

PERANCANGAN KATALOG INTERAKTIF KOLEKSI KEPURBAKALAN SULAWESI SELATAN

Abdul Manaf, Aswar, Dian Cahyadi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain UNM

abdulmanaf835@gmail.com

aswar@unm.ac.id

dian.cahyadi@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini melatarbelakangi kurangnya media yang dapat memberikan informasi pengetahuan kepada masyarakat mengenai peninggalan-peninggalan purbakala yang ada di Sulawesi Selatan. Rancangan media komunikasi visual katalog interaktif koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan dikembangkan menggunakan metode *research & development* yang melalui beberapa tahapan. Penelitian diawali dengan tahap analisis yaitu menelaah data dari berbagai sumber. Tahap kedua yakni desain, merupakan tahap perancangan katalog interaktif, diawali dengan sketsa *assets design* dan *flowchart* sebagai struktur navigasi aplikasi. Tahap Selanjutnya pengembangan, yakni membuat dan mengembangkan *layout interface* katalog menjadi satu kesatuan yang utuh (*assembly*), kemudian dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasilnya valid atau tidak valid. Dan tahapan terakhir yakni distribusi. Hasil perancangan ini adalah katalog digital yang dikembangkan menggunakan *software* Adobe Flash CC. Dengan ukuran resolusi layar 1280 x 720 *pixel* yang dikemas dalam sebuah *compact disk* serta media pendukungnya. Secara garis besar, katalog terdiri dari tiga bagian yakni bagian pembuka, bagian inti materi pesan dan bagian pelengkap. Bagian pembuka berisi halaman pembuka yang menjadi halaman pertama ketika katalog digital dijalankan. Bagian inti terdiri dari halaman menu utama, yaitu halaman menu zaman Paleolitikum, zaman Neolitikum, zaman Mesolitikum, zaman Megalitikum dan Zaman Logam yang menyajikan objek foto dan deskripsinya. Serta bagian pelengkap berisi halaman pengembang katalog.

Kata Kunci: Media Interaktif, Purbakala, Sulawesi Selatan.

Abstract

The absence of media that can inform the public about historical artifacts in South Sulawesi is the inspiration for this design. The Interactive Catalog of South Sulawesi Archaeological Collection's design was produced utilizing research and development techniques across a few stages. The analysis phase of the research project starts with the examination of data from diverse sources. The second step, design, is when an interactive catalog is created. It begins with a drawing of the design elements and flowcharts that will serve as the application's navigational structure. The catalog interface layout is created and developed into a complete unit (assembly) in the following stage of development. This unit is then evaluated to determine whether the results are genuine or not. The distribution stage comes last. The final output of this design is a digital catalog developed by Adobe Flash CC, packaged on a Compact Disk, with a full screen size of 1280 x 720 pixels and accompanying media. The opening section, the core message content section, and the additional section make up the bulk of the catalog. The opening page, which appears when the digital catalog is run, is contained in the opening part. The Paleolithic, Neolithic, Mesolithic, Megalithic, and Metal Age menu sections, which display images of artifacts and their descriptions, make up the core area. A catalog developer page is included in the additional section.

Keywords: Archaeological, Interactive Media, South Sulawesi.

1. PENDAHULUAN

Sulawesi Selatan kaya akan kebudayaan serta peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di dalamnya. Masyarakat Sulawesi Selatan terbentuk dari sejarah panjang ratusan hingga ribuan tahun silam. Hunian awal di Sulawesi Selatan mungkin sudah berlangsung sejak 50.000 SM seperti juga halnya situs-situs di Asia Tenggara (Bellwood, 1985). Oleh karenanya, berbagai kebudayaan dari masa lampau sejak zaman prasejarah menyisakan jejak-jejak yang masih bisa kita jumpai hingga saat ini, dari peninggalan zaman batu hingga zaman logam.

Peninggalan purbakala berupa benda-benda buatan manusia maupun buatan alam tersebut tersebar di seluruh wilayah Sulawesi Selatan. Sebagaimana terungkap melalui penelitian arkeologi, diketahui adanya aktivitas manusia purba di periode paleolitikum dibuktikan dengan adanya temuan berupa kapak perimbas dan alat serpih di sekitar Cabbenge, Lembah Sungai Walanae. Demikian pula, cagar budaya berupa lukisan dinding gua prasejarah yang terdapat di dalam gua atau ceruk dan tebing yang sering dianggap sebagai asal usul kehadiran seni rupa atau lukisan. Umumnya ditemukan bersama dengan berbagai jenis artefak, ekofak, serta sampah dapur di permukaan dan pelataran gua. Menurut penelitian yang dilakukan atas kerja sama University Of Wollongong Australia dengan Pusat Arkeologi Nasional yang dipimpin oleh Anthony Dosseto, mengungkapkan lukisan dinding gua di Maros diduga dilukis sekitar 40.000 tahun lalu (Aubert, 2014:170). Objek lukisan dinding gua yang umumnya dijumpai berupa gambar cap tangan, binatang, manusia, geometris, serta gambar abstrak lainnya (Permana, 2009, 2014). Hal itu juga menjadi suatu bukti bahwa peradaban manusia purba dan ritual kebudayaan telah ada jauh sebelum bangsa ini terbentuk.

Beberapa situs peninggalan prasejarah tersebut ada yang keadaannya telah rusak. Baik secara alami yang dapat diamati melalui kualitas gambar yang mengalami penurunan dari tahun ke tahun seperti terkelupas, tergores, tertutup lumut, tertutup lelehan air kapur, tertutup ganggang dan lain-lain (Permana, 2009), maupun oleh ulah manusia sendiri khususnya

lukisan dinding gua prasejarah yang banyak dirusak pengunjung secara langsung seperti mencoret-coret (vandalisme) dengan cat atau spidol atau mengores-gores dengan benda tajam di atas lukisan dinding gua tersebut. Serta ada pula yang keberadaannya terawat hingga saat ini.

Era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan dalam menunjang perkembangan dan kemajuan suatu negara di dalam berbagai macam bidang, untuk menonjolkan karakteristik suatu bangsa. Karena sifat dari teknologi informasi secara garis besar dapat dikatakan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, kita sebagai pengguna (*user*) dari teknologi informasi itu sendiri dapat dengan mudah mengolah, mendistribusikan dan mempromosikan berbagai hal dalam bentuk digital untuk kemajuan suatu daerah, baik berbagi di dalam negara sendiri maupun ke negara luar. Salah satu bentuk dari teknologi informasi adalah multimedia interaktif.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer model pembelajaran pun beragam, seperti CAL (*Computer Aided Learning*), CBT/L (*Computer-Based Training/Learning*), MBL (*Multimedia-Based Learning*), WBT/L (*Web-Based Training/Learning*), serta kajian tentang *Online Learning* dan *E-Learning*. Implementasi pengajaran berbasis multimedia harus didukung oleh berbagai faktor yang akan menjadikan konten multimedia yang dikembangkan akan dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta pengajaran (Prata dan Lopes, 2005:38).

Menurut Wahyudi (1992:16), teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi elektronika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas informasi, serta percepatan arus informasi sehingga tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Sementara menurut Sulistiyo Basuki (1991:87), teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan, menghasilkan, mengolah, serta menyebarluaskan informasi. Informasi ini mencakup 4 kategori yaitu (a) Numerik, lazimnya berupa angka; (b) Audio, lazimnya berupa suara; (c) Teks, lazimnya berupa tulisan; dan (d) Citra, lazimnya berupa gambar dan santir (*image*).

Teknologi informasi sendiri memiliki banyak keuntungan dan manfaat di dalam kehidupan manusia, untuk memperoleh suatu informasi dengan mudah. Tak terkecuali dalam bidang cagar budaya. Demi menjaga kelestarian dan memberi kontribusi pada situs peninggalan purbakala, sebagai upaya peningkatan potensi nilai, informasi dan promosi agar tetap terpelihara di era globalisasi saat ini, sehingga nantinya tidak akan terjadi perusakan pada peninggalan purbakala oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Inilah yang mendorong penulis untuk melakukan sebuah perancangan media komunikasi visual yang interaktif dan mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya menjaga kelestarian peninggalan-peninggalan purbakala yang ada di Sulawesi Selatan.

Dari penjelasan di atas, maka permasalahan yang timbul yaitu; media apa yang tepat untuk menunjang penyampaian informasi peninggalan purbakala yang ada di Sulawesi Selatan yang sifatnya mengedukasi secara interaktif serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya pelestarian berupa perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan peninggalan purbakala sebagai warisan cagar budaya dalam rangka memperkuat karakter jati diri bangsa.

Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini yaitu terciptanya sebuah media komunikasi visual, yang interaktif dan diharapkan memiliki banyak manfaat serta berkontribusi di dalam memperkenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat, mengenai pentingnya turut serta berpartisipasi dalam pelestarian. Guna meningkatkan pengetahuan dan kecintaan kepada generasi penerus bangsa, sebagai upaya menjaga kelestarian peninggalan-peninggalan purbakala yang terdapat di Sulawesi Selatan.

Dalam merancang karya tugas akhir ini, penulis mengutip hasil penelitian para ahli sebagai studi literatur dan tinjauan pustaka yang relevan sebagai kajian teori. Berikut beberapa teori berdasarkan hubungan variabel yang sedang diteliti:

a. Pengertian katalog yang tercantum di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (ka-ta-log : carik kartu, daftar, atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan, disusun secara berurutan,

teratur, dan alfabetis: kartu membantu memudahkan orang mencari buku di perpustakaan). Masih menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, katalog dalam ruang lingkup manajemen diartikan sebagai daftar barang yang dilengkapi dengan nama, harga, mutu, dan cara pemesanannya.

- b. Secara sederhana, Multimedia berarti "*multiple media*" or "*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways*" (Roblyer & Doering, 2010: 170).
- c. Andi S Boediman, (2000). Desain multimedia interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan pelengkap desain, bukan interaksi manusia dan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif di antaranya meliputi: animasi 3D, *motion graphic*, fotografi, sinetron, audio visual, program acara televisi, *bumper out*, *bumper in* televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, *web design*, dan CD interaktif.
- d. Sutopo (2003: 21) mengemukakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu: (1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas; (2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya fail; (3) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar; (4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi; (5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan (6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.
- e. Kata purba berarti terdahulu atau yang lebih dahulu dari yang sudah ada, purbakala sama dengan masa dahulu kala, masa/waktu yang menunjukkan sudah sangat lama atau, ukuran waktu sudah tentu ratusan tahun yang lalu atau lebih. "Ahli purbakala berarti orang yang secara profesional memahami hal-hal

yang sudah sangat lama adanya, terutama soal benda-benda yang sudah ada sejak ratusan atau ribuan tahun atau lebih yang lalu” (Bennylin, 2014:).

2. METODE

Pada proses perancangan katalog interaktif koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan berfokus pada metode analisa data kualitatif deskriptif, dengan pendekatan *Research & Development (R&D)*. Prinsip pokok dari teknik analisis data dimulai dengan cara menelaah semua data yang ada dari berbagai bersumber, baik observasi, wawancara, dokumentasi dan studi Pustaka.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini yakni:

2.1.1 Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) yang berada di kawasan Benteng Fort Rotterdam yang mana terdapat pula Museum La Galigo dan juga perpustakaan sebagai sumber literatur.

Selain itu penulis juga melakukan pengamatan langsung terhadap hasil kebudayaan dan objek-objek peninggalan purbakala yang ada Sulawesi Selatan. Seperti mengunjungi langsung situs peninggalan Taman Purbakala Sumpang Bitu yang berada di Kec. Balocci, Kab. Pangkep dan Taman Prasejarah Leang-Leang yang berada di Kab. Maros.

2.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi, melakukan interaksi dan komunikasi secara langsung dengan narasumber yang memiliki informasi mengenai peninggalan purbakala yang berada di Sulawesi Selatan. penulis melakukan wawancara langsung dengan Drs. Mohammad Natsir, M.Pd. selaku Kepala Subbagian Tata Usaha Balai

Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, beserta para Staf.

Penulis juga bertemu langsung dengan Abdul Jabbar selaku juru pelihara Taman Purbakala Sumpang Bitu. Beliau banyak menjelaskan tentang keadaan gua-gua yang ada di Taman tersebut. Begitu pun di Taman Prasejarah Leang-Leang penulis dipandu dan diarahkan oleh Abdul Hamid beliau juga merupakan juru pelihara di Taman tersebut.

2.1.3 Dokumentasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data visual berupa foto yang terkait dengan perancangan. Maupun sebagai bahan materi desain *layout interface* rancangan media komunikasi visual. Foto secara langsung menyampaikan keadaan maupun tampilan lebih kongkret dan akurat kepada khalayak atau pengguna (*user*).

2.1.4 Studi Pustaka

Penulis mempelajari dan mengkaji referensi literatur dari berbagai sumber, seperti mengunjungi Perpustakaan BPCB dan menganalisis jurnal ilmiah untuk memperoleh data yang komparatif dalam menunjang teori-teori yang berkaitan dengan proses perancangan katalog koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan.

2.2 Teknik Analisis Data

2.2.1 Analisis Kualitatif

Pada bagian terdapat 2 tahapan yaitu: *needs assessment* (analisis kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Tahap ini dimulai dengan cara menelaah semua data yang ada dari berbagai bersumber, baik observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Pada dasarnya ialah tentang mendeteksi, mendefinisikan, mengategorikan, menjelaskan, menjelajahi dan melakukan pemetaan terhadap pengumpulan data objek yang didasarkan pada adanya hubungan variabel yang sedang diteliti.

Kegiatan selanjutnya *front-end analysis* dengan cara, mempelajari dan mengkaji referensi literatur dari berbagai sumber serta mengumpulkan data visual berupa foto yang berkaitan dengan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan katalog interaktif ini (*material collecting*). Tujuannya ialah agar penulis dapat mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul sehingga menjadi sebuah informasi yang mudah dipahami dan bermanfaat untuk solusi pemecahan masalah dalam penelitian.

2.2.2 Analisis SWOT

Berdasarkan hasil penelitian yang dihimpun sebagai bahan evaluasi mengenai peninggalan purbakala dan katalog, dijabarkan melalui analisis *SWOT*, sehingga menghasilkan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi dan menganalisis faktor-faktor internal dan eksternal yang dikaji yakni sebagai berikut:

a. *Strength* (Kekuatan)

- Hasil peninggalan purbakala di Sulawesi Selatan jumlahnya banyak dan beragam.
- Situs peninggalan prasejarah memiliki keunikan yang berbeda dengan daerah lain di Indonesia.
- Tradisi pemujaan leluhur (tradisi megalitikum) masih berlangsung sampai saat ini dalam kehidupan masyarakat di Sulawesi selatan.
- Katalog digital interaktif memiliki keunggulan dalam hal kemudahan distribusi dan sanggup bertahan lama.

b. *Weaknesses* (Kelemahan)

- Sulawesi selatan menyuguhkan wisata sejarah untuk menambah khasanah pengetahuan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara
- Adanya Museum La Galigo dapat menjadi alternatif wisata edukasi yang mengoleksi dan merangkum hasil tinggalan purbakala di Sulawesi Selatan dari berbagai zaman.

- Pemanfaatan situs peninggalan purbakala sebagai wisata edukasi memiliki nilai ekonomis bagi Provinsi Sulawesi Selatan.
- Katalog interaktif dapat dijadikan alternatif media penyebaran informasi peninggalan-peninggalan purbakala di Sulawesi Selatan.

c. *Opportunities* (Peluang)

- Sulawesi selatan menyuguhkan wisata sejarah untuk menambah khasanah pengetahuan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara
- Adanya Museum La Galigo dapat menjadi alternatif wisata edukasi yang mengoleksi dan merangkum hasil tinggalan purbakala di Sulawesi Selatan dari berbagai zaman.
- Pemanfaatan situs peninggalan purbakala sebagai wisata edukasi memiliki nilai ekonomis bagi Provinsi Sulawesi Selatan.
- Katalog interaktif dapat dijadikan alternatif media penyebaran informasi peninggalan-peninggalan purbakala di Sulawesi Selatan.

d. *Threats* (Ancaman)

- Seiring waktu situs cagar budaya prasejarah berupa lukisan dinding gua (*cave painting*) mengalami kerusakan secara alami dan ulah manusia.
- Keberadaannya peninggalan purbakala kurang diminati generasi muda karena dianggap kuno dan tidak relevan dengan zaman saat ini.
- Mengamati langsung hasil ataupun situs peninggalan purbakala jauh lebih bernilai dan memberi pengalaman tersendiri.

2.2.3 Analisa Target Audiens

Penentuan target audiens sangat diperlukan dalam perancangan sebuah konsep media. Hal ini menjadi sumber acuan dan tujuan utama dari produk ataupun jasa

yang ditawarkan. Demi menunjang keberhasilan proses perancangan tugas akhir ini target audiens ditentukan dengan pertimbangan sebagai berikut:

a. Demografis

Secara demografis sasaran utama ditargetkan pada remaja hingga para dewasa dengan usia 15-70 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, pada usia ini seseorang mempunyai keinginan untuk menambah pengetahuan dalam hal memperluas wawasan.

b. Geografis

Secara geografis meliputi masyarakat yang berada di dalam maupun yang berada di luar wilayah Sulawesi Selatan.

c. Psikografis

Berdasarkan faktor psikologis yang mengacu pada unsur kejiwaan dalam diri manusia ditargetkan kepada seluruh lapisan masyarakat, dengan gaya hidup yang praktis, seluruh kelas sosial, dan semua agama.

d. Behavioral

Berdasarkan faktor behavioral mengacu pada perilaku audiens yang memiliki ketertarikan pada sejarah khususnya peninggalan-peninggalan purbakala yang didukung dengan kemampuan dasar yaitu dapat membaca, menulis, serta mampu mengoperasikan komputer.

2.3 Positioning dan Diferensiasi

Dengan merancang sebuah karya desain yang mengolaborasi antara visual dan audio menjadi satu kesatuan yang harmonis. Dengan perpaduan elemen-elemen desain yang menggambarkan bentuk masa lampau yang bernuansa historis, agar pengguna dapat dengan mudah menangkap informasi yang disampaikan, sehingga mengasah pengetahuan dan pemahaman audiens mengenai hasil peninggalan purbakala yang ada di Sulawesi Selatan.

Selain itu, katalog digital ini memanjakan pengguna dengan iringan *background* bernuansa primitif selama menggunakan media, sehingga pesan yang disampaikan lebih berkesan dan tertanam di benak audiens. perancang juga mempermudah pengguna dalam mengamati objek foto peninggalan-peninggalan purbakala dengan sajian fitur foto yang dapat diperbesar, hal ini juga menjadi salah satu pembeda dan daya tarik tersendiri bagi audiens.

2.4 Visual Branding

Perancangan katalog interaktif koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan, lebih menekankan pada objek foto peninggalan purbakala berupa benda-benda buatan alam maupun hasil kebudayaan pada berbagai zaman di masa lampau, serta situs-situs peninggalan purbakala pada zaman pra-sejarah.

Hal inilah yang menjadi dasar dalam mengeksplorasi komponen visual *branding* yang nantinya diimplementasikan ke dalam media yang digunakan, dengan pertimbangan elemen desain, seperti warna yang digunakan untuk latar belakang halaman, warna teks, jenis huruf yang digunakan, penggunaan gambar atau foto pendukung, dan penataan *layout* setiap halaman.

2.5 Konsep Desain

Perancangan media yang baik didasari oleh pertimbangan dan penentuan konsep serta didukung pula oleh proses kreatif yang tepat, sehingga memiliki nilai estetika dan keunikan agar komunikatif dan menarik.

Berdasarkan objek materi komunikasi yang disajikan yaitu hasil peninggalan purbakala dengan sasaran target audiens yaitu umur 15-70 tahun, maka dapat ditarik kesimpulan konsep gaya desain yang akan diterapkan dalam perancangan katalog interaktif koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan yang akan dikemas dalam sebuah media interaktif menggunakan konsep gaya visual "*Historical/Vintage/classic*". Penulis memilih gaya tersebut di karenakan dari segi visual *branding* mampu menggambarkan suasana di masa lampau baik ide, bentuk, warna dan sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi penulis dalam merancang katalog interaktif koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan adalah tekstur batuan yang didominasi oleh hasil peninggalan kebudayaan di masa lampau seperti: gua-gua (*leang*) dari di tebing batuan karst yang di huni oleh Suku Toala dan benda-benda peninggalan purbakala seperti alat serpih dan panah bergerigi.



Gambar 1. Gua (*Leang*)
(Sumber Pribadi)

3.2 Tipografi

Berdasarkan konsep desain perancangan tugas akhir ini maka penulis menerapkan jenis tipografi yang ekspresif, menarik dan berkesan. Faktor tersebut dapat dipengaruhi oleh ukuran dan ketebalan huruf, baik *headline* maupun *bodycopy*. oleh karena itu *sans serif* menjadi tipe huruf yang diaplikasikan pada media utama dan media pendukung katalog interaktif ini. Dari ratusan jumlah desain dan gaya huruf yang tersedia perancang memilih huruf dengan karakteristik sudut yang membulat pada tiap anatomi hurufnya (*rounded edges*).

Untuk *logotype brandname* katalog interaktif ini menggunakan huruf Adobe Gallacide Demo yang di modifikasi dengan memberi sentuhan tambahan efek 3D sehingga menyerupai bebatuan.

Font Adobe Gallacide Demo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Sedangkan untuk *headline* menggunakan huruf Nature Spirit di karenakan huruf ini tegak lurus, namun masih senada dengan huruf pada *bodycopy*.

Font Nature Spirit

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

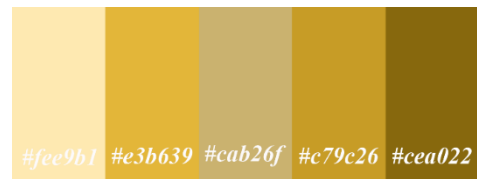
Kosko Bold, huruf ini digunakan pada bagian *bodycopy* deskripsi foto yang disajikan dalam katalog interaktif.

Font Kosko Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

3.3 Warna

Warna yang diterapkan pada katalog digital ini adalah warna-warna yang memiliki karakteristik bersejarah. Menggunakan kombinasi warna harmonis dengan warna-warna yang berhubungan. Di golongan ke dalam warna-warna *analogus* yang merupakan kombinasi dari warna yang sekeluarga. Warna-warna tersebut yaitu cokelat, coklat kekuning-kuningan dan kuning. Karena warna tersebut umumnya digambarkan sebagai warna yang penuh dengan unsur *historis/vintage/classic*.



Gambar 2. Palet Warna
(Sumber Pribadi)

3.4 Layout

Jenis *layout* yang akan digunakan pada perancangan ini adalah *Axial Layout* jenis tata letak tampilan visual ini menggunakan gambar yang kuat pada tengah desain dan penempatan tata letak elemen-elemen desain pendukung lainnya yang berada di sekitar objek atau gambar dalam media digital untuk mendukung konsep/pesan yang disajikan. Dengan kombinasi antara keseimbangan simetris dan asimetris.

3.5 Eksplorasi Ide/ Sketsa



Gambar 3. Sketsa *Opening*
(Sumber Pribadi)

3.6 Implementasi Digital

Tahapan selanjutnya yakni mengubah hasil gambar sketsa menjadi digital dengan bantuan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 4. Digitalisasi *Opening*
(Sumber pribadi)

3.7 Hasil Perancangan

Hasil dari perancangan media ini adalah katalog digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Flash CC, Secara garis besar katalog digital terdiri dari tiga bagian yakni bagian pembuka, bagian inti materi pesan dan bagian pelengkap. Bagian pembuka berisi halaman pembuka yang menjadi halaman pertama ketika aplikasi media katalog digital dijalankan; bagian inti terdiri dari halaman menu utama, halaman menu zaman Paleolitikum, halaman menu zaman Neolitikum, halaman menu zaman Mesolitikum, halaman menu zaman Megalitikum dan halaman menu Zaman Logam dan bagian pelengkap berisi halaman pengembang aplikasi.

3.7.1 Media Utama

a. Halaman Pembuka

Halaman pembuka (*opening*) merupakan halaman awal ketika aplikasi katalog interaktif terbuka, yang juga langsung mengaktifkan *background* musik bernuansa primitif. Pada tampilan halaman menu pembuka katalog interaktif menampilkan *logotype* peninggalan purbakala Sulawesi Selatan berwarna kuning kecokelatan dengan motif 3d, dikombinasikan dengan ilustrasi *background* manusia pada zaman prasejarah. Untuk menampilkan ke halaman selanjutnya pengguna hanya perlu menekan tombol “start” untuk kemudian menuju ke halaman menu utama.



Gambar 5. *Opening* Katalog Interaktif
(Sumber Pribadi)

b. Menu Utama

Halaman menu utama ditampilkan setelah pengguna menekan tombol “Start” pada halaman pembuka. Menu utama media interaktif ini menampilkan penjelasan singkat informasi awal mengenai kebudayaan prasejarah di Sulawesi Selatan serta menyuguhkan 5 halaman menu peninggalan purbakala yang berada di Sulawesi Selatan. Halaman menu utama memuat konten sebagai berikut: 1). zaman Paleolitikum, 2) zaman Neolitikum, 3) zaman Mesolitikum, 4) zaman Megalitikum, 5) Zaman Logam dan pada halaman menu utama terdapat pula tombol *develop* dan tombol keluar dari aplikasi/*exit*.



Gambar 6. Tampilan Menu Utama (Sumber Pribadi)



Gambar 8. Halaman Zaman Paleolitikum (Sumber Pribadi)

c. Halaman *Develop*

Halaman menu *develop* menampilkan informasi profil pengembang aplikasi katalog interaktif koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan, dosen pembimbing, dan dosen penguji.



Gambar 7. Halaman *Develop* (Sumber Pribadi)

d. Halaman Zaman Paleolitikum

Halaman zaman paleolitikum ini mendeskripsikan kebudayaan tertua yang ditemukan di Sulawesi Selatan yang didominasi oleh perkakas yang terbuat dari batu. Untuk menampilkan hasil temuan peninggalan purbakala pada zaman ini pengguna dapat menge-klik tombol *next* yang terdapat pada sudut kiri bawah. Setelahnya akan ditampilkan objek foto hasil temuan purbakala beserta deskripsinya yaitu berupa: 1) kapak genggam, 2) kapak perimbas, 3) kapak penetak, 4) alat serpih dan 5) benda temuan ekofak.

e. Halaman Zaman Mesolitikum

Untuk menampilkan hasil temuan peninggalan purbakala pada zaman ini pengguna dapat menge-klik tombol *next* yang terdapat pada sudut kiri bawah. Setelahnya akan ditampilkan objek foto hasil temuan purbakala beserta deskripsinya yaitu berupa: 1) panah bergerigi, 2) alat serpih, 3) sampah dapur, 4) Leang Uhalie, 5) Leang Sumpang bita, 6) Leang Bulu Sumi, 7) Leang Pettae dan 8) Leang Petta Kere.



Gambar 9. Halaman Zaman Mesolitikum (Sumber Pribadi)

f. Halaman Zaman Neolitikum

Untuk menampilkan hasil temuan peninggalan purbakala pada zaman ini pengguna dapat menge-klik tombol *next* yang terdapat pada sudut kiri bawah. Setelahnya akan ditampilkan objek foto hasil temuan purbakala beserta deskripsinya yaitu berupa: 1) beliung persegi, 2) kapak

lonjong, 3) tembikar berhias dan 4) manik-manik.



Gambar 10. Halaman Neolitikum (Sumber Pribadi)

g. Halaman Zaman Megalitikum

Untuk menampilkan hasil temuan peninggalan purbakala pada zaman ini pengguna dapat menge-klik tombol *next* yang terdapat pada sudut kiri bawah. Setelahnya akan ditampilkan objek foto hasil temuan purbakala beserta deskripsinya yaitu berupa: 1) arca terakotta, 2) arca binatang, 3) batu phallus, 4) arca polinesia, 5) Liang Lemo dan 6) Ke'te kesu'.



Gambar 11. Halaman Zaman Megalitikum (Sumber Pribadi)

h. Halaman Zaman Logam

Untuk menampilkan hasil temuan peninggalan purbakala pada zaman ini pengguna dapat menge-klik tombol *next* yang terdapat pada sudut kiri bawah. Setelahnya akan ditampilkan objek foto hasil temuan purbakala beserta deskripsinya yaitu berupa: 1) nekara, 2) kapak corong, 3) gelang kerang dan 4) gelang perunggu.



Gambar 12. Halaman Zaman Logam (Sumber Pribadi)

3.7.2 Media Pendukung

a. Label CD



Gambar 13. Label CD (Sumber Pribadi)

b. Cover CD



Gambar 14. Cover CD (Sumber Pribadi)

c. X-Banner



Gambar 15. X-Banner
(Sumber Pribadi)

d. Stiker



Gambar 16. Stiker
(Sumber Pribadi)

e. Gantungan Kunci & Pin



Gambar 17. Pin & Stiker
(Sumber Pribadi)

f. Tumbler



Gambar 18. Tumbler
(Sumber Pribadi)

g. Goodie bag



Gambar 19. Goodie Bag
(Sumber Pribadi)

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Materi pesan yang disampaikan dalam media komunikasi visual katalog interaktif berfokus pada hasil peninggalan kebudayaan di masa prasejarah berdasarkan periodisasi dari zaman batu hingga zaman logam, yang di kategorikan dalam zaman paleolitikum, zaman mesolitikum, zaman neolitikum, zaman megalitikum dan zaman logam.

Implementasi elemen estetis, *background*, tombol dan ikon setiap zaman yang mengadopsi bebatuan dikombinasikan dengan gaya konsep desain *historis/classic/vintage* yang memvisualkan bentuk masa lalu.

Menampilkan dan menyajikan foto-foto hasil kebudayaan maupun hasil peninggalan purbakala yang ada di Sulawesi Selatan dengan sangat real sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan sebagai daya tarik utama.

User *friendly* di mana objek foto dapat ditampilkan berukuran besar dengan mengeklik foto sehingga foto dapat dilihat lebih optimal.

4.2 Saran

Dalam perancangan katalog koleksi kepurbakalaan Sulawesi Selatan ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangannya. Adapun saran-saran yang mungkin dijadikan bahan pertimbangan lain agar aplikasi ini lebih optimal dan lebih menarik yakni.

Sebuah media interaktif tidak hanya menarik dari segi materi, namun tampilan serta cara penyajiannya juga sangat perlu diperhatikan, diperlukan penambahan *scene* pertanyaan/kuis sehingga memberikan *feedback* ke pengguna.

Katalog interaktif yang dirancang tidak dapat diakses secara *online* yang saat ini semua orang menggunakan internet sebagai sarana memperoleh informasi dengan mudah, oleh sebab itu ke depannya diharapkan dapat digunakan pada versi *mobile system android* maupun *OS* yang berbeda untuk mencakup khalayak yang lebih luas.

Perancangan yang dilakukan peneliti terbatas pada tahap pengembangan (*development*) sehingga ke depannya pengintegrasian dengan koneksi internet juga diperlukan yang akan memudahkan *update* dari basis data untuk materi-materi peninggalan purbakala yang terbaru.

Katalog interaktif yang telah dirancang dapat diuji lebih lanjut melalui penelitian eksperimen untuk mengamati pengaruh dan efektivitasnya terhadap pengguna dalam memahami pelestarian peninggalan purbakala Sulawesi Selatan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aristo, Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT.Graha Ilmu.

Aubert. M. et.al. 2014 "Pleistocene cave art from Sulawesi, Indonesia", dalam

NATURE, Vol 514 No. 7521 9 Oktober, hlm 170.

Basuki, Sulistiyo. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Utama.

Bellwood, Peter. 1985. *Prehistory of The Indo-Malaysian Archipelago* Sydney: Australian Academic Pres.

Bennylin, 13 Januari 2014 https://id.wiktionary.org/wiki/ahli_purbakala. Diakses pada 3 April 2017.15.30 Wita.

Boediman, Andi S & Zeembry. 2000. *Macromedia Flash Sebagai Fenomena Multimedia (Animasi Web Dengan Macromedia Flash 5)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *pengertian katalog* <http://kbbi.web.id/katalog>. Diakses pada 12 April 2018.16.32 Wita.

M. D. Robyler & Aaron H. Doering, 2009. *Integrating Educational Technology Into Teaching (5th Edition)*. Boston: Pearson.

Permana, R. Cecep Eka. 2009. "Rock art in South Sulawesi (Indonesia) and their Conservation issues". Makalah dalam *the 23th Conference on International Cooperation in Conservation 2009*. Tokyo: National Research Institute for Cultural Properties. 8 Oktober.

Permana, R. Cecep Eka. 2014. "Gambar Tangan Gua-Gua Prasejarah Pangkep-Maros Sulawesi Selatan". Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Prata and Lopes, 2005. *Online Multimedia Education Application for Teaching Multimedia Contents : An experiment with student in Highre Education* dalam *Instructional Technologies : Cognitive Aspect of Online Programs*, Editor by

Darbyshire, Paul. Harshey. USA : IRM
Press, Idea Group.

Wahyudi, J.B, 1992. *Teknologi informasi dan
produksi citra bergerak*. Jakarta:
Gramedia.