

**PERANCANGAN INFORMASI KERIS
BERUPA MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KIOSK**

**Asmoro Nurhadi Panindias
Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain
ISI Surakarta
Email: azhdias@yahoo.com**

Abstract

This art design study was inspired from Keris which is known as a World Heritage and received a honorary as a Masterpiece of The Oral and Intangible Heritage of Humanity from UNESCO. Recently the speed of enlarge information demand this nation to extend information about Keris to public. Multimedia interactive has been choosing, which is use computer function to create and join link and tool that possibly user to do a navigation, interaction, recreation and communication. More specific about multimedia interactive, this is designed with kiosk base. Kiosk is an information system base on computer that put in a place who can be access by public, offer access to information or transaction for a group of user constantly with various anonym, use a short time dialogue and user interface that typically simple.

Key words: Keris, Multimedia Interactive, Kiosk, Public Information.

Pendahuluan

Media merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menghantarkan serta menyebarkan informasi atau pesan-pesan kepada khalayak. Hal ini mengindikasikan bahwa peranan media sangat penting dalam penyampaian informasi, yaitu sebagai penghubung antara *issuer* dan audien. Agar penyampaian pesan ini berjalan efektif, maka *issuer* harus pandai-pandai memilih media yang sesuai dengan audien yang dituju.

Salah satu alternatif media penyampai pesan adalah dengan menggunakan multimedia interaktif, yang merupakan media yang efektif dan efisien dimana di dalamnya terjadi interaksi yang bersifat dua arah. Informasi yang dikemas dalam sebuah multimedia interaktif memiliki kekuatan dalam bentuk tampilan grafis yang *high performance* yang di dalamnya memuat elemen-elemen tradisional linier seperti teks,

ilustrasi, *graphic* dan *image* dilengkapi dengan *audio* yang dihasilkan dari proses *digital*. Multimedia interaktif yang akan digunakan dalam hal ini adalah berbasis *kiosk*.

Kiosk dalam perancangan ini adalah *Kiosk* Informasi Publik. Holfelder & Hehmann, menjelaskan sebuah sistem *Kiosk* sebagai sebuah "...sistem informasi berbasis komputer pada sebuah tempat yang dapat diakses secara publik, menawarkan akses terhadap informasi atau transaksi bagi kelompok *user* yang secara konstan, bermacam-macam, anonim, dengan menggunakan waktu dialog yang singkat, serta *user interface* yang sederhana secara tipikal." (W. Holfelder & D. Hehmann, 1994). *Kiosk* yang akan dirancang menggunakan layar monitor *touchscreen*, yaitu berupa layar sentuh. Menurut penempatannya, *kiosk* dapat dibagi menjadi:

- ***Kiosk standar.*** Untuk kebutuhan *indoor*/dalam ruangan, dengan pengawasan satpam.
- ***Kiosk tahan gerimis,*** *Kiosk* khusus tahan terhadap hujan gerimis, percikan air hujan dari samping. Ini untuk penempatan *kiosk* di teras dengan atap tapi tanpa dinding luar. *Kiosk* ini tidak tahan terhadap guyuran air seperti hujan lebat.
- ***Kiosk tahan hujan lebat.*** *Kiosk* khusus tahan terhadap guyuran air hujan lebat seperti untuk *parking system*, *outdoor queuing system*, *outdoor attendance system*, *access control*, dll. *Kiosk* ini ditempatkan di area terbuka tanpa atap.
- ***Kiosk untuk medan berat.*** *Kiosk* khusus untuk kondisi pengawasan minimal dengan temperamen pengguna yang relatif kasar, misalnya di bar, restoran kelas tertentu, area tertentu seperti terminal bus dan kereta api. *Kiosk* ini di buat plat yang lebih tebal, dengan perlindungan terhadap aksesorisnya, tahan di pukul-pukul.



Gambar 1.
Gambar Multimedia Interaktif berbasis *Kiosk*

Selain perkembangan teknologi komputer, kelebihan multimedia interaktif berbasis *kiosk* adalah menarik indera dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Dari hasil penelitian yang ada, seseorang hanya mampu mengingat 20 persen dari apa yang ia lihat dan 30 persen dari yang didengar, tetapi seseorang dapat mengingat 50 persen dari yang dilihat dan didengar dan 80 persen dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Suyanto, 2003). Penjelasan di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *kiosk* sangat efektif untuk menyampaikan informasi maupun sebagai media pengajaran dan pendidikan, karena menggunakan gambar gerak (animasi dan video) dan suara, sehingga lebih menarik. Lebih lanjut multimedia interaktif berbasis *kiosk* juga memiliki beberapa fungsi, antara lain: Demonstrasi, yaitu memperkenalkan atau demonstrasi produk, yang dalam hal ini adalah keris sebagai aset budaya Indonesia. Tutorial, bersifat mengajarkan tentang sesuatu. Simulasi, yang fungsinya adalah menggambarkan fungsi riil dari sistem maupun materi yang akan diinformasikan, serta Evaluasi, yang salah satu contoh fungsinya untuk mengukur pencapaian materi dalam proses belajar mengajar.

Kiosk informasi publik memiliki keunikan tersendiri sebagai salah satu penyampai informasi. *Kiosk* ini dirancang sedemikian rupa untuk beragam kondisi

pemakai atau *user* dengan latar belakang yang berbeda baik kultural, pemahaman, maupun pendidikan, usia, gender, bahkan kondisi keterbatasan fisik yang berbeda. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dari sistem *kiosk* informasi publik adalah: *Content* atau isi informasi yang sesuai dengan kebutuhan publik, daya tarik yang digunakan (aspek visual), seberapa mudah dan seberapa jelas struktur informasi yang tersedia dapat diakses dan dipahami oleh *user*.

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana mencari dan mengumpulkan semua informasi yang diinginkan pihak *issuer* atau *user*, untuk kemudian merancang desain antarmuka yang sesuai?
2. Bagaimana menyampaikan isi informasi secara konsisten dan terstruktur, agar mudah ditelusuri dan dipahami oleh pengguna?
3. Bagaimana merancang desain tampilan dengan menu yang minimalis navigasi dan minimalis aksi agar dapat membatasi hak akses, namun tetap memudahkan pengguna dan mempercepat jalannya proses aplikasi?

Di jaman sekarang ada dua pilihan penyampaian informasi yang bisa diperoleh untuk menjembatani antara audien dan *issuer*, yaitu melalui media internet dan datang langsung ke tempat penyedia informasi. Internet sebagai media informasi ternyata memiliki keterbatasan jika digunakan oleh berbagai macam audien di tempat umum. Mulai dari keterbatasan akses karena kecepatan akses yang berbeda juga biaya yang harus dikeluarkan oleh audien untuk mengakses informasi. Datang langsung ke tempat informasi juga memiliki keterbatasan, karena *issuer* harus menyediakan media informasi manual berupa cetakan yang berisi informasi dan gambar, perlu juga disediakan banyak barang *display* yang memakan tempat dan kadang diperlukan juga sebuah demonstrasi yang memerlukan seseorang yang ahli dan harus melayani antrian audien. Informasi yang tersampaikan sangat mungkin tidak merata dan subjektif.

Berdasar atas permasalahan tersebut maka dirancang sebuah solusi berupa piranti elektronik multimedia interaktif berbasis *kiosk* yang dapat dijumpai dan diakses *issuer* atau *user* dengan mudah dilokasi setempat sekaligus bebas dari biaya koneksi internet. Agar terwujud tujuan perancangan yang efektif, efisien dan komunikatif dari pembuatan multimedia interaktif berbasis *kiosk* ini, sangat diperlukan langkah-langkah yang sistematis atau melalui tahap Observasi (pengumpulan data), analisis (pembahasan), dan

eksperimen (pembuatan karya). Metode perancangan yang dilakukan, di mulai dari inventarisasi data, identifikasi data, analisa dan sintesis. Proses sintesis meliputi perencanaan media dan kreatif. Dengan mengacu hasil perencanaan kreatif, baru bisa dibuat perancangannya. Hasil akhirnya adalah berupa desain jadi (*artwork*).

Rancangan Multi Media Interaktif Keris

Keris adalah salah satu karya nenek moyang bangsa Indonesia dalam khasanah budaya tradisional. Pembuatan karya seni ini menggunakan teknik tempa yang cukup rumit. Kerumitannya terletak pada seni tempa *pamor* yang indah, yang dulu hampir tidak terjangkau oleh penalaran awam. Ada tanggapan, bahwa motif *pamor* pada bilah keris adalah akibat campur tangan para dewa, makhluk gaib, atau kekuatan supernatural lain. Karena itu dapat dipahami mengapa keris masa lalu oleh sebagian masyarakat dikeramatkan dengan segala akibat sampingnya. Bahkan sampai pada awal abad ke-21 ini berbagai tradisi yang berkaitan dengan pengeramatan keris masih diikuti orang dengan pemberian sesaji, kemenyan, dupa, hio, bunga-bunga atau wewangian. Pada awalnya keris memang dibuat untuk jadi senjata tikam. Dengan perkembangan zaman, fungsinya lambat-laun beralih dari senjata menjadi benda seni, pengungkapan falsafah, maupun pengejawantahan simbol dan harapan. Lebih dari itu, keris juga menjadi pusaka bagi sebagian rakyat Indonesia, khususnya yang berasal dari Jawa. Anggapan ini berakar pada tata nilai dinamisme, animisme, Hindu, Buddha, dan Cina. Bahkan nilai-nilai Islam pun harus diperhitungkan dalam memahami dunia perkerisan. Di Jawa keris juga disebut *tosan aji* atau *wesi aji*, artinya 'besi yang bernilai atau dimuliakan'. Senjata *tosan aji* lain adalah tombak, pedang, wedhung, kudhi, badik Sulawesi, tumbuk lado Sumatra Barat, rencong Aceh, patrem, dan cundrik. Dalam perjalanan waktu, keris menjadi *tosan aji* yang paling utama dalam dunia seni tempa senjata, tidak saja di Jawa tetapi juga di daerah Indonesia lain (Haryoguritno, 2006).



Gambar 2.
Keris

Keris Jawa, sebagai senjata tradisional Jawa merupakan perlambang estetika tinggi, yang memiliki arti seremonial dan teknologi metalurgi unggul, di samping benda antik yang sangat berharga. Keris adalah karya agung warisan kebudayaan Indonesia yang sangat dihargai dan mampu memukau masyarakat dunia. Kita bersyukur, bahwa baru-baru ini keris diakui sebagai *World Heritage* dan memperoleh penghargaan *Masterpiece of The Oral and Intangible Heritage of Huminity* dari UNESCO, yang merupakan bukti pengakuan dunia akan keris sebagai karya agung warisan Indonesia. UNESCO memandang keris memiliki nilai luar biasa sebagai karya agung ciptaan manusia. Keris selain berakar pada tradisi budaya dan sejarah masyarakat Indonesia, juga masih berperan sebagai jati diri bangsa, sumber inspirasi budaya, dan masih berperan sosial di masyarakat (Kompas, 2006).



Gambar 3.
Piagam dari UNESCO

Perkembangan dunia sekarang membuat masyarakat sudah tidak *familier* lagi dengan keris. Orang hanya melihat keris sebagai senjata penuh mistik, banyaknya cerita-cerita seperti itu telah mengurangi nilai keris. Banyak kita jumpai berbagai referensi atau literatur berupa buku atau *newsletter* yang memberikan informasi tentang keris. Namun, seiring perkembangan teknologi informasi referensi semacam itu tidak cukup untuk menjangkau semua kalangan, terlebih kalangan yang menyukai nilai-nilai kebaruan, praktis, dan dinamis. Padahal sebagai peninggalan pusaka yang bernilai tinggi, hendaknya terus dijaga dan dilestarikan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mencoba untuk mengembangkan solusi berupa "Perancangan Informasi Keris berupa Multimedia Interaktif berbasis *Kiosk*" yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi maupun promosi yang bermanfaat, namun mudah diakses dan menyenangkan, dengan didukung multimedia (teks suara, gambar, animasi, dan video) yang interaktif (layar sentuh, gerakan *mouse*, penekanan tombol *keyboard*). Keberadaan multimedia interaktif berbasis *kiosk* ini diharapkan dapat lebih komunikatif dan informatif kepada semua kalangan masyarakat.

a. Konsep Kreatif

Konsep kreatif isi pesan dalam pembuatan multimedia interaktif ini adalah menggali semua aspek yang ada pada keris, baik itu bilah keris, pembuatan, perabot, hingga pernak pernik tentang keris. Di dalam multimedia interaktif ini ditampilkan informasi tentang keris yang dibagi dalam beberapa halaman, antara lain:

1. Halaman *Home*

Pada halaman *home*, audien akan dijelaskan informasi tentang keris dalam bentuk rangkuman, yaitu apa saja yang dapat ditemukan dalam multimedia interaktif ini. Di halaman *home*

2. Halaman *Bilah*

Halaman *bilah* adalah halaman yang berisi tentang bagian utama dari sebuah keris. Pada halaman ini akan dibagi lagi menjadi beberapa sub halaman yang terdiri atas:

- Halaman *dhapur*,
- Halaman *ricikan* dan
- Halaman *pamor*.

3. Halaman Pembuatan

Halaman pembuatan akan memuat informasi tentang pembuatan *bilah* keris dan akan dibagi lagi menjadi beberapa sub halaman yang terdiri dari:

- Halaman peralatan,
- Halaman bahan baku,
- Halaman *pamor* bahan dan
- Halaman proses pembuatan.

4. Halaman Perabot

Halaman perabot berisi tentang benda pelengkap *bilah* keris. Terdiri dari sub halaman yaitu:

- Halaman *jejeran*,
- Halaman *mendhok*,
- Halaman *selut*,
- Halaman *warangka* dan
- Halaman *pendhok*.

5. Halaman Pernik

Halaman pernik berisi tentang pernak-pernik seputar keris yang dibagi menjadi sub halaman, yaitu:

- Halaman tata cara penggunaan keris,
- Halaman tokoh,
- Halaman aksesoris dan
- Halaman *klenik*.

b. Konsep media

Tujuan media dalam multimedia interaktif berbasis *kiosk* ini sebagai sarana belajar dan penyampaian informasi yang menarik, dan mampu mengajak audien aktif dalam proses memahami materi dan mencari informasi yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka digunakan media perangkat lunak *Macromedia Flash* yang secara khusus digunakan untuk menciptakan animasi dan multimedia interaktif. Aplikasi interaktif merupakan program komputer yang berisi informasi-informasi yang disusun dan dihubungkan satu dengan yang lain menjadi rangkaian yang saling terkait. Setiap audien dapat bebas memilih dan mengakses ke setiap jaringan informasi yang mereka

inginkan. Dengan kemampuan mengolah multimedia yang lebih baik, aplikasi interaktif dapat tampil dengan kreatifitas yang tidak terbatas, mulai dari tulisan, gambar, suara, video dan musik. Perangkat lunak *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengolah gambar dan *Microsoft Word* untuk mengolah teks.

Media yang digunakan adalah berupa *kiosk* yaitu seperangkat komputer yang ditanamkan kedalam sebuah konstruksi yang solid, sedemikian rupa sehingga tampak sebagai satu kesatuan yang utuh. Akses *input* yang digunakan adalah layar sentuh atau *touchscreen*.

c. Konsep Visual

Untuk menciptakan pemahaman materi informasi secara baik tidak hanya diperlukan materi yang berkualitas, tetapi juga cara penyampaian materi yang tepat dan menarik, tatanan hirarki atau urutan visual (*layout*) yang tepat. Dalam multimedia informasi yang berbasis audio-visual dan animasi ini, untuk mencapai tujuan pemahaman yang maksimal, maka diperlukan kesatuan konsep yang meliputi:

1. Penggunaan Gambar

Setiap materi informasi mempunyai tema yang tersendiri. Dalam hal ini gambar baik yang berupa foto maupun ilustrasi merupakan unsur pokok yang sangat penting untuk mengantarkan pada pemahaman tentang materi tema yang disampaikan. Penggunaan banyak gambar selain lebih efektif untuk memahami tema informasi juga membuat proses belajar menjadi menarik, dan tidak membosankan dibandingkan dengan hanya menampilkan tulisan. Selain itu beberapa peragaan animasi akan mendukung juga proses pemahaman tentang suatu materi yang disampaikan, baik dengan tujuan memberikan contoh maupun penjelasan. Beberapa gambar melalui proses visual *editing*, seperti; citra yang didokumentasikan saat ini, namun untuk menciptakan suasana kuno dan klasik, maka digunakan efek warna sepia dan *noise*.



Gambar 4.
Halaman Home

Secara keseluruhan penampilan visual dari tiap halaman multimedia interaktif ini adalah menonjolkan unsur keris dengan menampilkan beberapa unsur yang terdapat di *bilah* maupun benda yang menjadi simbol keris.

2. Penggunaan Warna

Warna dominan dalam multimedia interaktif ini adalah warna tanah yaitu warna kecoklatan. Warna ini dipilih karena dinilai mempunyai kedekatan dengan tema penciptaan karya yaitu keris. Secara psikologis warna coklat adalah warna kehidupan, semangat, dan juga warna yang dekat dengan unsur alam. Pemilihan warna ini akan membantu kelancaran proses belajar-mengajar materi yang disampaikan.

3. Tipografi

Penataan tipografi menggunakan huruf dengan *point* yang cukup besar, sehingga cukup jelas dan cepat untuk dibaca di layar monitor dalam waktu yang singkat. Untuk *text* digunakan huruf *Arial*, yang mempunyai karakter legibilitas (keterbacaan huruf) yang baik, dengan ukuran 12-16 *point*. *Headline* untuk tiap halaman menggunakan jenis huruf klasik dan penambahan ikon keris untuk memberi kesan kuno.



Gambar 5.
Gambar headline

4. Penggunaan musik dan efek suara

Musik dalam multimedia mempunyai peranan yang sangat penting. Musik akan mendukung tampilan visual dan juga gerakan-gerakan animasi. Penggunaan musik dan efek suara yang tepat sangat mendukung proses belajar mengajar, dan juga membuatnya lebih menarik, meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu lebih lanjut. Untuk multimedia interaktif ini akan digunakan musik gamelan Jawa untuk mendukung tema.

5. Kemudahan teknis operasional *software*

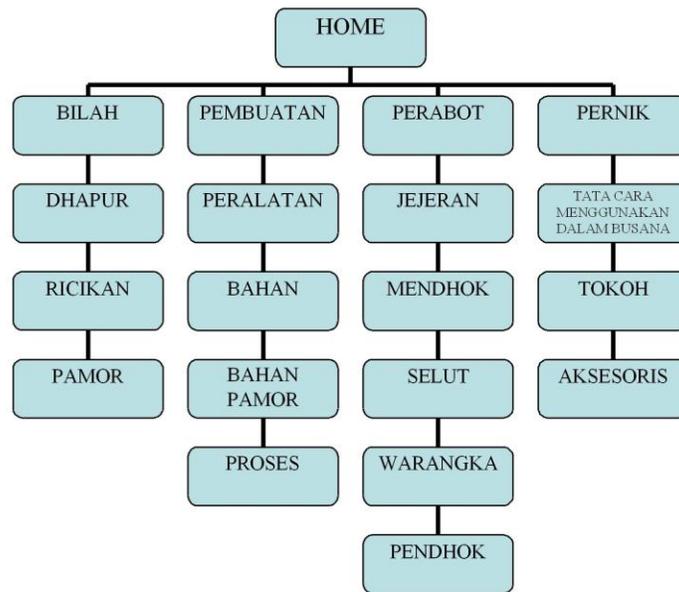
Operasional *software* multimedia ini menggunakan *Windows* sebagai *operating system* komputernya, dan juga didukung dengan spesifikasi *prosesor intel pentium* minimal 200 Mhz, memori dan *VGA card* serta resolusi monitor yang mencukupi, yaitu 800 x 600 x 16 *bit colors*.

Software diciptakan untuk dapat digunakan secara interaktif, oleh karena itu dilengkapi dengan berbagai tombol. Di dalamnya terdapat berbagai tombol, yaitu tombol pembahasan tiap bab pada menu utama, tombol untuk masing-masing sub bab, *play* dan *stop (pause)*, untuk menghentikan dan melanjutkan informasi, dan tombol untuk pengulangan serta melanjutkan materi ke bab berikutnya. Selain itu, pada setiap pergantian beberapa *frame* (adegan) pembahasan terdapat tombol pemilihan untuk terus lanjut ke pembahasan berikutnya atau mengulang ke pembahasan sebelumnya. Tombol adalah navigasi yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada audien untuk mengamati dan membaca informasi yang disampaikan dengan lebih lama, serta mengulangi pemahaman informasi yang masih belum jelas.

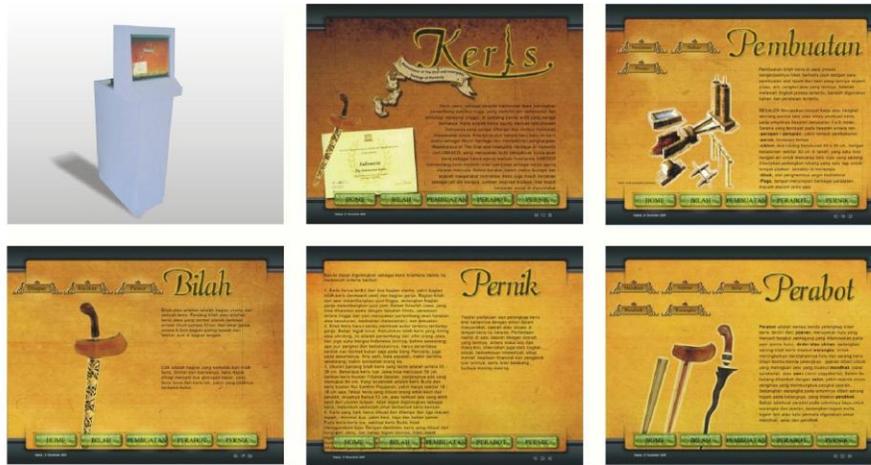


Gambar 6.
Tombol utama

Navigasi adalah tahapan yang sangat penting dan menjadi titik acuan pengguna ketika berinteraksi dengan multimedia interaktif. Terjadi hubungan (*link*) yang terintegrasi antara satu halaman dengan halaman lainnya berdasarkan informasi yang diinginkan. Navigasi yang diwakili oleh tombol, pada proses pembuatannya melalui penataan manajemen yang saling berinteraksi yang didesain menggunakan bagan skema perancangan navigasi.



Gambar 7.
Skema perancangan navigasi.



Gambar 8.
Gambar jadi

Simpulan

Sebuah ide kreatif dari sebuah karya seni bisa disuguhkan, meskipun pada waktu sekarang berfikir sesuatu hal yang baru sepertinya sulit, karena seolah-olah semua yang terpikirkan atau yang belum terpikirkan sudah ada dan dibuat oleh para kreator pendahulu. Namun pada kondisi saat ini seorang seniman bisa menghadirkan karya yang minimal menyuguhkan suatu cara pandang baru akan sesuatu, dan bisa dibahas lagi dengan apresiasi baru adalah sesuatu yang menarik.

Sebagian besar masyarakat hanya mengetahui Keris Jawa secara fisik dari luar, namun tidak mengetahui sejarah maupun filosofi yang ada. Setidaknya dengan multimedia interaktif ini dengan strategi pemasaran yang terencana dan efektif, popularitas dan eksistensi Keris Jawa ini dapat terangkat melalui informasi yang bersifat *infotainment*. Multimedia interaktif ini dapat dijadikan sarana bagi pengguna untuk mengetahui lebih jauh mengenai Keris Jawa sebagai alternatif lain dari literatur yang berformat buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Harsinuksmo, Bambang. 2004. *Ensiklopedi Keris (The Keris Encyclopaedia)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryoguritno, Haryono. 2006. *KERIS JAWA: Antara Mistik dan Nalar*. Jakarta: PT. Indonesia Kebanggaanku.
- Marga K, Prisa. 2005. Perancangan dan Pembuatan Sistem Layanan Informasi Multimedia Interaktif Berbasis *Kiosk* di Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya. Tugas Akhir tidak diterbitkan, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. Ergo-Design And Content Development Considerations For An Interactive Multimedia *Kiosk*. <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/journals.php?ID=DKV060801>
- _____. Hi-Tech Multimedia *Kiosk*. <http://www.hitech-plaza.Com>
- _____. Keris: *Heritage of Java*. <http://www.heritageofjava.com/index.html>
- _____. Perancangan dan Pembuatan Sistem Layanan Informasi Multimedia Interaktif Berbasis *Kiosk* di Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya. <http://www.si.its.ac.id/Penelitian/JURNAL/Icha.pdf>
- _____. Setelah Wayang, Kini Keris. <http://www.kompas.co.id/kompas-cetak/0512/20/utama/2303757.htm>
- _____. Tentang CD Multimedia Interaktif. <http://mti.ugm.ac.id/~gora/TentangCDMultimediaInteraktif.pdf>

