

Perancangan Konten Digital Perkembangan Musik Indonesia Era 50an (1950-1959) Sebagai Penunjang Pengembangan Situs Museum Musik Indonesia

Mochamad Hanif Akhyar dan Denny Indrayana Setyadi

Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Arsitektur dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: akhyar.hanif@gmail.com

Abstrak—Musik sebagai bagian dari pembangun kebudayaan berperan penting dalam membentuk identitas suatu bangsa. Namun, saat ini banyak terjadi kasus pengakuan kebudayaan oleh bangsa lain salah satunya bidang seni musik. Beberapa penyebabnya adalah kurangnya apresiasi masyarakat terhadap musik dalam negeri serta lemahnya segi dokumentasi industri musik Indonesia. Pemerintah membangun Museum Musik Indonesia (MMI) pada tahun 2016 sebagai sarana konservasi warisan musik nusantara. Namun selama 3 tahun, Museum Musik Indonesia kini masih memerlukan beberapa proses perbaikan dan pengembangan khususnya pada segi konten di dalam museum. Tujuan dari penelitian ini adalah mencari jenis media informasi yang tepat untuk dikembangkan sebagai konten pada museum. Pencarian data dilakukan dengan melakukan observasi aktivitas pengunjung, lingkungan museum, koleksi, serta wawancara mendalam kepada pengelola dan pengunjung museum. Data yang telah didapat kemudian diolah menggunakan diagram afinitas untuk mengetahui formulasi permasalahan dan formulasi kebutuhan museum serta kriteria media yang sesuai dengan kondisi museum saat ini. Berdasarkan hasil data yang selesai diolah, maka dirancanglah konten digital dengan menggunakan basis media *touchscreen kiosk* yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi di dalam museum. Informasi yang digunakan pada konten berupa pengetahuan mengenai perkembangan musik di Indonesia dari pada era 50an. Konsep yang diusung dalam merancang konten digital pun harus memenuhi beberapa syarat, diantaranya mudah, informatif, dan adaptif. Diharapkan melalui konten digital tersebut dapat mempermudah pengunjung dalam menggali informasi isi koleksi yang ada di dalam museum.

Kata Kunci : desain antarmuka, kios layar sentuh, museum

I. PENDAHULUAN

IDENTITAS Nasional adalah suatu jati diri yang khas yang dimiliki oleh suatu bangsa, yang secara filosofis membedakan bangsa tersebut dengan bangsa lainnya [1]. Berdasarkan pengertian ini, maka setiap bangsa yang ada di berbagai penjuru dunia akan memiliki identitasnya masing-masing sesuai dengan keunikan, sifat, jati diri, dan karakter bangsa mereka. Budaya merupakan salah satu unsur penting pembentuk identitas nasional. Karena melalui budaya, suatu bangsa dapat mencerminkan kepribadian dan ciri khas mereka.

Seni musik merupakan salah satu bagian pembangun kebudayaan. Karya seni musik yang tumbuh dan berkembang

di Indonesia memiliki keragaman fungsi, seperti musik sebagai pengiring upacara, pengiring pertunjukan, media komunikasi, media penerangan, hiburan, media ekspresi, dan sebagainya [2]. Musik di Indonesia saat ini telah berkembang pesat, hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya band-band musik ataupun penyanyi solo yang muncul dengan berbagai aliran. Band-band dan musisi-musisi lokal yang awalnya berkarir di skala nasional pun mulai merambah ranah internasional, sehingga dapat menambah nilai kebudayaan Indonesia di tingkat internasional.

Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, industri musik Indonesia mulai menghadapi tantangan yang cukup berat. Saat ini kita memasuki masa dimana arus pertukaran informasi terjadi tanpa batas ruang dan waktu, begitu juga dengan kebudayaan. Selalu terjadi daya saing tersendiri yang cukup kompetitif antara budaya Indonesia dengan budaya luar salah satunya terjadi pada industri musik.

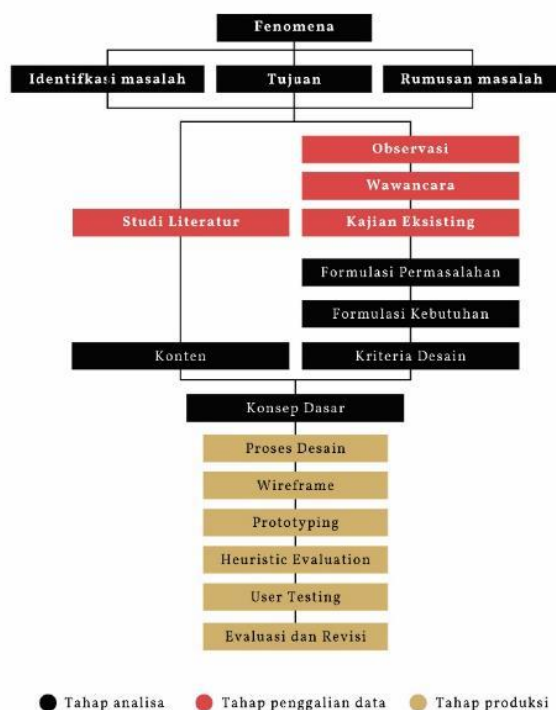
Kuatnya pengaruh musik luar yang masuk ke Indonesia, menyebabkan sebagian besar masyarakat lebih berminat untuk mengembangkan ragam musik luar negeri dibandingkan musik asli Indonesia. Selain itu, kurangnya apresiasi terhadap musik dalam negeri juga menjadi penyebab mudahnya pengaruh budaya luar masuk dan berkembang pesat di Indonesia. Fenomena seperti ini sebenarnya sudah pernah terjadi pada era 50an, dimana masyarakat Indonesia saat itu mulai menggandrungi budaya barat yang berasal dari musik dan film. Sehingga pada pertengahan era tersebut Presiden Soekarno mengeluarkan kebijakan untuk menutup segala akses budaya barat yang masuk ke Indonesia.

Selain itu, maraknya pengakuan musik di dalam negeri oleh bangsa lain juga menjadi permasalahan utama yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini. Salah satu faktor yang menyebabkan hal itu terjadi antara lain karena minimnya pengetahuan masyarakat Indonesia tentang keberagaman dan keindahan musikalitas negerinya sendiri, sehingga tidak mampu menilai potensi budaya yang dimiliki khususnya dalam bidang musik.

Maka dari itulah, pemerintah mendirikan Museum Musik Indonesia sebagai suatu sarana yang dapat mawadahi pengetahuan mengenai perkembangan industri musik di Indonesia serta wadah yang dapat mengapresiasi karya-karya anak bangsa khususnya dalam bidang musik. Dengan harapan masyarakat semakin paham akan potensi budaya mereka dan

Tabel 1. Data statistik pengunjung Musueum Musik Indonesia dalam kurun waktu 12 bulan

Tahun	Bulan	Jumlah Pengunjung
2017	Juni	116
2017	Juli	159
2017	Agustus	186
2017	September	120
2017	Oktober	197
2017	November	192
2017	Desember	121
2018	Januari	262
2018	Februari	222
2018	Maret	314
2018	April	147
2018	Mei	225



Gambar 1. Kerangka penelitian perancangan konten digital perkembangan musik di Indonesia

dapat memacu kreativitas generasi muda dalam berkarya mengembangkan kebudayaan asli dalam negeri khususnya pada seni musik.

Namun, setelah 3 tahun berjalan keberadaan Museum Musik Indonesia di Kota Malang belum sepenuhnya bisa menarik minat masyarakat atau wisatawan untuk berkunjung. Hal itu terlihat dalam data statistik pengunjung Museum Musik Indonesia dalam kurun 1 tahun terakhir. Sehingga fungsi museum sebagai lembaga yang bersifat tetap, terbuka untuk umum, serta sarana edukasi informasi [3],[4] tidak dapat terlaksana secara maksimal.

Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya adalah ukuran ruangan yang tidak sejalan dengan jumlah koleksi, fasilitas dan peralatan pendukung yang kurang memadai, isi koleksi yang tidak bersifat informatif, serta penyampaian informasi dan konten museum yang kurang menarik. Maka dirasa perlunya

pengembangan kembali Museum Musik Indonesia agar lebih bisa menarik pengunjung serta dapat mengedukasi masyarakat di bidang musik.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya, semua temuan tersebut kemudian dijabarkan menjadi rumusan masalah. Rumusan masalah yang akan diselesaikan melalui perancangan ini adalah Bagaimana merancang konten digital interaktif pengetahuan perkembangan musik di Indonesia sebagai media informasi pengunjung di dalam Museum Musik Indonesia. Dengan fokus penyelesaian pada hanya satu ruang museum saja serta menggunakan konten isi koleksi museum yang telah ada sebelumnya.

Proses penelitian perancangan ini dilakukan dengan tujuan akhir mengetahui jenis dan kriteria media yang sesuai untuk diterapkan pada situs koleksi Museum Musik Indonesia dengan memperhatikan aspek kondisi dan lingkungan museum saat ini yang dapat mempermudah penyampaian informasi pengetahuan musik dan isi koleksi museum kepada pengunjung.

II. METODE

Berikut ini adalah alur penelitian dan proses desain dalam perancangan konten digital perkembangan musik di Indonesia.

A. Metode Penelitian

1. Observasi

Observasi adalah metode yang dilakukan secara sistematis dan sengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala objek yang diteliti [5],[6]

a. Observasi Koleksi Museum

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui jenis dan jumlah koleksi yang ada pada museum yang bias dijadikan sebagai bahan pengembangan konten digital. Melalui observasi koleksi, peneliti menemukan bahwa terdapat 2 konten informasi yang tengah dikembangkan oleh pengelola yaitu konten mengenai Perkembangan Musik Indonesia selama 100 tahun serta konten warisan budaya musik nusantara.

b. Observasi Suasana dan Ruang

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagian ruangan museum yang dapat dimanfaatkan sebagai proses pengembangan konten digital. Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti menetapkan untuk memanfaatkan area yang ada pada ruang eksibisi utama dan memanfaatkan space dengan lebar 2 meter.

c. Observasi Aktivitas Pengunjung

Untuk mengetahui sirkulasi dan aktivitas pengunjung di dalam museum, memperhatikan kebiasaan pengunjung, serta interaksi mereka terhadap isi koleksi dan pengelola yang ada pada museum. Peneliti menemukan terdapat beberapa pengunjung sudah mengetahui lebih awal koleksi musik yang akan dinikmati atau dicari, namun bagi beberapa segmen pengunjung baru masih membutuhkan beberapa panduan dalam menikmati isi koleksi museum.

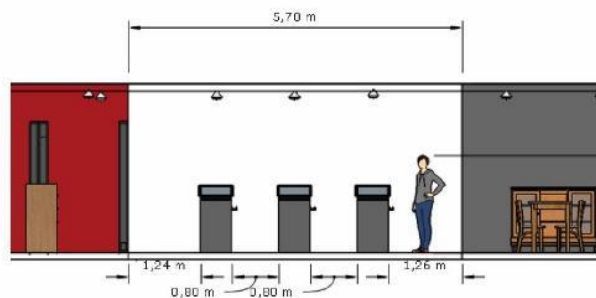
2. Wawancara

a. Wawancara pengelola

Wawancara dilakukan secara langsung dengan 2 orang pengelola museum, yaitu Bapak Hengky selaku ketua pengelola serta Pak Ari selaku bagian administrasi. Dari wawancara tersebut, peneliti menemukan data bahwa mayoritas pengunjung museum yang datang berasal dari kalangan



Gambar 2. Bagan formulasi kebutuhan dan kata kunci perancangan



Gambar 3. Detail ukuran dan luaran kios layar sentuh pada area utama eksibisi Museum Musik Indonesia

mahasiswa semester akhir yang mempunyai tujuan mencari data yang dapat digunakan sebagai bahan dasar penelitian mereka.

b. Wawancara pengunjung museum

Wawancara dilakukan secara langsung dengan 3 orang pengunjung yaitu Mayang, Sadam, dan Anita. Dari wawancara yang tersebut didapatkan bahwa beberapa koleksi belum cukup memberikan informasi yang cukup detail, belum ada koleksi yang ditonjolkan menjadi koleksi unggulan di museum, jarak dan ruang museum yang tidak cukup luas mengurangi kenyamanan saat pengunjung menikmati isi koleksi.

3. Kajian Eksisting

Sumber berikutnya adalah data yang dimiliki oleh Museum Musik Indonesia yaitu berupa daftar nama musisi dan pemusik yang ada pada setiap daerah di Indonesia serta timeline perkembangan musik di Indonesia yang telah pihak museum buat sebelumnya.

4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari beberapa sumber eksisting yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan isi konten. Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan Buku 100 Tahun Musik Indonesia sebagai dasar isi konten digital yang akan diciptakan.

B. Analisa Hasil Penelitian

1. Formulasi Permasalahan

Langkah selanjutnya adalah menganalisa semua poin-poin permasalahan yang ditemukan dengan menggunakan diagram afinitas. Diagram afinitas adalah proses yang digunakan untuk menarik kesimpulan hasil data kualitatif yang didapat [5] Setelah data dianalisa, permasalahan yang ada pada museum

dikelompokkan menjadi 4 kategori utama, yaitu permasalahan pada segi kondisi atau lingkungan, segi koleksi, segi pengelolaan, dan segi pengunjung.

2. Formulasi Kebutuhan

Setelah mendapatkan hasil formulasi permasalahan, maka selanjutnya dapat dianalisa kebutuhan dari setiap poin-poin yang telah dikategorikan tersebut. Dari formulasi kebutuhan yang berhasil dianalisa, maka peneliti dapat menarik kesimpulan berupa kata kunci untuk solusi dari perancangan ini, yang kemudian dapat ditentukan media digital yang memenuhi kriteria berdasarkan kata kunci tersebut.

3. Target Audiens

Pada penelitian ini target pengguna yang dipilih adalah pengunjung primer museum dengan segmentasi sebagai berikut:

a. Segmentasi Demografi

Laki-laki dan perempuan, berusia antara 21 hingga 23 tahun dengan latar belakang sebagai mahasiswa semester akhir

b. Segmentasi Psikografi

Pengguna yang gemar berkunjung ke museum, aktif menggunakan smartphone dan gawai elektronik serta gemar mendengarkan musik

III. HASIL DAN DISKUSI

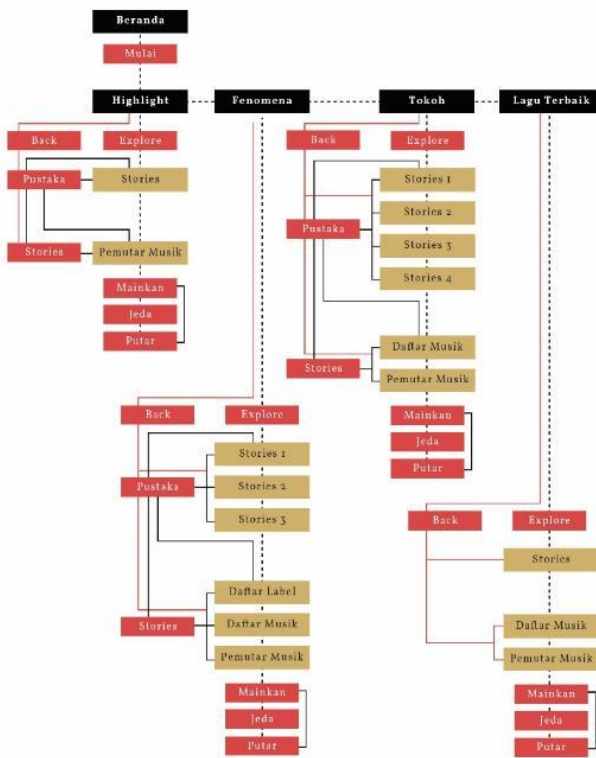
Berdasarkan dari analisa sebelumnya, maka didapatkan 3 *keyword* utama yang menjadi dasar pengembangan situs Museum Musik Indonesia. *Keyword* tersebut diantaranya adalah komunikatif, *easy*, dan adaptif.

Ketiga *keyword* tersebut disimpulkan menjadi sebuah big idea yaitu “A Collage of Captivating Side Indonesian Music Journey” atau jika dalam bahasa Indonesia berarti “Sebuah kolase dari sisi perjalanan menarik Musik Indonesia”. Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui big idea tersebut adalah melalui Museum Musik Indonesia pengunjung museum diajak untuk mengetahui fenomena dan fakta-fakta menarik yang terjadi pada perjalanan industri musik Indonesia dalam mencari jati diri. Dengan harapan pengunjung yang datang dapat lebih menghargai karya-karya kesenian musik di dalam negeri serta dapat menambah insight berkarya untuk mengembangkan corak atau ciri khas kesenian budaya bangsa.

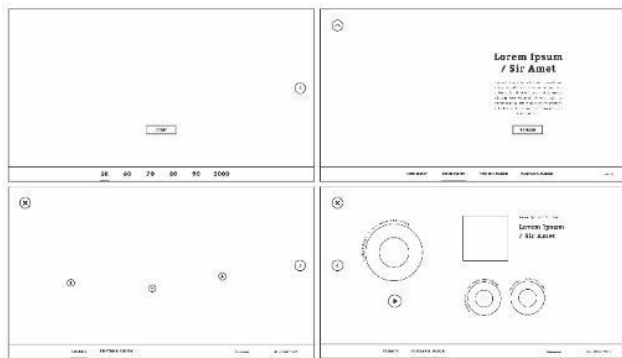
A. Luaran Desain

Berdasarkan kata kunci dan konsep dasar yang telah ditentukan, maka media yang sesuai untuk pengembangan konten digital ini adalah *Touchscreen Kiosk*. Media digital ini akan diletakkan pada ruangan eksibisi utama museum karena isi koleksi pada ruangan tersebut dirasa lebih sesuai dengan konsep konten informasi yang akan diangkat.

Berdasarkan *Touchscreen Kiosk in Museum* oleh Ivan Burmistrov [2], tipe *touchscreen kiosk* pada Museum Musik Indonesia ini berfungsi untuk menawarkan informasi yang tidak secara spesifik terkait dengan objek yang dipamerkan. Seperti informasi tentang seniman yang karyanya dipamerkan, menyajikan pergerakan atau periode peristiwa bersejarah, atau menjelaskan kekhasan budaya yang berpengaruh pada hasil karya atau spesimen yang ditampilkan pada pameran.



Gambar 4. Arsitektur informasi konten digital perkembangan musik Indonesia Museum Musik Indonesia



Gambar 5. Wireframe konten digital perkembangan musik Indonesia Museum Musik Indonesia

B. Konsep Konten

Informasi yang akan diangkat sebagai konten pada perancangan ini adalah perkembangan Musik di Indonesia selama 100 tahun. Namun, untuk perancangan kali ini peneliti hanya akan membahas era 50an sebagai bahan acuan untuk pengembangan konten pada era selanjutnya. Berdasarkan buku 100 Tahun Musik Indonesia oleh Denny Sakrie [3], era ini merupakan tonggak awal perkembangan musik di Indonesia. Selain itu, belum banyak karya seni musik era 50an yang terdokumentasi dan terpublikasi dengan baik. Fenomena seni musik yang terjadi pada era 50an juga relevan dengan kondisi masyarakat kini yaitu kecenderungan masyarakat yang lebih gemar untuk mengembangkan ragam musik luar dibandingkan ragam musik dalam negeri



Gambar 6. Moodboard perancangan konten digital perkembangan Musik Indonesia pada era 50an (1950-1959)

C. Arsitektur Informasi

Untuk merancang alur pengalaman pengguna pada aplikasi, arsitektur informasi diperlukan sebagai acuan dalam membuat halaman informasi dan navigasi.

D. Wireframe

Konsep aplikasi digambarkan melalui visual sederhana yang mewakili keseluruhan aplikasi, yaitu *wireframe*. *Wireframe* akan menjadi acuan dalam penataan elemen desain antarmuka aplikasi. Pembuatan *wireframe* merupakan pengembangan arsitektur informasi menjadi beberapa tampilan halaman seperti berikut.

E. Tone and Manner

Pada konten digital kali ini, tone and manner yang digunakan adalah klasik, old, propaganda. Ketiga kata tersebut disesuaikan dengan hasil analisa konten dan cerita yang diangkat. Kata ‘old’ mencerminkan latar waktu peristiwa yang terjadi di masa lampau. Kata ‘klasik’ berdasarkan KBBI adalah ‘karya sastra yang bernilai tinggi serta langgeng dan sering dijadikan tolok ukur atau karya susastra zaman kuno yang bernilai kekal. ‘Propaganda’ dipilih karena pada era 50an masyarakat Indonesia di bawah Presiden Soekarno menggaungkan sebuah manifesto untuk melindungi kebudayaan bangsa dari pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia. Langkah selanjutnya, maka peneliti dapat menyusun moodboard sesuai dengan tone and manner yang telah ditentukan.

F. Warna

Terdapat 5 tone warna yang akan digunakan, diantaranya warna krem yang akan digunakan sebagai pewarnaan dominan. Sedangkan tone warna monokrom digunakan pada bagian ilustrasi untuk menggambarkan latar lawas. Sedangkan untuk aksent warna sekunder, terdapat 2 warna yaitu oranye serta putih. Warna oranye dipilih sebagai lambang perjuangan bangsa Indonesia yang saat itu berjuang untuk melindungi kebudayaan. Sedangkan warna putih merupakan warna netral. Warna oranye dan putih juga dipilih karena warna tersebut kontras dengan 2 warna sebelumnya, sehingga apabila diimplementasikan sebagai aksent navigasi desain antarmuka, maka user akan lebih mudah mengidentifikasi bagian navigasi tersebut [7].



Gambar 7. Palet warna konten digital perkembangan musik di Indonesia Museum Musik Indonesia



Gambar 8. Ilustrasi pada konten digital perkembangan musik Indonesia Museum Musik Indonesia

G. Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang akan diterapkan pada konten digital kali ini adalah ilustrasi dengan menggunakan teknik kolase. Teknik kolase dipilih karena peneliti ingin memperlihatkan objek-objek lawas tanpa mengubah bentuk dasarnya sehingga lebih dapat membangun suasana old dan klasik sesuai dengan tone and manner yang telah ditentukan sebelumnya.

Sedangkan untuk gaya visual, peneliti menerapkan gaya desain realisme heroik. Realisme heroik adalah istilah yang terkadang digunakan untuk menggambarkan seni atau desain yang bertujuan untuk menciptakan propaganda [8]. Gaya desain ini dipilih karena dapat memiliki kesan propaganda yang kuat.

H. Elemen Grafis

1. Logo

Terdapat 2 logo yang digunakan dalam perancangan konten digital ini. Logo yang pertama adalah logo tema konten digital yang diangkat yaitu 100 Tahun Musik Indonesia. Konsep logo yang digunakan adalah dengan menggunakan konsep *dynamic identity*, yaitu konsep identitas yang salah satu bagiannya dapat diubah sesuai dengan kondisi atau latar suasana dan waktu tanpa meninggalkan bentuk dasar identitas tersebut.

Selain logo 100 Tahun Musik Indonesia, terdapat juga logo Museum Musik Indonesia. Logo tersebut digunakan untuk menambahkan identitas museum musik pada konten digital yang ditampilkan. Logo Museum Musik Indonesia mempunyai 2 komponen yang terdiri dari logotype dan logogram.

2. Tipografi

Terdapat 2 jenis font yang digunakan pada perancangan konten digital ini, yaitu jenis font sans serif dan serif. Untuk jenis font sans serif digunakan pada bagian tombol navigasi serta pada bagian caption. Karena font jenis ini memiliki karakteristik yang tegas sehingga memudahkan pengguna



Gambar 9. Logo 100 Tahun Musik Indonesia



Gambar 10. Logo Museum Musik Indonesia



Gambar 13. Tombol ikon konten digital



Gambar 11. Beberapa ikon yang digunakan pada Konten Digital Perkembangan Musik di Indonesia

dalam mengidentifikasi bagian navigasi dan caption yang umumnya berukuran lebih kecil dibandingkan teks lainnya.

Sedangkan untuk font sans serif diterapkan sebagai judul dan body teks, jenis font ini dipilih pada bagian tersebut karena lebih dapat memberikan kesan lawas pada desain keseluruhan konten digital.

3. Ikon

Ikon yang digunakan pada desain antarmuka aplikasi menggunakan dasar bentukan geometris. Ikon didesain sesederhana mungkin dan komunikatif agar pengguna dapat menjalankan konten digital dengan mudah. Ikon dibuat berdasarkan kajian literatur dari *website material design.io* yang telah dibuat oleh Google sebagai standar pembuatan ikon.



Gambar 12. Tombol teks konten digital



Gambar 14. Slider volume konten digital



Gambar 15. Bar aplikasi konten digital



Gambar 16. Halaman beranda konten digital

I. *Komponen*

1. Tombol

Pada konten digital ini, terdapat 3 jenis tombol yang digunakan. Antara lain tombol teks, tombol ikon, dan tombol konten.

2. Slider

Slider pada konten digital ini berfungsi sebagai pengatur volume musik yang sedang diputar, baik musik pengiring animasi maupun koleksi lagu digital.

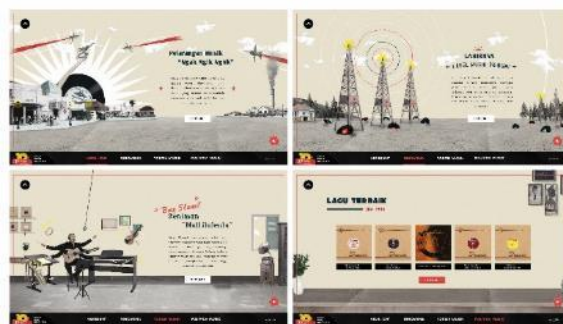
3. Bar Aplikasi

Bar aplikasi berfungsi sebagai tempat navigasi serta penanda informasi halaman yang sedang dioperasikan oleh user. Bar aplikasi terletak pada bagian bawah konten digital. Didalamnya terdapat logo, tombol teks, dan caption.

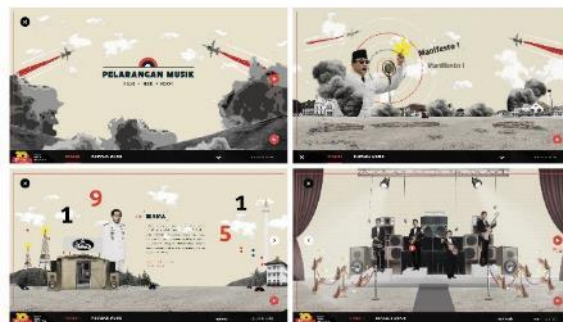
J. *Halaman*

1. Beranda

Pada halaman ini terdapat aplikasi bar yang berisi tentang pilihan era perkembangan musik dalam kurun waktu 100 tahun, dimulai dari era 50an hingga 2000.



Gambar 17. Halaman menu konten digital



Gambar 18. Halaman cerita konten digital



Gambar 19. Halaman pustaka musiK konten digital

2. Menu

Merupakan halaman utama pada konten digital. Pada halaman ini terdapat navigasi perpindahan bab highlight, fenomena, tokoh, dan pustaka musik yang terletak pada aplikasi bar bagian bawah.

3. Stories

Pada halaman ini berisi tentang penjelasan informasi yang lebih dalam tentang bab yang sedang dibahas. Masing-masing halaman cerita yang ada pada tiap-tiap bab memiliki jenis konten informasi yang berbeda. Seperti video animasi pada bab highlight, infografis pada bab fenomena, serta pop-up informasi pada bab tokoh musik.

4. Pustaka Musik

Pustaka musik berisi diskografi kompilasi lagu-lagu yang pernah diciptakan pada era 50an. Pada halaman ini, pengguna



Gambar 20. Desain lingkungan kios layar sentuh konten digital Perkembangan Musik Indonesia 100 tahun



Gambar 21. Implementasi desain lingkungan pada Museum Musik Indonesia

dapat memutar lagu yang telah disunting dari bentuk koleksi fisik ke dalam bentuk digital.

K. Environment Design

Desain lingkungan dibuat penunjang suasana konten digital yang ditampilkan. Desain lingkungan yang dibuat berupa papan informasi yang berisi kumpulan grafis yang berhubungan dengan koleksi musik dari berbagai era di Indonesia yang disusun secara kolase serta diposisikan di belakang kios layar sentuh.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Konten digital dirancang berdasarkan hasil penggalian data dan analisa kebutuhan museum dengan tujuan utama yaitu memberikan mempermudah akses informasi koleksi museum kepada pengunjung. Dari serangkaian penelitian yang telah dilakukan, Jenis media digital yang sesuai dengan analisa kebutuhan dan kondisi museum adalah kios layar sentuh dengan ukuran layar 21,5 inch.

Dari konten 100 tahun perkembangan musik di Indonesia, konten yang diangkat sebagai bahan acuan pengembangan pada perancangan ini adalah Perkembangan Musik di Indonesia pada 50an dengan rentang waktu tahun 1950-1959. Era tersebut dipilih salah satunya dengan alasan pada era tersebut merupakan tonggak awal munculnya industry musik di Indonesia. Sedangkan untuk konsep desain yang diusung adalah “Discovering Captivating Side of Indonesian Musik Journey”.

Dari hasil pengujian konten digital, peneliti menemukan bahwa penyampaian konten informasi dalam bentuk video animasi lebih mudah dipahami oleh target target pengguna. Fitur pop up informasi juga mempunyai potensi besar pada pengembangan konten digital berikutnya, karena beberapa target pengguna cenderung lebih menyukai bagian konten digital yang bersifat interaktif. Selain itu, peneliti juga

menemukan bahwa fitur pop up informasi dapat berfungsi menarik target pengguna untuk menggali konten informasi lebih dalam.

B. Saran

Dalam perancangan ini masih terdapat banyak penelitian dan penggalian data yang belum dilakukan secara detail dan terperinci. Beberapa hal tersebut seperti terdapat fitur yang belum bekerja dengan baik serta konten materi yang belum sepenuhnya dimasukkan ke dalam konten digital. Sehingga ditemukan hal-hal yang seharusnya dapat dilakukan lagi untuk mengembangkan perancangan ini. Seperti mengujikan aplikasi konten digital pada layar sentuh ukuran sebenarnya yaitu 21.5 inch, mengujikan konten digital pada lingkungan museum, memperbaiki *bug* dan menyelesaikan keseluruhan isi konten, serta membentuk tim peneliti untuk bagian konten sehingga isi informasi yang ada semakin beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi - Prof. Dr. Abd. Rahman, SH, MH., Dr. Baso Madiung, SH, MH. - Google Books.” [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=IQA2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=madiung,+baso+pendidikan+kewarganegaraan:+pentingnya+peran+budaya+sebagai+pemersatu+bangsa&ots=CKiVUEPWJD&sig=_pN9ucmod2PDJN8gq2BMbXv99fQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [2] “Pentingnya peran budaya sebagai pemersatu bangsa | merdeka.com.” [Online]. Available: <https://www.merdeka.com/peristiwa/pentingnya-peran-budaya-sebagai-pemersatu-bangsa.html>. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [3] D. Sakrie, *100 tahun musik Indonesia*. 2015.
- [4] C. Tapsai, “Information processing and retrieval from CSV file by natural language,” in *2018 IEEE 3rd International Conference on Communication and Information Systems, ICCIS 2018*, 2019, doi: 10.1109/ICOMIS.2018.8644947.
- [5] M. Bella, B. H.- Beverly, M. R. Publishers, and undefined 2012, “Universal Methods of design.”
- [6] H. H.-J. P. R. G. Persada and undefined 2013, “Wawancara, observasi, dan focus groups sebagai instrumen penggalian data kualitatif.”
- [7] “Refactoring UI by Adam Wathan.” [Online]. Available: <https://www.goodreads.com/book/show/43190966-refactoring-ui>. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [8] J. Walker and J. Attfield, *Design history and the history of design*. 1989.