

KESIMPULAN

Pada temuan yang kami kaji, terdapat beberapa hal yang cukup menarik perhatian kami. Beberapa hal yang menarik tersebut salah satunya adalah pencahayaan, kualitas material, dan dimensi ruang cukup mempengaruhi perasaan responden pada sebuah ruang termasuk di dalam *virtual tour*. Oleh karena itu, dalam mendesain suatu *virtual tour*, setidaknya pengembang harus memperhatikan ketiga hal tersebut.

Berdasarkan temuan yang kami kaji dari persepsi responden sebelumnya disandingkan dengan rumusan masalah, kami menemukan pokok-pokok

1. Faktor yang mempengaruhi *Virtual Tour* adalah Useability factor yaitu pengguna VR tidak mengalami kebingungan dalam menggunakan, serta Psikologi Arsitektur tentang sensasi dan persepsi serta unsur budaya lokal.
2. Temuan desain *Virtual Tour* pada Museum Benteng Vredeburg sudah sesuai dengan kebutuhan desain *virtual tour museum*. Hanya saja terdapat GAP antara praktiknya di lapangan. Temuan dari data, untuk dapat diusulkan sebagai aspek psikologi arsitektur meruang, sensasi dan ukuran yaitu berupa Kenyamanan, detail koleksi dan material. Sedangkan berdasarkan aspek usability yang perlu ditingkatkan adalah kemudahan dalam penggunaan. Berikut masukan dari penulis.

Ruang Lobby

Lobby museum sebagai ruang pertama yang dikunjungi, fungsinya memperkenalkan *virtual tour museum* pada pengunjung. Pada ruangan ini sebaiknya difokuskan pada cara penggunaan *virtual tour* agar dapat mengakses seluruh koleksi ataupun menggunakan secara benar. Banyak pengguna yang secara heatmap melihat ke arah koleksi tetapi tidak bisa mengakses secara maksimal sehingga perlu ditingkatkan lagi cara penggunaannya. Secara aspek psikologi arsitektur, penggunaan ruang lobby berfungsi sebagai pengenalan dan difungsikan sebagai bioskop telah terpenuhi. Akan tetapi fokus responden pada pemutaran film terpecah dengan banyaknya tools. Jika difokuskan terhadap film yang ada akan lebih tersampaikan informasi pengenalan museum ini. Selain itu terdapat audio pada ruang lobby sebaiknya ditambahkan lagi dalam pengelolaan suara. Berdasarkan jawaban responden, audio memiliki peran penting.

Ruang Koleksi/Diorama

Ruangan ini sebagai inti dari museum seluruh benda koleksi dan bukti materil masa lalu yang memiliki nilai penting sejarah dan ilmu pengetahuan. Seluruh benda benda di ruangan diorama yang disimpan akan dipamerkan ke pengunjung. Sebaiknya didata ulang sehingga bisa tertampilkan dengan rapi dan sesuai dengan alur pengunjung secara fisik. Karena beberapa koleksi belum bisa ditampilkan dan beberapa masih belum bisa melihat secara detail warna dan tekstur. Beberapa sudut interior bangunan ini juga masih belum ter-ekspose sehingga kurang maksimal dalam pengenalan ruang diorama.

Outdoor

Berdasarkan analisis dari pelacakan *eye-tracker* dengan alat Tobii 5, tampilan yang menarik pada lokasi Outdoor ada 2, yaitu keindahan taman yang dipenuhi pepohonan dan pemandangan arsitektur bangunan yang memiliki ciri khas zaman penjajahan Belanda. Dalam menampilkan taman, *virtual tour* Museum Vredeburg sudah menunjukkan sesuai dengan keadaan sesungguhnya, tetapi dalam menunjukkan sisi arsitektural bangunan, *virtual tour* masih belum bisa menampilkan dengan baik. Hal ini tidak terlepas dari banyaknya pepohonan yang menutupi sekitar bangunan. Dengan teknologi yang canggih saat ini, obyek yang menutup seperti pepohonan dapat dihapuskan dengan aplikasi desain grafis yang ada. Jika pengembang dapat mengaplikasikannya pada *virtual tour* Museum Vredeburg ini, maka bentuk arsitektural bangunan dapat terlihat dengan baik sehingga pengunjung dapat menikmatinya dengan jelas.

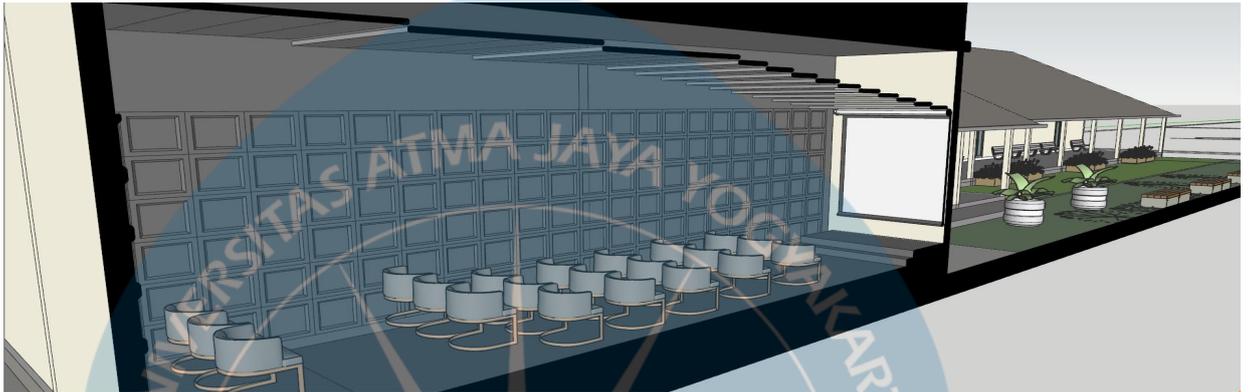


SARAN

Berikut saran rekomendasi design untuk memberikan contoh dalam mendesign virtual didalam tiga ruangan benteng Vredebrug.

1. Lobby

Ruangan ini sebaiknya memiliki kefokusn terhadap proyektor yang berada didepan, maka saran penulis sebaiknya dinding sekitar atap dan lantai memiliki warna se-nada, sehingga jikalau pintu darurat yang ada diruang lobby dan koleksi museum tidak mengganggu fokus pengunjung.



Akan lebih fokus ke proyektor jika dinding dan plafond tidak lebih menarik dari depan screen.

2. Diorama



Pada lokasi ruang diorama sebaiknya dikembalikan lagi kefungsinya untuk mengenalkan koleksi sculpture, patung patung yang ada diruangan tersebut. Usulan design pada ruang diorama sebaiknya didetailkan lagi pada pemutaran 3D yang bisa diputar dan memberikan kekayaan informasi pada item tersebut.

Selain itu disisi yang lain wadah dari koleksi ruangan diorama juga memiliki daya tarik. Bangunan heritage yang masih kokoh berdiri masih kurang terekspose oleh pembuat virtual tour, sedangkan banyak

pengunjung juga ingin melihat tiap sudut bangunan. Tidak hanya koleksinya saja tetapi juga dibagian bangunan yang juga memiliki nilai sejarah bangsa Indonesia.

3. Ruang Outdoor

Ruangan terbuka yang ada pada hall kompleks benteng Vredebrug ini juga seharusnya memiliki daya tarik yang tinggi. Banyak street furniture yang ada disekelilingnya memiliki nilai sejarah. Misalnya saja ada pada meriam, mobil dan tank yang masih belum memiliki informasi serta profil item. Selain itu virtual tour untuk mengelilingi seluruh sudut bangunan juga belum terekspose. Sehingga banyak view dan informasi yang terlewatkan. Saran penulis kebutuhan tersebut dapat terealisasi pada virtual tour museum pada lokasi lainnya.

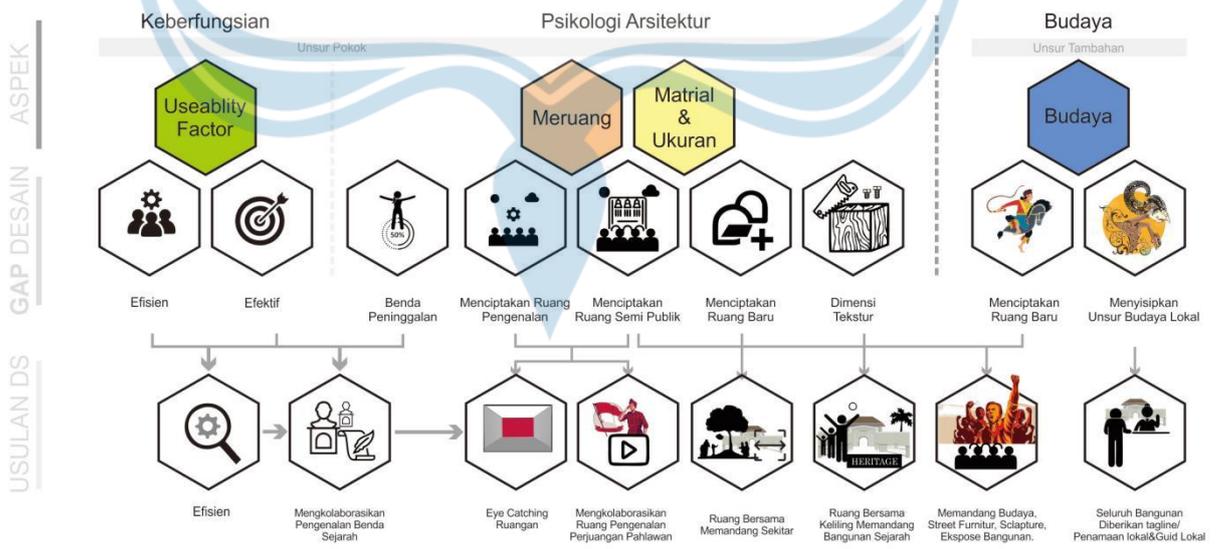


REKOMENDASI DESAIN



VIRTUAL TOUR MUSEUM DI BENTENG VREDEBRUG

MAIN IDEA



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A Anders Hermundl, Lars Simon Klint., Rune Noël Meedom Meldgaard Bjørnson-Langen., (2019). Persepsi Ruang Arsitektur dalam Realitas, dalam Realitas Virtual, dan melalui Gambar Rencana dan Potongan.
- [2] Tesavrita, C., Martaleo, M., Asih Damayanti, K., & Yuniari, D. (2014). Perancangan Tampilan Website Hotel Dengan Menggunakan *Eye Tracker Usability Testing*.
- [3] Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19
- [4] Augemented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Cagar Budaya Kepada Masyarakat.
- [5] Studi Sensasi Ruang Pada Media Tur Virtual Museum Pendidikan Surabaya.
- [6] The Perception of Architectural Space in Reality, in Virtual Reality, and through Plan and Section Drawings
- [7] Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19
- [8] Didik Dwi Prasetya, Aplikasi *Virtual Tour* Berbasis web sebagai promosi Pariwisata., Publikasi (2014)
- [9] Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum, Pub. L. No. 66, Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia 1 (2015).
- [10] Hartati, A., & Sutanto, A. (2019). Pengalaman Ruang Melalui Lima Indera. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 497. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3807>
- [11] Pietroni, E., Pagano, A., & Poli, C. (2016). *Tiber Valley Virtual Museum : user experience evaluation in the National Etruscan Museum of Villa Giulia*. May.
- [12] Rasmussen, S. E. (2004). *Experiencing Architecture* (Second Edi). MIT Press.
- [13] Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). Virtual Tourism Dalam Literature Review. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 01(1), 1–6.
- [14] Rodaway, P. (2004). *Sensuous Geographies: Body, Sense, and Place*. Routledge. https://books.google.co.id/books/about/Sensuous_Geographies.html?id=N-bw705gul4C&redir_esc=y
- [15] Specht, J. (2014). *Architectural Tourism: Building for Urban Travel Destinations*. Spinger.
- [16] Suhendar, A., & Fernando, A. (2016). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia. *ProTekInfo*, 3(1), 30–35.
- [17] Waraney, S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A. E. (2017). Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–8.
- [18] Yudhatama, Samuel. (2022). "Faktor- Faktor Pendukung Intensi Masyarakat Terhadap Penggunaan Jasa Arsitek Di Indonesia.
- [19] Dwi Bramantyo, B., & Ismail, P. (2021). *Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19*.
- [20] Muhammad, R., Mutiarin, D., & Damanik, J. (2021). *Virtual Tourism* Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi.
- [21] Rahmawati, E., Prasastono, N., Susanto, A., & Dwiarto Sudiro, M. (2022). *Virtual Tour* Sebagai Alternatif Berwisata Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Pelaku Wisata di Yogyakarta).
- [22] Dwi Prasetya, Didik. (2011). Aplikasi *Virtual Tour* Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi Pariwisata.
- [23] Putra Redyantanu, B., & Damayanti, R. (2021). Studi Sensasi Ruang Pada Media *Tur Virtual Museum* Pendidikan Surabaya.

- [24] Swasty, W., Mustikawan, A., & Isa Pramana K, M. (2021). Evaluasi *Eye Tracking* Terhadap Persepsi Warna Dan Gambar Pada Primary Display Panel Kemasan.
- [25] Karnita, R., & Meiralarasari, D. (2010). Metode Visual Interpretatif Terhadap Tampilan Visual Iklan Media Cetak Sebagai Alternatif Analisis Dari Metode *Eye Tracking*.
- [26] Dio., Safriadi, N., & Srimurdianti Sukamto, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak.
- [27] Alexander, Ruly. (2019). Eye Tracking Analisis Terhadap Interaksi Manusia Dalam Ketertarikan Mengamati *Advertisement* (Iklan Visual) Dengan Tampilan Model dan *Advertisement* Tanpa Model.
- [28] Hadrian Yohandy, Daniel. (2019). Analisis *Eye-Tracker* Terhadap Kecemasan Sebagai Dampak Berita Online di Internet.
- [29] Mezanur Rahman, Muhammad. (2022). *A Study of Eye-tracking Properties Utilizing Tobi Eye Tracker*
- [30] Rattenbury, K (2004), *This is Not Architecture: Media Con-structions*, Routledge
- [31] Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, (2018, 2019, 2020,2021). Buku Statistik Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- [32] Mifsud, J. (2011). Why Web Site Usability is Important for a Company. <http://usabilitygeek.com/why-web-site-usability-is-important-for-acompan/#importance-web-site-usability-company-12>
- [33] Eko Saputra, Zainal Mazalisa, Ria Andryani (2014) Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website.
- [34] J. Nielsen. 2012. Usability 101:Introduction to Usability [online]. Ada di: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [diakses tanggal 20 Agustus 2021].
- [35] Abdurrahman Sidik, Hafiz Aziz Ahmad, Andar Bagus Sriwarno (2017), Studi Faktor Usability Pada Desain Layout
- [36] Wahyuningsih, S. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Arsitektur dan Komunikasi
- [37] Schwartz, Bennett L., Krantz, John H (2019) *Sensation and Perception*, 2nd Edition
- [38] Ozgen, Emre, (Juni 2004). Language, Learning, and Color Perception. *Current Dirrections in Psychological Science*.

Laporan Pemindaian Plagiarisme

Periksa Tata Bahasa

Jadikan Unik

Karakter: **7097**

Kata-kata: **923**

Kalimat: **39**

Waktu bicara: **8 Min**



100%



GO PRO

Dalam Mencari

Tanpa iklan

Dukung

Tepat Laporan!

Go Pro

Lihat Sumber Plagiat

5% Konten Plagiat

Page 22 - POTENSI MUSEUM GUMUK PASIR SEBAGAI ...

Menjiplak

5%

<http://library.fis.uny.ac.id/digital/skripsi/03afdbd66e7929b125f6b397e34fa83a4/files/basic-html/page22.html>

2.1 KEBARUAN VIRTUAL TOUR MUSEUM VREDEBURG Dalam mendesign virtual tour Museum Vredebrug ini, aplikasi yang kami gunakan adalah Nvivo dan VOS View. Nvivo adalah aplikasi khusus untuk melakukan pengolahan serta analisa terhadap data kualitatif yang mana selama ini dalam penelitian kualitatif jarang menggunakan sistem otomasi analisa data kualitatif. Seperangkat alat yang disediakan untuk mengelola data dari berbagai sumber yang berbeda misalnya buku, laporan hasil penelitian, dokumen-dokumen sejarah, artikel-artikel jurn

Iklan oleh Google

Kirim masukan

Mengapa iklan ini? ⓘ

