang dibuat oleh sebuah produk kepada orang-orang sebagai penggunaanya didunia nyata (Garret, 2011). UX bukan semata sebuah rantai pekerjaan didalam produk tersebut atau layanan yang menjadi hal utama dalam produk. UX lebih menitik-beratkan kepada fungsi diluar produk tersebut ketika bersentuhan langsung atau terdapat kontak dengan pengguna. Interaksi yang dihasilkan ini merupakan pokok dari UX.

2.6 Penelitian terkait

Penelitian yang terkait tentang perancangan aplikasi untuk kebutuhan pariwisata sudah pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu. Antara lain Adriyanto & Triani (2015) yang membahas tentang aplikasi mobile untuk wisata berbasis Virtual Reality. Adriyanto, Triani & Faedhurrahman (2018) yang membahas aplikasi wisata kota Bandung berbasis Virtual Reality. Simamora, Adriyanto (2017) yang membahas aplikasi mobile unruk wisata di Sumatera Utara.

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Berdirinya Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan salah satu wujud upaya pembangunan Wisma Seni Nasional / Pusat Pembangunan Kebudayaan Nasional yang telah dirintis sejak tahun 60-an. Sementara menunggu realisasi Wisma Seni Nasional, Prof. Dr. Fuad Hasan (waktu menjabat sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) memprakarsai renovasi gedung utama tersebut menjadi Gedung Pameran Seni Rupa Depdikbud, sebagai sarana aktivitas dan apresiasi seni rupa yang diresmikan pada tahun 1987. Melalui prakarsa Ibu Prof. Edi Sedyawati (waktu menjabat sebagai Direktur Jendral Kebudayaan) diperjuangkan secara intensif pendirian Galeri Nasional Indonesia tahun 1995. Pada tahun 1998 telah di setujui melalui surat persetujuan Menko Pegawai Pembangunan dan Pendayagunaan Aparatur Negara No.34/MK.WASPAN/1998. Selanjutnya ditetapkan melalui Kepmendikbud No.099a/0/1988 dan diresmikan operasionalnya pada tanggal 8 Mei 1999 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Bpk. Yuwono Sudharsono.

3.2 Analisis Matrik Perbandingan

Kesimpulan dari matrik perbandingan adalah dari kedua dua aplikasi proyek sejenis ini menggunakan warna dasar untuk meningkatkan idenditas aplikasi, tipografi yang digunakan kebanyakan san serif, *layout* masih menonjolkan gambar sebagai *point of view* dari kedua aplikasi. Kedua aplikasi ini terlihat modern tetapi *layout* masih menyerupai website pada umumnya dan dapat disimpulkan sebagai contoh atau acuan terhadap desain *user interfece* ini harus memerlukan 7 element. Mulai penentuan tema yang sesuai dengan produk yang akan dibuat dengan menyesuaikan warna, font, dan *layout*. Pemilihan matrik grip sangat berguna untuk menentukan agar si pengguna tidak mendapatkan kesalah dalam tampilan aplikasi. Penyesuaian dimensi ukuran perangkat sangat disesuaikan agar desain tampilan terlihat menarik dan mengurangi kesalah dalam penggunaan. Penggunaan *iconography* sangat menarik dalam aplikasi selain mencerminkan sesuatu yang baru dari aplikasi tersebut juga memberikan identitas serta memberikan *experience* terhadap pengguna aplikasi.

3.3 Konsep Perancangan

Perancangan aplikasi ini berangkat dari “membuat sebuah aplikasi yang mempermudah pengunjung Galeri Nasional Indonesia untuk memperoleh informasi serta memberikan sebuah apresiasi terhadap karya dan mengajak pengunjung berinteraksi langsung dengan adanya sebuah game interaktif.

Strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah mengajak pengunjung di Galeri Nasional Indonesia lebih mengenal dan memahami tentang perkembangan seni rupa di Indonesia. Target yang dituju merupakan anak muda maka dibuat sebuah aplikasi yang menarik dan interaktif. Komunikasi yang interaktif sendiri dirancang selain untuk target audien memahami infomasi yang disajikan dan berinteraksi langsung dengan bermain game di dalam aplikasi serta memberikan sebuah apresiasi kepada pembuat karya.

Penggunaan Bahasa Indonesia supaya pengunjung atau target audience yang berkunjung dan pengguna aplikasi akan lebih mudah memahami isi serta informasi yang ditampilkan pada aplikasi. Informasi yang ditampilkan akan berbentuk sederhana supaya pengguna aplikasi tidak terlalu banyak membaca dan mudah dipahami oleh pengguna. Tema pada hasil perancangan adalah merancang Aplikasi Galeri Nasional Indonesia berbasis Android yang informatif dan menyenangkan. Tema ini diambil sebagai acuan untuk merancang penulis dalam pembuatan aplikasi.

3.4 Konsep Kreatif

Pendekatan visual yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Ilustrasi dan warna yang sesuai dengan logo Galeri Nasional Indonesia dan disesuaikan dengan konsep.
2. Fitur yang di sediakan dalam aplikasi berupa galeri koleksi seni rupa Indonesia, *event* yang sedang berlangsung atau akan berlangsung dan *game* interaktif.
3. Menggunakan *share* media sosial pengguna yang dapat memberikan apresiasi terhadap karya tersebut dengan berbagai komentar tentang karya seni rupa.
4. Informasi yang disajikan melalui aplikasi memberikan informasi seniman, media yang dipakai, dan informasi sekilas tentang karya.
5. Menggunakan fitur game interaktif yaitu pengguna bisa berinteraksi dengan aplikasi dengan fitur *scan* barcode. Aplikasi ini mengajak pengguna untuk mencari dan menemukan karya yang ditunjuk melalui petunjuk singkat. Barcode akan discan dengan camera perangkat pengunjung yang terinstall aplikasi tersebut. Pengunjung yang telah menyelesaikan game ini akan mendapatkan merchandise Galeri Nasional Indonesia atau kupon diskon pembelian souvenir. Penukaran tersebut dilakukan di tempat yang disediakan oleh Galeri Nasional Indonesia.

3.5 Konsep Visual

Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi pada aplikasi yang digunakan adalah berbagai macam tempat dan lokasi dari Galeri nasional sendiri. Gaya ilustrasi yang dipakai adalah fotografi untuk memperkuat gambaran tempat dan karya. Penggunaan ilustrasi ini agar pengunjung atau pengguna lebih dekat dengan kondisi di Galeri Nasional itu sendiri. Penggunaan gambar ilustrasi antara lain : gambar gedung, gambar stan lukisan, gambar karya, dan gambar suasana ruangan dalam gedung Galeri Nasional Indonesia.

Tipografi

Menggunakan *font Serif* pada *bodytext* untuk keseluruhan kebutuhan teks pada aplikasi. Penggunaan tipografi yang bernama Roboto ini dirasa mampu mewakili konsep yang dirancang dalam pembuatan aplikasi ini.

Warna

Pemilihan warna sangat penting dalam layout pada pembuatan aplikasi agar sesuai dengan tema atau judul karya yang telah dirancang secara matang pada konsep desain. Pemilihan warna coklat dan gradasi coklat ini memperkuat kesan tradisional, tenang dan penyesuaian pada warna karya seni rupa yang dimiliki Galeri Nasional Indonesia.

Layout

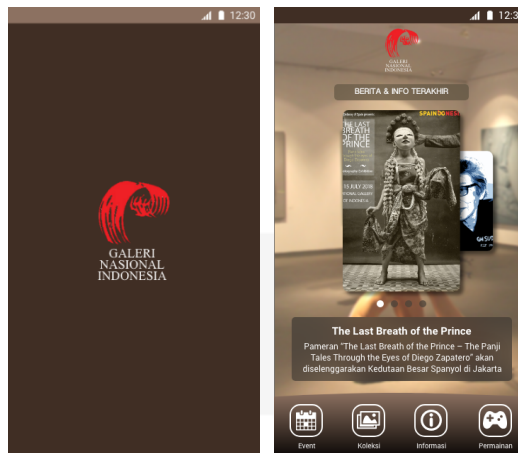
Menggunakan konsep minimalis dan simple agar memudahkan para pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut.

3.6 Hasil Karya
 Ikon dalam Aplikasi Mobile



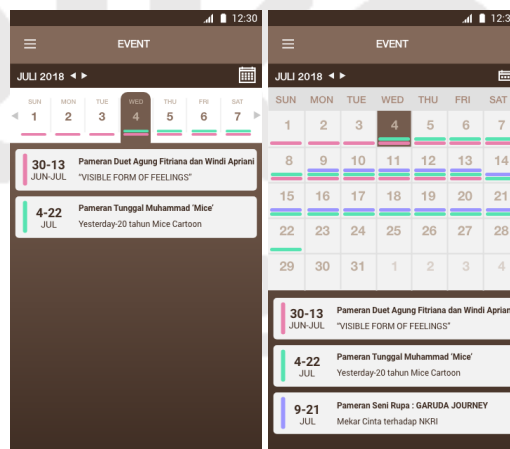
Gambar 1. Icon
 (sumber : dokumentasi pribadi)

Tampilan page home

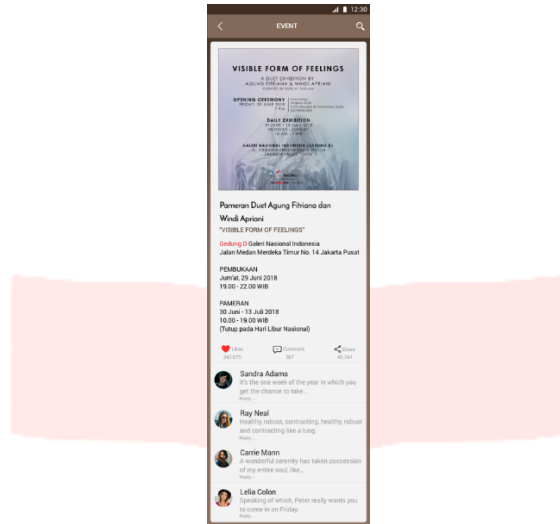


Gambar 2. Tampilan Depan
 (sumber : dokumentasi pribadi)

Tampilan page event

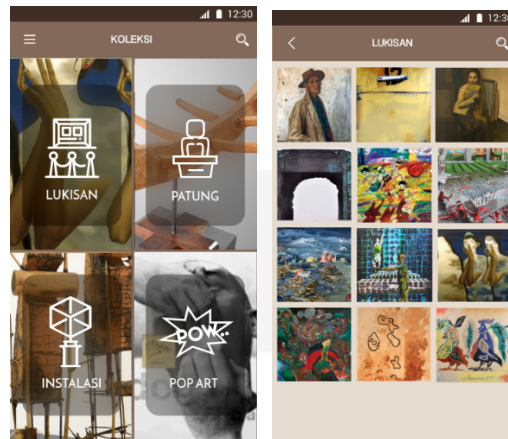


Gambar 3. Tampilan Kalender Event
 (sumber : Dokumentasi pribadi)

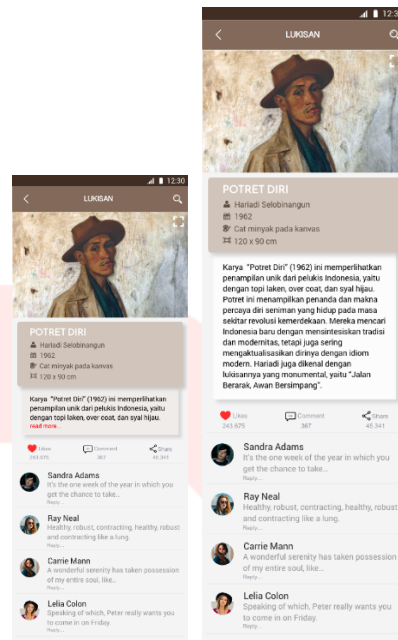


Gambar 4. Tampilan Informasi *Event*
(sumber : Dokumentasi pribadi)

Tampilan page koleksi



Gambar 5. Tampilan Kategori Karya Seni
(sumber : Dokumentasi pribadi)

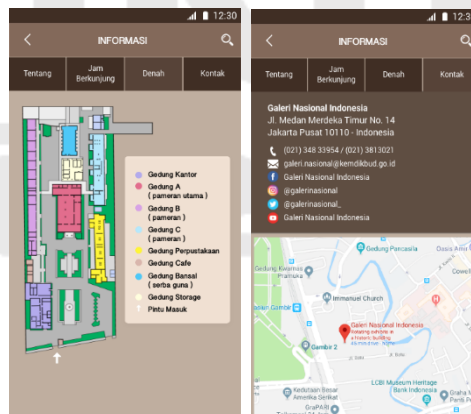


Gambar 6. Tampilan Informasi Karya Seni (sumber : Dokumentasi pribadi)

Tampilan page informasi

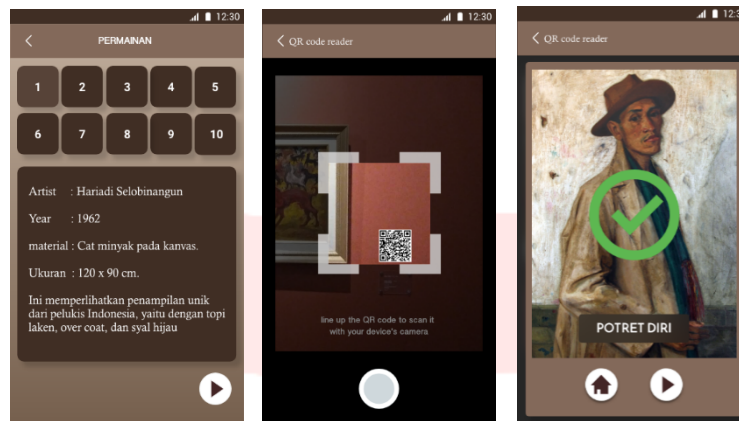


Gambar 7. Tampilan Page Informasi Galeri Nasional Indonesia (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

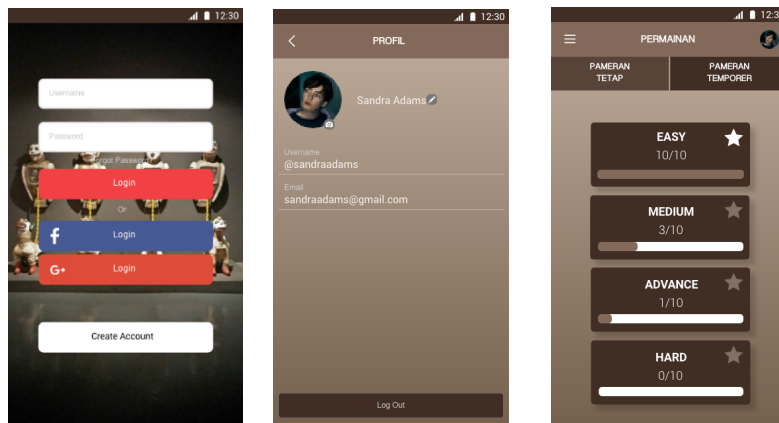


Gambar 8. Tampilan Page Informasi Berupa Denah (sumber : Dokumentasi pribadi)

Tampilan page permainan



Gambar 9. Tampilan *Game* Interaktif (sumber : Dokumentasi pribadi)



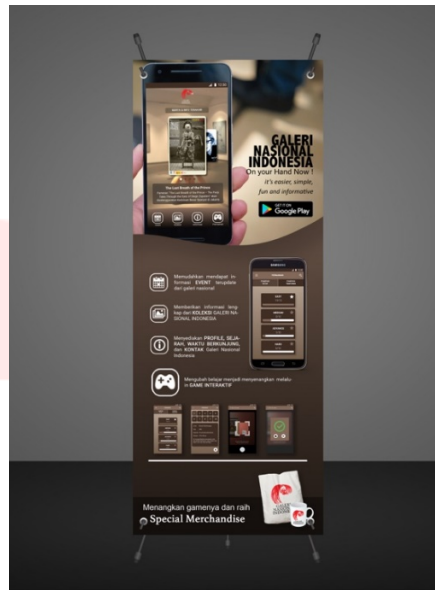
Gambar 10. Tampilan *Game* Interaktif (sumber : Dokumentasi pribadi)

Tampilan media pendukung
1) Poster



Gambar 11. Tampilan Poster *Online* (sumber : Dokumentasi pribadi)

2) X Banner



Gambar 12. Tampilan X-banner (sumber : Dokumentasi pribadi)

3) Merchandise



Gambar 13. Tampilan Merchandise (sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 14. Stiker (sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 15. Kaos
(sumber : Dokumentasi pribadi)

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan hasil perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan penulis, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut.

- 1) Upaya peningkatan minat pada khalayak sasaran dalam sejarah dan ilmu pengetahuan seni rupa Indonesia yang berada di Galeri Nasional Indonesia.
- 2) Pemilihan media yang tepat dapat dipertimbangkan berdasarkan referensi dari proyek sejenis baik proyek pesaing ataupun proyek yang telah ada sebelumnya.
- 3) Keseragaman sistem ini dapat dibentuk dari unsur visual seperti warna, bentuk misalnya pembentukan elemen estetis dan pengaturan tipografi. Elemen estetis dapat dibentuk dari unsur - unsur seni rupa Indonesia dan ornamen pada Galeri Nasional Indonesia.
- 4) Meningkatkan minat pengunjung dengan memainkan game interaktif yang tersedia untuk memperkuat brand awareness bagi pengunjung.
- 5) Tersedianya fitur *share* dan komentar sebagai media interaksi terhadap seniman dan sebuah penghargaan terhadap seniman oleh pengunjung.

Daftar pustaka:

- 1) Adriyanto AR, Triani AR (2015) *360° Virtual Reality Panorama of Indonesia Tourism*, Proceeding Bandung Creative Movement 2015, P 367. Aplikasi wisata berbasis Virtual Reality.
- 2) Anisyah. 2000, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- 3) Garrett, Jesse James. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, Second Edition, California: New Riders.
- 4) M. Suyanto, 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- 5) Safanayong, Yongky, 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia.
- 6) Sangadji, Etta Mamang., Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- 7) Shneiderman, B. dan Plaisant, C. 2005. *Designing the User Interface : Strategies for Effective*.
- 8) Simamora LE, Adriyanto AR (2017) Perancangan Aplikasi Android Tentang Ragam Budaya Subuku Batak Di Sumatera Utara, eProceedings of Art & Design Vol 4 No (3).

- 9) Soewardikun, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual* (cetakan pertama) Bandung: Dinamika Komunika. *Human-Computer Interaction*. New York: Addison-Wesley.
- 10) Putra, Erik P. 2016, Pengunjung Galeri Nasional Indonesia Naik 57 Persen. Diakses pada www.republika.co.id (17 Februari 2018, 20.15)
- 11) Triani AR, Adriyanto AR, Faedhurrahman D (2018) *Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality*, Jurnal Bahasa Rupa 1 (2), P 136-146. Aplikasi wisata kota Bandung berbasis Virtual Reality.



Telkom
University