

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
WISATA MUSEUM YOGYAKARTA BERBASIS
ANDROID



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2014

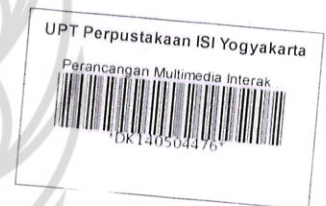
UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
INV.	9.476/HIS/2019		
KLAS			
TERIMA	16-6-2019	TTD	<i>[Signature]</i>

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
WISATA MUSEUM YOGYAKARTA BERBASIS
ANDROID**



KARYA DISAIN

**Meda Agustinna
NIM 0911858024**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2014**



Tugas Akhir Karya Disain berjudul :
PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF WISATA MUSEUM
YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID, diajukan oleh Meda Agustinna NIM
0911858024 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas
Seni Rupa ISI Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji
Tugas Akhir pada tanggal 21 Januari 2014 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
diterima

Pembimbing I/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP 19570318 198703 1002

Pembimbing II/Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T.
NIP 19780221 200501 1002.

Cognate/Anggota

Andi Maryanti, M.Sn
NIP 19801125 200812 1 003

Ketua Program Studi

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Disain

M. Sholahudin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1001



Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP 19590802 198803 2002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF WISATA MUSEUM YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelas kesarjanaannya di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Januari 2014

Meda Agustinna
NIM 0911858024



*Bismillahirrahmanirrahim,
dengan bangga mempersembahkan kepada
Bapakku tersayang, Mamaku tercinta dan Adikku yang cantik..*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Mengucapkan Puji syukur kepada Gusti Allah Sang Maha Kuasa yang telah memberikan sebuah kesempatan besar kepada saya untuk mewujudkan mimpi selama ini dengan terselesaikannya karya multimedia interaktif berupa aplikasi pada *smartphone* Android sebagai karya Tugas Akhir yang digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Program Study Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

Penulis ditemani oleh banyak pihak yang tidak pernah lelah untuk membantu dan memberi masukan dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini sehingga penulis merasa harus mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya terutama kepada :

1. Gusti Allah Sang Maha Agung yang telah dengan kuasanya memberikan kesempatan, kesehatan, dan rezeki yang berlimpah ruah
2. Bapakku, Sigit Del. Mamaku, Setyaningsih, S.Sn dan juga adikku, Putik Anjasmara, dan si bulat keriting Khanifa Zada Safiranza
3. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing I.
4. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T sebagai Dosen Pembimbing II
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn sebagai Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual
7. Bapak M. Sholahudin sebagai Ketua Jurusan Disain
8. Seluruh Dosen di Program Study Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
9. Seluruh Karyawan di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
10. Staff Dinas Pariwisata dan Dinas Kebudayaan Provinsi DIY
11. Sahabat-sahabat tercinta Nakula Sadewa, 2009, Langit Biru, 2008. Sapu lidi, 2007. Taling Tarung, 2010. Angkatan 2011, 2012, 2013
12. Bobo, *my moodbooster* terimakasih atas suntikan semangatnya
13. Aryka, Kiki, Dinda, Icha, Tofa, Arif, Ega, Rony

14. Kadek Agus Mediana,S.Sn.
15. Rio Swarawan Putra sang *programmer*, Agung BDSL *sound engineer*
16. Aga, Temles, Kacor, Gung Ari, Gek Gung Putri, Akut, Demur, Apem, Bli Rahwana, Solar, Emblong, Godel, Pekong & Gek Desak, Bli Tantin & Mbak Betty
17. Mas Hanes dan Mbak Pupu
18. Santo Arie,S.Sn
19. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam perancangan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan agar penulis dapat terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas diri dan kualitas karya untuk kedepannya.

Demikianlah yang dapat penulis haturkan, semoga Tugas Akhir ini dapat menginspirasi banyak pihak, dan juga memberikan manfaat serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat banyak kekurangan dalam perancangan Tugas Akhir ini. Terimakasih

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Meda Agustinna

NIM 0911858024

ABSTRAK

Meda Agustinna

Perancangan Multimedia Interaktif Wisata Museum Yogyakarta Berbasis Android

Yogyakarta sebagai kota wisata dan kota pelajar mempunyai 33 museum yang tersebar di seluruh penjuru kota dari utara hingga selatan, dari timur hingga barat. Akan tetapi museum-museum tersebut kalah populer dengan wisata lain seperti pantai, gunung atau wisata pertokoan yang sedang marak dibangun di Yogyakarta. Perkembangan teknologi yang sangat pesat akan semakin menyingkirkan sesuatu yang dianggap kuno.

Oleh karena itu, dirumuskanlah sebuah solusi yang bertujuan untuk mengingatkan kembali dan menarik perhatian masyarakat terhadap keberadaan museum yang sarat akan makna sejarah dan ilmu pengetahuan yakni dengan merancang sebuah multimedia interaktif tentang wisata museum di Yogyakarta. Perancangan kali ini mengedepankan media yang mengikuti perkembangan jaman. Dengan menggunakan media berupa aplikasi pada *smartphone* dengan sistem operasi Android sebagai media utamanya.

Smartphone berbasis Android kini sudah menjadi gaya hidup sebagian masyarakat dan penjualannya juga merajai pasar telepon seluler dipilih dengan harapan bahwa besarnya jumlah masyarakat yang sedang terkena demam *smartphone* Android akan tumbuh minat untuk mengunjungi museum-museum yang ada di Yogyakarta setelah mereka mengunduh dan mengakses aplikasi Jogja Kota Museum.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Museum Yogyakarta, Aplikasi, Android

ABSTRACT

Meda Agustinna

Perancangan Multimedia Interaktif Wisata Museum Yogyakarta Berbasis Android

Yogyakarta as a tourism city and town students have 33 museums scattered around the city from north to south, from east to west. However, these museums is less popular than other tours such as beach, mountain or emerging tourist shops built in Yogyakarta. The rapid development of technology will be getting rid of something that is considered old-fashioned.

Therefore, found a solution that aims to recall and draw attention to the existence of the museum is full of historical significance and science by designing an interactive multimedia about the museum in Yogyakarta . The design of this time forward the media that follow the changing times. By using media such as apps on smartphones with Android operating system as the main medium.

Android-based smartphone has now become a lifestyle most people and sales also selected dominate the mobile phone market. With the hope that the number of people who are affected by fever Android smartphones will more interest to visiting museums in Yogyakarta after they downloaded and accessed Jogja Kota Museum applications

Keywords: Multimedia, Interactive, Yogyakarta Museums , Application, Android

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Karya	iii
Halaman Persembahan	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
1. Bagi Perancang	6
2. Bagi Masyarakat	6
3. Bagi Lembaga Pendidikan	7
F. Metode Perancangan	7
1. Metode Pengumpulan Data	7
2. Metode Analisis Data	7

BAB II IDENTIFIKASI

A. Landasan Teori	8
1. Multimedia Interaktif	8
2. Sistem Operasi Android	11
3. Aplikasi	13

4. Museum	15
5. Museum-Museum Yogyakarta	17
a. Museum Benda Budaya dan Kesenian	17
b. Museum Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan	29
c. Museum Perjuangan	35
B. Daftar klien	44
C. Analisis Data	45
1. Analisis Media	45
2. Analisis Obyek	47
D. Kesimpulan	48
E. Skematika Perancangan	49
 BAB III KONSEP PENCIPTAAN	
A. Konsep Perancangan	51
1. Tujuan Media	51
2. Strategi Media	52
3. Program Media	53
4. Biaya Kreatif dan Biaya Media	56
B. Konsep Kreatif	58
1. Tujuan Kreatif	58
2. Strategi Kreatif	59
a. Judul Aplikasi	59
b. Bentuk Pesan	59
c. Format Visual	60
d. Study Logo	60
e. Tombol	61
f. Ilustrasi	63
g. Warna	64
h. Tipografi	65

i. Audio	66
j. Diagram Navigasi	67
k. Tampilan Antarmuka	68
l. Konsep media Pendukung	71
BAB IV. VISUALISASI	
A. Sinopsis	74
B. Visualisasi	74
1. Data visual interface	74
2. Pengolahan data visual interface	81
3. Logo	89
4. Skenario	98
5. Tombol dan ikon	99
6. Tampilan Antarmuka	108
7. Media Pendukung	121
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	131
B. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	136

DAFTAR GAMBAR

Grafik 1. Pengunjung museum di Yogyakarta pada tahun 2006, 2007, 2008.....	2
Grafik 2. Pengguna <i>smartphone</i> dengan beragam OS di Asia Pasifik	3
Grafik 3. Pengguna OS Android di seluruh dunia	4
Grafik 4. Persentase 5 Besar aplikasi	5
Gambar 1. Tampilan antarmuka aplikasi panduan wisata pada iOS	14
Gambar 2. Tampilan antarmuka aplikasi panduan wisata pada Blackberry	14
Gambar 3. Tampilan antarmuka aplikasi panduan wisata pada Android	15
Gambar 4. Papan nama Museum Kereta Karaton Yogyakarta.....	19
Gambar 5. Kereta Kyai Jongwiyat	19
Gambar 6. Almari berisi perlengkapan berkuda	20
Gambar 7. Almari berisi sadel, tas kulit dan perlengkapan berkuda	20
Gambar 8. Museum kristal Kraton	21
Gambar 9. Guci porselen koleksi museum kristal Kraton	21
Gambar 10. Bangunan museum Sri Sultan HB IX	22
Gambar 11. Bumbu masak milik Sri Sultan HB IX semasa hidupnya	23
Gambar 12. Replika peti kubur batu peninggalan jaman prasejarah	25
Gambar 13. Artefak Gentong	26
Gambar 14. Wayang Golek Menak	27
Gambar 15. Canting Tirta	28
Gambar 16. Kendaraan korban amukan awan panas	30
Gambar 17. Alat-alat pemantauan gunungapi Merapi	31
Gambar 18. Museum Bahari	32
Gambar 19. Torpedo Rusia	34
Gambar 20. Peralatan yang ada di ruang anjungan	34
Gambar 21. Monumen Yogya Kembali	36
Gambar 22. Tempat tidur Bung Karno	37
Gambar 23. Salah satu koleksi senjata	37

Gambar 24. Salah satu diorama di Monumen Yogya Kembali	38
Gambar 25. Museum TNI AU Dirgantara Mandala	40
Gambar 26. Suasana di ruang utama	41
Gambar 27. Pesawat WEL-I RI-X	42
Gambar 28. Skematika Perancangan	50
Tabel 1. Tabel jadwal media	57
Gambar 29. Lampu Kota Yogyakarta	61
Gambar 30. Ilustrasi yang akan digunakan	63
Gambar 31. Warna-warna yang akan digunakan	64
Gambar 32. Tipografi yang akan digunakan	65
Gambar 33. Diagram navigasi aplikasi Jogja Kota Museum	67
Gambar 34. Proses menemukan keyword/ kata kunci	75
Gambar 35. <i>Brainstorming</i> untuk menemukan data visual yang tepat	75
Gambar 36. Museum Monumen Jogja Kembali	76
Gambar 37. Museum TNI AU Dirgantara Mandala	76
Gambar 38. Museum TNI AU Dirgantara Mandala	77
Gambar 39. Kraton Yogyakarta	77
Gambar 40. Kraton Yogyakarta.....	78
Gambar 41. Museum Sonobudoyo I	78
Gambar 42. Museum Sonobudoyo I.....	79
Gambar 43. Museum Gunungapi Merapi.....	79
Gambar 44. Museum Bahari	80
Gambar 45. Sketsa Monumen Yogya Kembali	81
Gambar 46. Sketsa Museum TNI AU Dirgantara Mandala	81
Gambar 47. Sketsa Museum Kraton Yogyakarta	82
Gambar 48. Sketsa Museum Sonobudoyo I	82
Gambar 49. Sketsa Museum Bahari	82
Gambar 50. Sketsa Museum Gunungapi Merapi.....	83
Gambar 51. Museum Monumen Yogya Kembali teknik cat air	83

Gambar 52. Museum TNI-AU Dirgantara Mandala teknik cat air.....	84
Gambar 53. Museum Kraton Yogyakarta teknik cat air	84
Gambar 54. Museum Sonobudoyo 1 teknik cat air	85
Gambar 55. Museum Bahari teknik cat air	85
Gambar 56. Gunungapi Merapi teknik cat air	86
Gambar 57. <i>Final Artwork</i> Museum Monumen Yogya Kembali.....	86
Gambar 58. <i>Final Artwork</i> Museum Kraton Yogyakarta	87
Gambar 59. <i>Final Artwork</i> Museum Sonobudoyo I	87
Gambar 60. <i>Final Artwork</i> Museum TNI-AU Dirgantara Mandala	88
Gambar 61. <i>Final Artwork</i> Museum Bahari.....	88
Gambar 62. <i>Final Artwork</i> Museum Gunungapi Merapi.....	89
Gambar 63. Sketsa lampu kota Yogyakarta	90
Gambar 64. Study tipografi logo	91
Gambar 65. Sintesis logo	92
Gambar 66. <i>Review</i> logo	93
Gambar 67. <i>Final Artwork</i> logo dalam warna BW.....	93
Gambar 68. Positif Negatif Logo.....	94
Gambar 69. Skala perbesaran logo dari 100% hingga 15%.....	95
Gambar 70. Grid System Logo.....	96
Gambar 71. Warna acuan untuk logo	97
Gambar 72. <i>Final</i> disain logo dengan teknik <i>watercolor brushes</i>	97
Gambar 73. Sketsa tombol tentang museum	100
Gambar 74. Sketsa tombol informasi museum.....	100
Gambar 75. Sketsa tombol galeri foto	101
Gambar 76. Sketsa tombol <i>googlemaps</i>	101
Gambar 77. Sketsa tombol alamat museum	102
Gambar 78. Sketsa tombol jam buka museum	102
Gambar 79. Sketsa tombol harga tiket masuk	103
Gambar 80. Sketsa tombol hotel terdekat	103

Gambar 81. Sketsa tombol <i>Facebook link</i>	104
Gambar 82. Sketsa tombol <i>Twitter link</i>	104
Gambar 83. Sketsa tombol video.....	104
Gambar 84. Final disain tombol tentang museum	105
Gambar 85. Final disain tombol informasi museum.....	105
Gambar 86. Final disain tombol galeri foto	105
Gambar 87. Final disain tombol <i>maps</i>	105
Gambar 88. Final disain tombol alamat museum	106
Gambar 89. Final disain tombol jam buka museum	106
Gambar 90. Final disain tombol harga tiket masuk	106
Gambar 91. Final disain tombol transportasi	106
Gambar 92. Final disain tombol hotel yang terdekat.....	107
Gambar 93. Final disain tombol wisata lain yang terdekat.....	107
Gambar 94. Final disain tombol <i>Twitter link</i>	107
Gambar 95. Final disain tombol <i>Facebook link</i>	108
Gambar 96. Final disain tombol video.....	108
Gambar 97. Sketsa <i>layout</i> halaman <i>pop-up icon</i>	108
Gambar 98. Sketsa <i>layout</i> halaman <i>opening</i>	108
Gambar 99. Sketsa <i>layout</i> halaman menu utama.....	109
Gambar 100. Sketsa <i>layout</i> halaman tentang museum	109
Gambar 101. Sketsa <i>layout</i> halaman informasi museum	110
Gambar 102. Sketsa <i>layout</i> halaman galeri foto.....	110
Gambar 103. Final disain <i>pop-up icon</i>	111
Gambar 104. Final disain <i>opening</i>	111
Gambar 105. Final disain menu utama	112
Gambar 106. Final disain tentang museum “Museum Bahari”	112
Gambar 107. Final disain informasi museum “Museum Bahari”	113
Gambar 108. Final disain galeri foto “Museum Bahari”	113
Gambar 109. Final disain tentang museum “Museum Gunungapi Merapi.....	114

Gambar 110. Final disain informasi museum “Gunungapi Merapi”	114
Gambar 111. Final disain galeri foto “Museum Gunungapi Merapi”	115
Gambar 112. Final disain tentang museum “Museum Kraton Yogyakarta”	115
Gambar 113. Final disain informasi museum “Museum Kraton Yogyakarta”	116
Gambar 114. Final disain galeri foto “Museum Kraton Yogyakarta”	116
Gambar 115. Final disain tentang museum “Museum Monjali”	117
Gambar 116. Final disain infomuseum “Museum Monjali”	117
Gambar 117. Final disain galeri foto “Museum Monjali”	118
Gambar 118. Final disain tentang museum “Museum Sonobudoyo I”	118
Gambar 119. Final disain informasi museum “Museum Sonobudoyo I”	119
Gambar 120. Final disain galeri foto “Museum Sonobudoyo I”	119
Gambar 121. Final disain tentang museum “Museum Dirgantara Mandala” ..	120
Gambar 122. Final disain informasi museum “Museum Dirgantara Mandala” ...	120
Gambar 123. Final disain galeri foto “Museum TNI-AU Dirgantara Mandala” ...	121
Gambar 124. Sketsa <i>ads banner</i> 300x250px	121
Gambar 125. Sketsa <i>ads banner</i> 120x600px	122
Gambar 126. Sketsa <i>ads banner</i> 160x600px	122
Gambar 127. Sketsa <i>cover Twitter page</i>	123
Gambar 128. Sketsa <i>background Twitter page</i>	123
Gambar 129. Sketsa <i>cover Facebook page</i>	124
Gambar 130. Sketsa <i>cover smartphone box</i>	124
Gambar 131. Sketsa <i>starterpack</i> provider seluler	125
Gambar 132. Sketsa <i>transit ad</i>	126
Gambar 133. <i>Ads banner</i> 300x250px	127
Gambar 134. <i>Ads banner</i> 120x600px	127
Gambar 135. <i>Ads banner</i> 160x600px	127
Gambar 136. <i>Cover Twitter page</i>	128
Gambar 137. <i>Background Twitter page</i>	128
Gambar 138. <i>Cover Facebook page</i>	128

Gambar 139. <i>Cover smartphone box</i>	129
Gambar 140. <i>Starterpack provider seluler</i>	129
Gambar 141a. <i>Transit ads</i>	129
Gambar 141b. <i>Transit ads</i>	130
Gambar 142. Promosi pada brosur <i>smartphone</i>	130



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

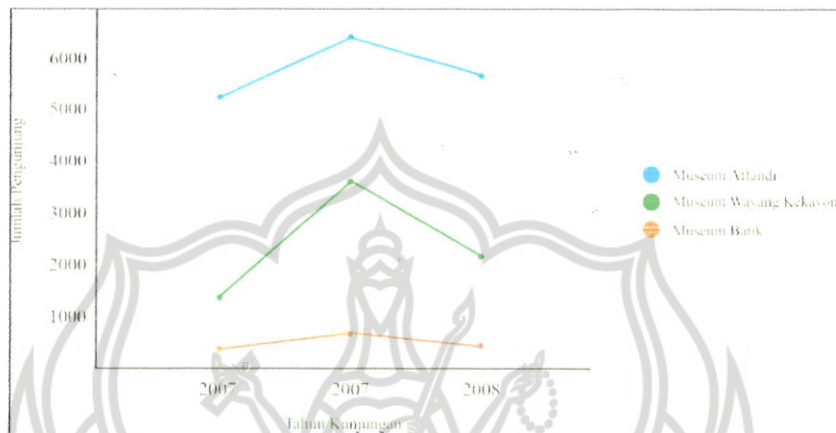
Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Yogyakarta sebagai ibukotanya adalah sebuah kota yang memiliki banyak predikat. Yogyakarta disebut sebagai kota perjuangan, kota pelajar, kota kebudayaan dan kota pariwisata. Sebagai kota pariwisata, Yogyakarta memiliki banyak sekali aset yang menggambarkan potensinya sebagai daerah kepariwisataan tertinggi kedua setelah pulau Bali. Yogyakarta memiliki aneka ragam objek wisata yang menarik. Mulai dari wisata budaya, wisata kuliner, wisata kerajinan, wisata seni dan juga wisata sejarah. Beraneka objek-objek wisata dapat ditemukan di Yogyakarta, diantaranya adalah museum yang tersebar di seluruh penjuru kota Yogyakarta.

Museum menyimpan data-data masyarakat atau zaman tertentu dan hal-hal yang berkaitan dengan masa kini dan masa lampau, dapat juga berfungsi sebagai tempat menimba ilmu yang harus dijaga layaknya menjaga rumah atau sekolah.

Akan tetapi kondisi saat ini justru banyak museum yang jumlah pengunjungnya semakin menurun dibandingkan tahun-tahun sebelumnya walaupun harga tiket masuk ke museum sangat rendah. Berbeda dengan bioskop, mall, atau tempat-tempat lain yang menetapkan harga tiket masuk yang cukup menguras kantong, tempat-tempat tersebut justru dibanjiri pengunjung setiap harinya. Tentu ini bukan karena harga tiket yang mahal karena pada dasarnya harga tiket masuk museum sangat terjangkau.

Alasan mengapa masyarakat enggan mengunjungi museum adalah pertama, untuk mengunjungi museum masyarakat memerlukan bekal pengetahuan terlebih dulu jadi terasa berat, misalnya harus mencari informasi koleksi. Sebaliknya kunjungan ke taman rekreasi bersifat santai karena memang bersifat hura-hura, jadi terasa ringan. Kedua, karena kondisi museum itu sendiri masih memprihatinkan. Misalnya saja koleksi yang kotor, informasi label yang terlalu

minim, ruangan yang temaram, toilet yang jorok, dan berbagai fasilitas lain yang dianggap kurang memadai (museumku.wordpress.com). Keengganan masyarakat untuk mengunjungi museum terlihat pada Grafik 1 dimana jumlah pengunjung pada tahun 2008 menurun apabila dibandingkan pada tahun 2007

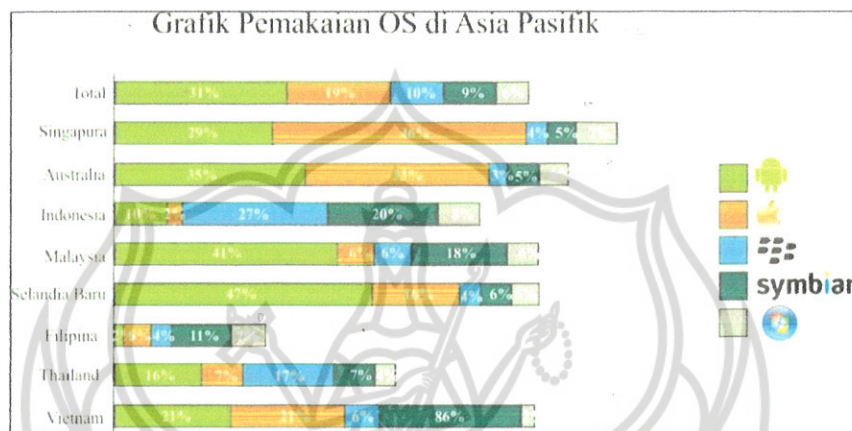


Grafik 1. Pengunjung museum di Yogyakarta pada tahun 2006, 2007, 2008
 Sumber : Pusat Pengelolaan Data dan Sistem Jaringan Depbudpar 2009
 (kppo.bappenas.go.id)

Kemudian seiring dengan teknologi yang berkembang semakin pesat dan dunia kini telah ada di genggaman kita. Kita bisa dengan mudah dan cepat mendapatkan dan membagi informasi juga hiburan melalui dunia *online*, kemudahan tersebut didukung dengan kemunculan aneka *gadget* yang kini tumbuh sebagai tren pada khalayak ramai.

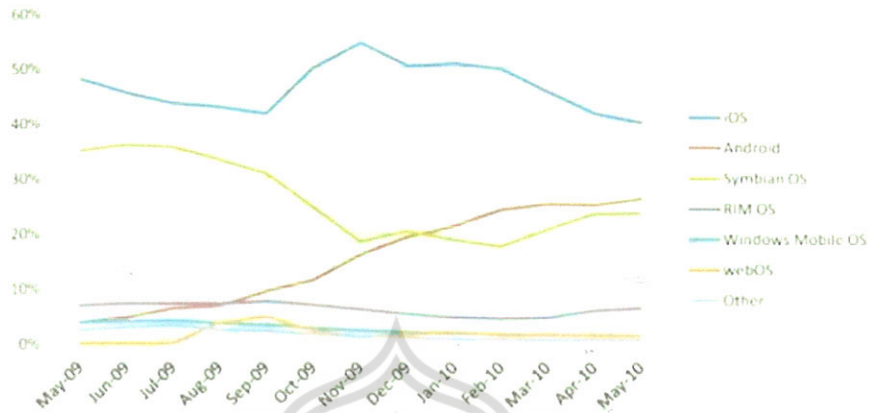
Seperti yang diketahui saat ini peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan. Hingga saat ini tren *gadget* masih tetap dipegang oleh segmen *smartphone* walaupun *laptop* dan komputer juga masih akan terus berkembang mengikuti kebutuhan penggunaannya. Saat ini masyarakat mulai menggemari dan menggunakan *smartphone* yang sedang populer di antaranya seperti Android, Blackberry dan iPhone.

Menurut sebuah lembaga penelitian, saat ini Android, disebut-sebut sebagai *mobile platform* terpopuler mengalahkan Blackberry yang selama ini unggul di jajaran telepon seluler paling laris di dunia. Grafik 2 menunjukkan persentase pengguna OS di Asia Pasifik didominasi oleh OS Android, dan saat ini pengguna terbanyak ada di Malaysia dan Selandia Baru.



Grafik 2. Pengguna *smartphone* dengan beragam OS di Asia Pasifik
 Sumber : <http://pratamasite.blogspot.com/2012/09/grafik-pemakaian-os-di-asia-pasifik.html>

Meskipun iOS duduk pada peringkat pertama dengan jumlah 40% (nilai tersebut hanya untuk kategori iPhone saja tidak termasuk iPod Touch dan iPad), OS Android berhasil menduduki peringkat kedua, dengan jumlah 26% dengan peningkatan yang sangat drastis, seperti bisa dilihat pada grafik 3



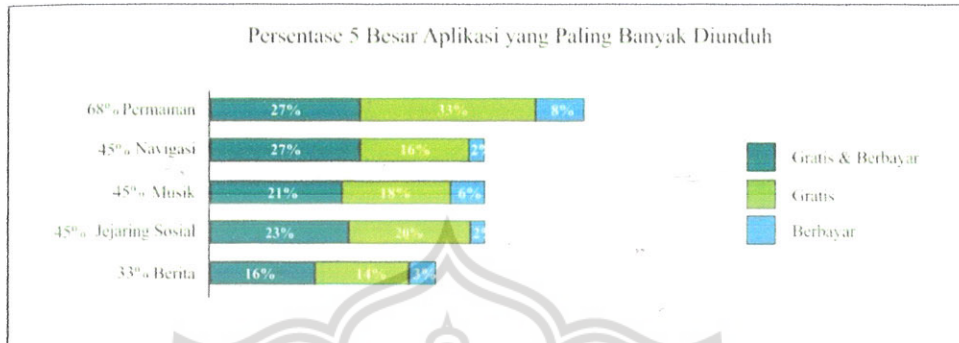
Grafik 3. Pengguna OS Android di seluruh dunia meningkat pesat dalam kurun waktu satu tahun

Sumber : <http://secangkirkopipanas.com>

Android sendiri adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Safaat, 2011: 1). Puluhan merk telepon seluler telah memproduksi *smartphone* berbasis Android. Vendor-vendor tersebut antara lain HTC, Sony, Samsung, Motorola, Philips, LG, Nexian, IMO, MITO, Cross, dan masih banyak lagi. Hal ini karena Android memiliki sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor telepon seluler manapun. Android juga menjadi *platform* masa depan yang lengkap, terbuka, dan bebas.

Banyak sekali keuntungan didapatkan ketika menggunakan Android termasuk timbulnya perasaan menyenangkan ketika menjalankan aplikasi-aplikasi yang sedang menjadi perbincangan anak-anak muda seperti aplikasi *Foursquare*, *Line*, *Whatsapp*, *Picmix*, *Talking Tom*, *Talking Ben*, *Instagram*, *Google Maps* dan lain sebagainya. Seringkali aplikasi-aplikasi tersebut membuat lupa waktu dan lalai terhadap pekerjaan karena terlalu asyik berkuat dengan telepon seluler pintar tersebut.

Pada grafik 4 menunjukkan bahwa masyarakat bersedia dan tertarik untuk mengunduh aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh *Google Play* baik untuk aplikasi gratis maupun aplikasi berbayar.



Grafik 4. Persentase 5 Besar aplikasi yang diunduh oleh pengguna *smartphone*
 Sumber : www.teknojurnal.com

Dari membaca situasi tersebut bahwa teknologi telah menginfeksi gaya hidup pada sebagian masyarakat, agaknya perlu dirancang sebuah multimedia interaktif yang berkaitan dengan perlunya meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum, yakni berupa aplikasi pada *smartphone* dengan OS Android tentang Wisata Museum Yogyakarta yang bersifat interaktif, mudah dibawa, memudahkan navigasi dan mendapatkan informasi untuk mencari museum yang dituju.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas maka rumusan masalahnya adalah :

Bagaimana merancang multimedia interaktif berupa aplikasi pada *smartphone* dengan OS Android yang memberi informasi mengenai isi museum di Yogyakarta dengan petunjuk navigasi museum tersebut ?

C. Batasan Masalah

Perancangan berupa aplikasi pada perangkat *smartphone* dengan OS Android yang meliputi aneka informasi tentang 6 dari 33 museum yang ada di Yogyakarta dan dibagi menjadi 3 kategori museum berisi profil museum, isi museum termasuk fasilitas yang ada, galeri foto, dan lokasi museum beserta media-media pendukung lainnya. Hanya menampilkan hal-hal yang sekiranya menjadi gambaran untuk menarik wisatawan untuk berkunjung dan bukan menjadikan aplikasi ini sebagai museum virtual.

D. Tujuan Perancangan

Merancang multimedia interaktif berupa aplikasi pada *smartphone* dengan OS Android yang mengkomunikasikan tentang informasi mengenai serba-serbi museum yang ada di wilayah Yogyakarta dengan peta sebagai panduan navigasi menuju lokasi museum.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi perancang

Diharapkan perancang mampu mengasah kreatifitas untuk mendisain sebuah media komunikasi visual dan menggabungkannya dengan teknologi modern yang sedang berkembang menjadi tren

2. Bagi masyarakat

Diharapkan perancangan ini mampu menambah minat dan menarik minat kunjungan ke museum yang ada di wilayah Yogyakarta dan juga memudahkan masyarakat untuk mengunjungi museum karena lengkapnya muatan informasi dan juga adanya bantuan navigasi *maps*

3. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan perancangan ini mampu memberikan sebuah inovasi baru pada dunia disain yang memang seharusnya terus dinamis dalam mengikuti perkembangan teknologi

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode Kepustakaan : Pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka dan study literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media online yang mendukung perancangan ini.

2. Metode Analisis Data

Menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities dan Threats) untuk analisis media dan analisis obyek perancangan.

