

## PERANCANGAN WEBSITE MUSEUM KOTA MAKASSAR

### MAKASSAR CITY MUSEUM WEBSITE DESIGN

Fatin Salsabila<sup>1</sup>, Sri Soedewi S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>fatinsalsabila@student.telkomuniversity.ac.id , <sup>2</sup>srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

---

#### Abstrak

Museum kota adalah destinasi wisata yang disediakan oleh suatu pemerintah daerah untuk memperkenalkan, memelihara, dan melakukan pengoleksian benda-benda yang erat hubungannya dengan perkembangan kota/daerah tersebut. Museum Kota Makassar merupakan museum yang cukup besar serta mempunyai cukup banyak koleksi tetapi dikarenakan kondisi yang tidak mendukung sehingga menimbulkan masalah, dikarenakan kurangnya media yang mudah diakses tentang informasi Museum Kota Makassar pada era digitalisasi saat ini dan berhubungan dengan pandemi covid-19 yang dialami saat ini sehingga membatasi kegiatan masyarakat. Dengan merancang media informasi digital untuk museum Kota Makassar diharapkan dapat membantu menyebarkan informasi dan publikasi tentang museum dan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi museum ditengah pandemi yang sedang terjadi dimana kegiatan masyarakat menjadi terbatas, dengan menggunakan metode SWOT dan observasi lapangan yang membantu dalam perancangan website Museum Kota Makassar dengan tujuan utama untuk membantu masyarakat mengakses informasi museum secara digital untuk edukasi maupun rekreasi.

Kata Kunci : Museum Kota Makassar, Website, Kota Makassar, Museum

---

#### Abstract

*City museum is a tourist destination provided by a local government to introduce, maintain, and collect objects that are closely related to the development of the city / area. Makassar City Museum is a fairly large museum and has quite a large collection, but due to unsupportive conditions that cause problems, due to the lack of easily accessible media about the Makassar City Museum information in the current digitalization era and is related to the current co-19 pandemic experienced thus limiting community activities. By designing digital information media for the Makassar City museum, it is hoped that it can help disseminate information and publications about the museum and can help the public access museum information in the midst of an ongoing pandemic where community activities are limited, using SWOT methods and field observations that help in designing the Museum's website Makassar City with the main objective to help people access museum information digitally for education and recreation.*

*Key Word : Makassar City Museum, Webiste, Makassar City, Museum*

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang

Museum kota adalah destinasi wisata yang disediakan oleh suatu pemerintah daerah untuk memperkenalkan, memelihara, dan melakukan pengoleksian benda-benda yang erat hubungannya dengan perkembangan kota/daerah tersebut. Menurut Dr Irmawati Marwoto dalam podcast yang siarkan oleh Museum MACAN (Museum Seni Modern & Kontemporer di Nusantara) Fungsi utamanya adalah tidak hanya untuk memamerkan benda-benda tetapi juga memberikan informasi/pengetahuan kepada masyarakat terhadap benda-benda yang dipamerkan termasuk dalam konservasi dan research yang diadakan museum dan menyalurkan pengetahuan tersebut melalui pameran. Informasi adalah hal yang penting untuk pengunjung sehingga dapat menciptakan suatu kesan tentang daerah tersebut ataupun kisah-kisah perjuangan dan budaya daerah tersebut yang dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung dan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi museum.

Museum Kota Makassar adalah museum yang dengan bangunan peninggalan pada masa kolonial Belanda, Museum Kota Makassar berdiri tahun 1915 yang saat itu digunakan sebagai kantor walikota yang dimulai pada masa pemerintahan *Gementee* dan pada 7 juni 2000 dialih fungsikan menjadi museum kota atas ide HB Amiruddin Maula yang saat itu menjabat sebagai walikota Makassar. Luas bangunannya adalah 1.100m<sup>2</sup> yang terbagi menjadi 2 lantai dan 1 lantai *mezzanine*. Museum ini berlokasi di Jln. Balaikota No. 11 Kota Makassar, Sulawesi Selatan, koleksi museum mencapai 938 koleksi dari berbagai jenis mulai artefak, mata uang hingga barang-barang kerajaan belanda serta berbagai kisah-kisah perjuangan rakyat Kota Makassar

Museum Kota Makassar merupakan museum yang cukup besar serta mempunyai cukup banyak koleksi tetapi sepi oleh wisatawan, salah satu pemicu timbulnya masalah yang sedang dihadapi dikarenakan kurangnya media yang mudah diakses oleh masyarakat pada era digitalisasi saat ini dan berhubungan dengan pandemi covid-19 yang dialami saat ini sehingga membatasi kegiatan masyarakat. Sehubungan dengan hal itu maka dengan membuat media informasi digital yang dapat diakses oleh masyarakat secara mudah sehingga dapat membantu museum dalam publikasi informasi eksistensinya Proses publikasi bertujuan untuk menyalurkan dan menyebarkan informasi, publikasi mempunyai peran penting dalam bagi suatu instansi atau lembaga sehingga proses informasi dapat tersebar pada publik. Publikasi merupakan alat fundamental yang penting bagi bauran promosi instansi atau lembaga.

Oleh karena itu penulis tertarik merancang sebuah media informasi digital untuk publikasi Museum Kota Makassar agar tetap terhubung serta berinteraksi dan juga melakukan pendekatan dengan masyarakat yang diharapkan dapat membantu dalam mengakses informasi eksistensi dan informasi umum museum secara digital.

### 2. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya media informasi tentang eksistensi Museum Kota Makassar
- b. Perlunya media informasi yang dapat diakses masyarakat secara mudah dalam era digitalisasi saat ini
- c. Terjadi pembatasan kegiatan masyarakat karena pandemi covid-19

### 3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi digital secara desain komunikasi visual terutama pada kisaran umur 18-23 tahun?

#### 4. Tujuan Perancangan

Dengan merancang media informasi digital untuk museum Kota Makassar diharapkan dapat membantu menyebarkan informasi dan publikasi tentang eksistensi museum dan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi museum ditengah pandemi yang sedang terjadi dimana kegiatan masyarakat menjadi terbatas.

#### 5. Landasan Teori

##### 1) Teori Website

Menurut Rohi Abdulloh (2016 : 1) *Website* merupakan gabungan dari halaman yang terdapat beberapa laman yang memuat informasi dalam bentuk data digital dapat berupa gambar, teks, video, audio dan animasi lainnya yang tersedia melalui jalur koneksi internet yang ditampilkan menggunakan browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau lainnya, sedangkan internet merupakan koneksi yang digunakan untuk mengirim informasi pada *website*. Sedangkan menurut Darmawan dan Permana (2013 : 5) bahwa sebuah *website* memiliki jangkauan yang lebih luas dari pada media konvensional seperti media cetak yang bersifat local. *Website* sendiri tidak lagi menjadi sebuah media branding semata melainkan telah menjadi sebuah kebutuhan dalam bisnis dan publikasi informasi yang cukup meluas.

##### 2) Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) adalah ilmu yang mendalami tentang penyampaian pesan melalui visual yang bertujuan untuk mengubah perspektif target *audience*, secara visual dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan secara meluas. Tentunya dalam penyampaian pesan secara visual ini didukung oleh faktor-faktor desain antara lain unsur desain dan prinsip desain. Hal ini harus diperhatikan sehingga menciptakan suatu pesan yang menarik secara visual bagi *target audience* yang akan dituju sebagai penerima pesan.

Proses desain secara umum memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan lainnya yang mendukung proses desain tersebut, biasanya didapatkan melalui pengolahan data, curah pendapat, ataupun desain yang sudah ada sebelumnya (Anggraini & Nathalia, 2018 :13)

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018 : 15-17) memaparkan bahwa terdapat beberapa fungsi dari Desain Komunikasi Visual, yaitu :

- Sarana identifikasi (*Branding*)
- Sarana informasi, pengendali, pengawas dan pengontrol
- Sarana motivasi
- Sarana pengutaraan emosi
- Dan sarana presentasi dan promosi

##### 3) Desainer Web

Suryanto menyatakan dalam bukunya (2009 : 4) bahwa secara umum desainer web merupakan seseorang yang memiliki peran dalam merancang laman web dan menentukan look & feel akan web tersebut.

##### 4) User Interface

Menurut Skopee (2003:4) *interface* merupakan fungsi dan hubungan, yaitu dimana terjadi hubungan antara *body-tools* dan tingkah laku manusia yang sistematis sehingga memiliki tujuan tertentu. Definisi *interface* sendiri diperkuat dengan pendapat Garrand (2001:10) bahwasanya *interface* merupakan wajah dari gambaran dasar informasi yang terdapat pada laman.

#### 5) User Experience

Menurut Garrett (2011:6) bahwa *user experience* atau yang biasanya disebut dengan UX adalah sebuah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dalam penggunaan sebuah produk, sebagai hal vital, *user experience* pada *website* menjadi lebih penting dibanding dengan jenis produk lainnya. Karena *website* merupakan produk *self-service* yang dimana pengunjung akan langsung mengoprasikannya tanpa instruksi maupun panduan.

#### 6) Mobile Responsive Design

Menurut Josh Byers (2012) bahwa *responsive design* adalah tata letak konten yang berubah agar merespon dan menyesuaikan dengan ukuran perangkat layar yang digunakan.

#### 7) Warna

Pada umumnya secara kasat mata, mata kita dapat menangkap cahaya dari pantulan benda. “Benda berwarna karena disebabkan karena pantulan dari warna yang ditangkap oleh mata melalui retina menembus kesadaran kita. Sehingga dapat dipahami bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata” (Soengeng Tmed, 1987)

#### 8) Layout

*Layout* adalah pengaturan yang dilakukan dalam mempromosikan seluruh dalam elemen desain untuk menghasilkan bentuk grafis yang diinginkan. Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002) mengatakan bahwa proses pembuatan *layout* adalah merangkai unsur tertentu menjadi sebuah tatanan, sehingga mencapai tujuan yang dituju.

#### 9) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar-gambar yang memiliki peranan dalam menceritakan hal-hal yang ingin disampaikan oleh pembuat, menurut Grunger (Salam, Seni Ilustrasi 2017:2) “Ilustrasi sebagai gambar yang bercerita”. Dan juga Thoma mengatakan “lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur sama dalam sejarah, dalam banyak hal keduanya sama. Tradisionalnya, kedua pihak sama-sama mengambil inspirasi dari karya-karya kesusteraan, hanya lukisan yang dibuat untuk mendekorasi naskah, ataupun untuk menjelaskan cerita atau catatan peristiwa” (Salam, Seni ilustrasi, 2017:3).

#### 10) Tipografi

Tipografi menurut Kusrianto (2009:24) bahwa tipografi adalah seni menata huruf, perancangan huruf hingga merangkai tata letak untuk memperoleh kesan yang dituju. Suryanto (2009 : 44-46) juga menyatakan bahwa penerapan tipografi kedalam desain web termasuk dalam pembuatan huruf, perhitungan ukuran huruf, spasi jarak, dan visibilitas dalam keterbacaan menjadi hal penting dalam tipografi. Menurut Tinarbuko (2015 : 144) bahwa seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan komunikasi visual

## B. PEMBAHASAN HASIL PERANCANGAN

## 1. Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan ini adalah Museum Kota Makassar menjadi museum di Kota Makassar yang informasi eksistensinya tersedia dan dapat dilihat oleh masyarakat melalui jaringan internet, dengan desain yang “sederhana” dan konsisten dan menggunakan warna yang “nyaman” bagi mata. Sehingga menjadi sebuah sarana media yang edukatif bagi masyarakat serta dengan adanya permainan menjadikannya interaktif bagi pengguna. Dengan merancang *website* Museum Kota Makassar diharapkan dapat mengubah perspektif masyarakat terhadap museum yang membosankan, menjadi museum yang “menyenangkan” maka mempelajari sejarah akan menjadi “nyaman” dan mudah serta dapat menyebarkan informasi tentang eksistensi Museum Kota Makassar. Konsep pesan pada perancangan ini adalah museum adalah sarana pembelajaran yang “menyenangkan”.

## 2. Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan oleh penulis yaitu membuat situs web yang dengan desain yang sederhana sehingga memudahkan dalam penelusuran situs web, serta dengan menyediakan permainan yang menambah wawasan dan juga menyenangkan bagi masyarakat yang mengunjungi, bentuk permainan yang disediakan adalah TTS (Teka Teki Silang ) dimana akan menyediakan pertanyaan dan peserta akan menjawabnya, permainan yang edukatif dan interaktif bagi pengguna situs.

## 3. Konsep Visual

### A. Warna

Warna digunakan pada perancangan ini adalah warna cerah dan disesuaikan dengan tema yaitu kolonial, Sebagian besar warnanya akan berada pada *earth tone*.

### B. Ilustrasi

Penggunaan foto dalam perancangan website dengan menggunakan foto museum sebagai latar belakang header pada website

### C. Tipografi

Perancangan ini akan menggunakan jenis *font* Trebuchet MS sebagai font utama, jenis ini merupakan *web safe fonts* yang mudah terbaca dan juga nyaman serta tak terlalu formal

## 4. Media Utama





Gambar 3.1 Landing page per-menu

Sumber : Fatin Salsabila, 2020

### 5. Media Pendukung





Gambar 3.2 Media Pendukung

Sumber : Fatin Salsabila, 2020

## 6. Simpulan

Media digital adalah sebuah interpretasi dari ide yang divisualisasikan menjadi bentuk digital dengan ukuran apapun dan terkoneksi dengan jaringan internet. Perkembangan pembuatan situs web menjadi sangat penting terutama dalam hal konsistensi sehingga pengguna mampu dan dengan mudah mengingat tata cara untuk menggunakan akses hingga *button* yang disediakan. Penulis mengangkat Museum Kota Makassar sebagai tujuan pengembangan museum tersebut serta mempertahankan apa yang telah menjadi budaya masyarakat sekitar.

## Daftar Pustaka

Buku :

Agus Mulyanto ( 2009) Sistem Informasi Konsep & Aplikasi.Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2018). Desain Komunikasi Visual; Dasardasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuasa.

Darmaprawira W.A. Sulasmi. (2002). Warna : Teori Dan Kreativitas Penggunaannya. Penerbit ITB, Bandung

Darmawan, D., & D. H. Permana. (2013). Desain dan Pemrograman Website. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Garrand, Timothy. (2001). Writing for Multimedia and The Web second edition. United States of America, Butterworth-Heinemann.

Garrett, Jesse James. (2011). The Elements of User Experience : User-Centered Design for the Web and Beyond. New Riders. Berkeley

Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.

Salam. (2017). Seni Ilustrasi. Badan Penerbit UNM. Makassar

Santoso, Insap. (2004). Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Skopee, David, (2003), Digital Layout for The Internet and Other Media, Swiss: Ava Publishing SA  
Suyanto, Asep Herman, (2009), Step by Step Web Design: Theory and Practices, Yogyakarta, Penerbit ANDI  
Soetam Rizky (2011) Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Prestasi Pustaka. Jakarta

Artikel Internet :

Cao, Jerry, et al. (2015a). Color Theory in Web UI Design : A Practical Approach to the Principles. UXPin. diakses dari <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/color-theory-web-ui-design-practical-principles/>. Diakses pada 13:17, 15 April 2020

Gremillion, Ben, Cao, Jerry, dan Rutherford, Zack. (2015). Responsive Web Design Best Practices. UXPin. diakses dari <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/responsive-webdesign-best-practices/>. (24 maret 2020 pada 21:33)

Josh, Byers. (2012). A Beginner's Guide to Mobile Responsive Design. <https://www.studiopress.com/beginners-guide-responsive-design/>. Diakses tanggal 24 Maret 2020 (21:24)

Six, Janet M. (2014). Fundamental Principles of Great UX Design | How to Deliver Great UX Design. <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2014/11/fundamental-principles-of-great-ux-design-how-to-deliver-great-ux-design.php>. diakses pada 11:45, 15 April 2020