

# Media Interaktif Belajar Budaya di Museum Lumajang

Primaditya Hakim, Arie Kurniawan, dan Naila Maharani Vianahar  
Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan,  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia  
*e-mail* : primaditya@prodes.its.ac.id

**Abstrak-** Museum menjadi sarana menanamkan nilai budaya, edukasi dan karakter pada anak-anak. Museum Lumajang yang berdiri pada tahun 2015 melakukan pengembangan untuk meningkatkan jumlah pengunjung, terutama anak-anak. Museum Lumajang membutuhkan media interaktif untuk menarik pengunjung menanamkan informasi, kesan, dan pengalaman. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian studi media interaktif di Museum Lumajang. Studi rekonstruksi sejarah dilakukan untuk mengetahui sejarah, alur cerita dan nilai yang terkandung dalam sejarah kesenian Lumajang. Analisa *roleplay* permainan dilakukan untuk menerapkan alur cerita nilai karakter dan edukasi pada skenario permainan. Studi tata letak digunakan untuk menerapkan skenario permainan pada ruang budaya Museum Lumajang. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah media interaktif mengenal kesenian Lumajang untuk anak-anak dengan konsep interaktif. Permainan ini mengajarkan sejarah kesenian Lumajang dalam sebuah alur game yang runtut. Terdapat beberapa tahap dengan urutan: anak melihat story telling sejarah secara visual, menginterpersonakan dirinya sebagai tokoh sejarah, memakaikan kostum kuda, menaiki kuda hingga garis finish, dan mengembalikan properti mainan. Game ini dapat melatih kognitif, motorik (halus), budaya, sosial dan emosi.

**Kata kunci:** budaya, game, interaktif, Lumajang, dan museum

**Abstract-** Museums are instruments to engendering cultural values, education, and character for children. Lumajang Museum, established in 2015, is being developed to increase the number of visitors, especially children. Interactive media is required to interact children, deliver information and experience them along their visit. To pursue interactive media development, some researches have been conducted. Reconstruction of Lumajang historical story is studied to build an authentic story planning, roleplay analysis is conducted to arrange a story plot including character engendering and education values. Plotting area is studied to put in the game into Lumajang museum, specifically in the area of culture. The research resulting in an interactive media which introducing Lumajang culture for children by a chronologic game. It is divided into some zones: begin with watching visual story of Lumajang culture, playing a role as a historical figure of the story, setting up costumes for a horse to represent a historical culture of Lumajang, riding the horse in a path, the last is cleaning up the game property to the prepared box. The game trains cognitive and motoric ability for children (behavioral, culture, social and emotion)

**Keywords:** culture, game, interactive, Lumajang, and museum

## I. PENDAHULUAN

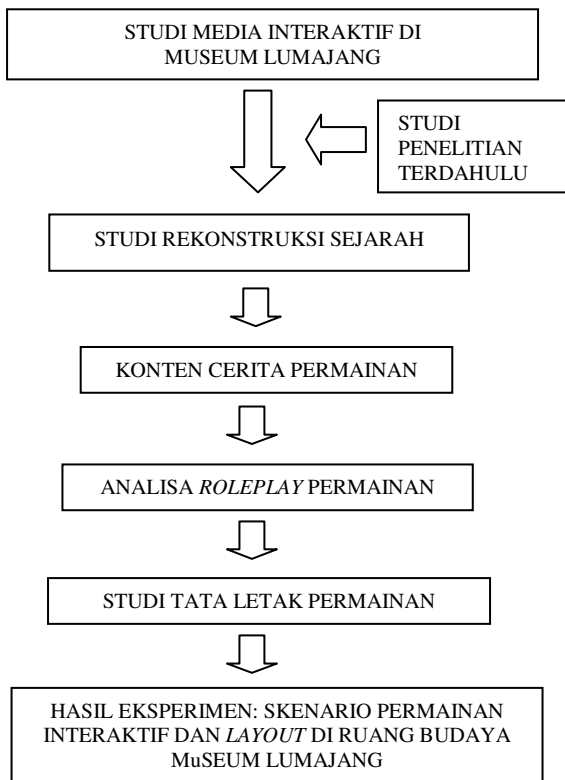
Museum merupakan pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah, pusat penyaluran ilmu untuk umum, pusat penikmatan karya seni, pusat pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa. Museum juga sebagai objek wisata, sebagai media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan [1]. Sesuai UU RI Nomer 11 tahun 2010 museum mengoleksi benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, atau struktur cagar budaya bergerak atau bukan cagar budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan material alam dan lingkungannya yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, atau pariwisata. Namun, persebaran museum di Indonesia belum merata.

Museum lumajang adalah museum daerah yang dikelola oleh pemerintah kabupaten Lumajang di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang. Terletak di daerah Kawasan Wonorejo Terpadu [2], bangunan museum ini memiliki luas 12m x 6m yang terdiri dari satu *lobby* dan dua ruangan *display*. Ruang *display* pertama bertema sejarah kabupaten Lumajang dan kedua bertema kebudayaan Kabupaten Lumajang. Museum lumajang mengkoleksi benda-benda bersejarah tentang kabupaten lumajang seperti prassati, benda artefak, foto situs-situs sejarah, maupun replika benda sejarah lumajang. Selain itu juga memiliki koleksi kebudayaan seperti pakaian adat, batik khas lumajang, kesenian khas wayang krucil, jaran kencak ataupun kelengkapan upacara adat khas Kabupaten Lumajang. Museum Lumajang yang berdiri pada tahun 2015 dalam tahap pengembangan. Untuk meningkatkan jumlah pengunjung, terutama anak-anak, dibutuhkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik dan interaktif untuk menarik pengunjung serta menanamkan informasi, kesan, dan pengalaman yang menarik bagi pengunjung. Sehingga menjadi sebuah inovasi bagi pengembangan museum dan dapat meningkatkan jumlah pengunjung terutama di Museum Lumajang.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan mainan kuda tunggangan dengan mekanisme maju dan mundur untuk anak usia 6-9 tahun dapat dilihat pada Gambar 1. Penelitian mainan kuda ini dimulai dari tahap pencarian literatur mainan kuda sebagai referensi. Selanjutnya dilakukan eksplorasi desain dengan melakukan analisis mekanisme mainan Jaran Kencak

hingga menghasilkan proporsi kuda. Proporsi akan diterapkan pada model dan dilakukan *usability testin* guntuk mengevaluasi desain. Selanjutnya dibuat 3D *modelling* dan pembuatan *prototype*.



Gambar 1. Skema penelitian Jaran Kencak.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Studi rekonstruksi sejarah Jaran Kencak

Studi rekonstruksi sejarah jaran Kencak dilakukan untuk membandingkan cerita sejarah jaran Kencak dari beberapa versi sehingga mendapatkan nilai-nilai sejarah yang akan ditanamkan kepada anak-anak dan alur cerita yang akan digunakan dalam mendesain konten pengenalan jaran Kencak (Tabel 1 dan Tabel 2).

Tabel 1. Rekonstruksi sejarah Jaran Kencak [1]

VERSI	VERSI 1	VERSI 2	VERSI 3
	1.Rombongan dari Ponorogo mengirimkan delegasi ke bali, untuk menjalin persaudaraan kerabat dan saudara Batara Kathong dari Kerajaan Majapahit yang mengungsi ke Bali.	1.Ada seorang tokoh majapahit bernama Ranggalawe yang memiliki kesaktian. Ranggalawe salah satu pendiri kerajaan tiang juru di Lumajang (cerita ranggalawe mempunyai nilai)	1.Pada masa kolonial Belanda rakyat ketakutan dalam keadaan Lumajang dalam Kekuasaan NICA
	<b>Nilai kepedulian terhadap sesama</b>	<b>Keberanian</b>	

Tabel 2. Rekonstruksi sejarah Jaran Kencak [Lanjutan]

Versi	VERSI 1	VERSI 2	VERSI 3
	2.Di tengah jalan , tepatnya di daerah Lumajang, kuda yang akan dijadikan persembahan mengamuk	2.Ranggalawe mempunyai kuda kesayangan Nila Ambara	2.Pada masa kolonial belanda rakyat ketakutan dalam keadaan Lumajang dalam kekuasaan NICA
	<b>Nilai penghormatan</b>	<b>Nilai Kesetiaan</b> kuda nila ambara	
	3.Kuda yang telah dihias dengan kostum jazirah perang ditinggal di lumajang untuk dijinakkan	3.Ada seorang petapa sakti kablisajeh, mampu menjinakkan kuda liar di lumajang.	3.Masyarakat menampilkan kesenian jaran Kencak yang diciptakan oleh petapa kablisajeh atas perintah pemerintah Belanda
	<b>Nilai kerja keras</b>	<b>Nilai keberanian dan kesaktian</b>	
	4.Kuda dapat kembali jinak dan proses menjinakkan kuda menjadi sebuah hiburan masyarakat	4.Untuk mengenang jasa dan rasa penghormatan petapa tersebut menjadikan proses penjinakkan kuda sebagai kesenian daerah	4.Jaran Kencak Menjadi kesenian yang dilestarikan
	<b>Nilai kebersamaan</b>	<b>Nilai budaya</b>	<b>Nilai budaya</b>
Value Cerita	<b>1.Nilai kepedulian terhadap sesama</b> <b>2.Nilai penghormatan</b> <b>3.Nilai kerja keras</b> <b>4.Nilai Kebersamaan</b>	1.Keberanian 2.Nilai keberanian dan kesaktian 3.Nilai budaya	1.Nilai budaya
Alur Cerita		<b>Alur cerita yang disetujui oleh kabupaten Lumajang</b>	

**Analisis roleplay permainan (Tabel-tabel 3 dan 4).**

Tabel 3. Analisis *roleplay* permainan

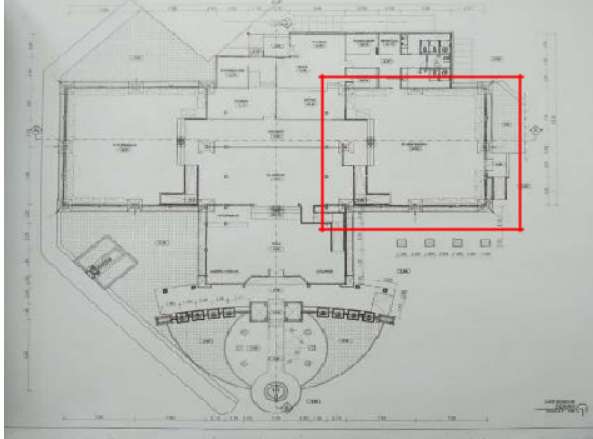
1. Arena Informasi	
<b>Requirement</b>	a. Memberi informasi visual berupa video. b. User bergerak dari satu titik ke titik lain c. Mendapat gambaran suasana kerajaan Lumajang masa lampau
<b>Experience</b>	a. Melihat video jaran kencak b. Merasakan suasana Lumajang masa sejarah dengan video, suara
<b>Edukasi</b>	Mendapatkan pengetahuan tentang Jaran Kencak
<b>Properti Fisik</b>	a. Display layar b. Tiga (3) layar c. <i>Sound system</i> untuk musik latar d. Display area untuk membangun suasana
<b>Studi dan analisis</b>	a. Studi konfigurasi layar b. Studi display layar ditinjau dari ergonomi (font, sudut), material.
<b>Nilai</b>	Peduli lingkungan, rasa ingin tahu
2. Arena Kostum	
<b>Requirement</b>	a. Penempatan kostum terlihat dan mudah diambil b. Instruksi cara memakai asesoris secara runtut c. Dapat melihat sendiri memakai kostum dengan benar
<b>Experience</b>	Memakai kostum tradisional Jawa
<b>Edukasi</b>	Mengetahui asesoris dan kostum Jawa
<b>Properti Fisik</b>	a. Sensor dan gantungan yang menyodorkan kostum b. Manekin display pemakaian kostum c. Cermin untuk berhias d. Papan informasi tentang petapa
<b>Studi dan analisis</b>	a. Studi ergonomi untuk display kostum b. Material c. Studi display d. Alternatif kostum tradisional
<b>Nilai</b>	Kreatif, mandiri
3. Arena Kostum Kuda	
<b>Requirement</b>	a. Penempatan kostum mudah terlihat b. Step pemasangan kostum pada kuda jelas c. Kostum kuda merepresentasikan kostum perang
<b>Experience</b>	Memakaikan kostum pada kuda sesuai instruksi
<b>Edukasi</b>	Edukasi tentang kostum kuda dan mengetahui alasan Jaran Kencak memakai kostum
<b>Properti Fisik</b>	a. Sarana penyimpanan kostum kuda b. Kostum kuda c. Papan instruksi pemakaian kuda d. Informasi tentang kostum kuda
<b>Studi dan analisis</b>	a. Studi tentang pengambilan kostum kuda b. Ergonomi instruksi dan informasi
<b>Nilai</b>	Kreatif

Tabel 4. Analisis *roleplay* permainan (lanjutan 1)

4. Arena Naik Kuda 1	
<b>Requirement</b>	a. Instruksi yang jelas tentang penjinakan kuda <i>step by step</i> b. Cara yang aman menurunkan kuda ke posisi normal
<b>Experience</b>	Mengikuti dan menerapkan instruksi pada mainan kuda
<b>Edukasi</b>	Memahami instruksi <i>step by step</i>
<b>Properti Fisik</b>	a. Display instruksi berbentuk papan penunjuk bergambar b. Mainan kuda c. <i>Handel</i> pada kuda
<b>Studi dan analisis</b>	a. Studi ergonomi papan instruksi b. Studi cara kuda bertahan pada posisi kencak dan posisi normal c. Studi antropometri, menurunkan kuda
<b>Nilai</b>	Mandiri, disiplin
5. Arena Naik Kuda 2	
<b>Requirement</b>	a. Luasan area naik kuda 3X3 m b. Batas waktu bermain berkisar 1 menit
<b>Experience</b>	a. Menjalankan kuda ke depan dan ke belakang b. Memahami cara kerja mainan
<b>Edukasi</b>	Melatih gerak motorik
<b>Properti Fisik</b>	a. Penanda batas arena b. <i>Sound system</i> untuk musik
<b>Studi dan analisis</b>	a. Alternatif penataan arena b. Alternatif suasana musik latar
<b>Nilai</b>	Mandiri, kerja keras
6. Analisis Pengembalian	
<b>Requirement</b>	a. Properti dikembalikan, tertata, dipisahkan sesuai jenisnya b. Penempatan properti dapat dijangkau anak 6 – 9 tahun
<b>Experience</b>	Merapikan mainan setelah bermain
<b>Edukasi</b>	Melatih tanggung jawab
<b>Properti Fisik</b>	Tepat penampungan properti yang dapat dipindahkan sesuai jenisnya
<b>Studi dan analisis</b>	a. Studi konfigurasi b. Studi antropometri
<b>Nilai</b>	Tanggung jawab
7. Arena Hadiah	
<b>Requirement</b>	a. Harus ada bukti yang dapat dibawa pulang untuk promosi b. Temoat mendapat reward harus terlihat
<b>Experience</b>	Mendapatkan reward sesuai durasi
<b>Edukasi</b>	Menyelesaikan permainan
<b>Properti Fisik</b>	a. Pin dan stiker b. Meja penukaran hadiah
<b>Studi dan analisis</b>	a. Studi bentuk pin b. Alternatif cara dan hadiah c. Ergonomi meja d. Antropometri
<b>Nilai</b>	Menghargai prestasi

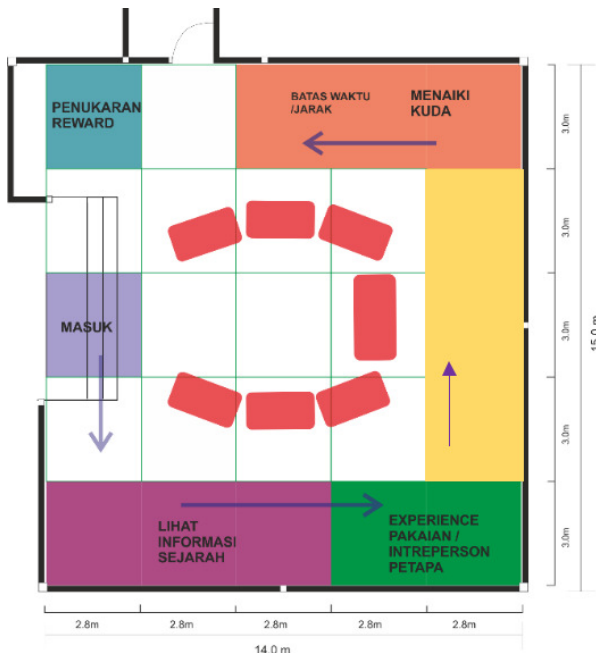
### Studi tata letak permainan pada museum

Game pengenalan jaran Kencak yang dibagi menjadi 7 (tujuh) arena tersebut akan dibagi berdasarkan kronologi cerita sejarah jaran Kencak (Gambar 2), penataan tata letak berdasarkan luasan ruang seni budaya Museum Lumajang (Gambar 3) [5], [6], dan [7].



Gambar 2. Denah masterplan Museum Lumajang, ruang budaya pada kotak merah.

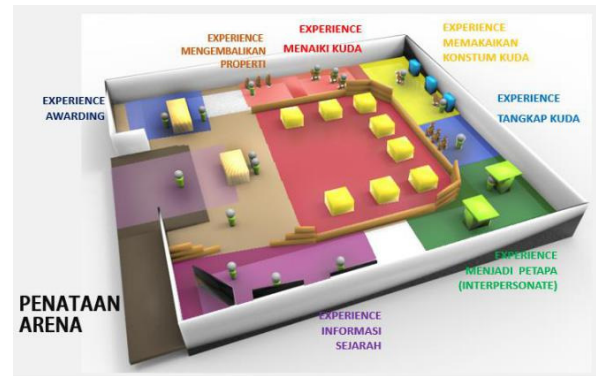
*Game flow* pada permainan diatur secara kronologis dimulai dari arena informasi sejarah jaran Kencak, arena interpersonate pertapa, arena menjinakkan jaran Kencak, arena memakaikan kostum kuda, arena menaiki kuda, dan arena hadiah.



Gambar 3. Pembagian arena bermain di ruang budaya museum Lumajang.

### IV. KESIMPULAN

Dari analisis konstruksi sejarah Jaran Kencak dan analisis Roleplay permainan dihasilkan alur permainan yang terdiri dari beberapa arena/zona (Gambar 4).



Gambar 4. Visualisasi *game flow* di ruang budaya museum Lumajang.

Ada beberapa bagian penting dalam permainan yaitu arena informasi sejarah, arena kostum petapa, arena kostum kuda, arena menaiki kuda, arena mengembalikan properti dan arena hadiah [8], [9], [10], dan [11].

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Widiyanto, "Rencana Strategis Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman 2015-2019"
- [2] A. Purwanti, *Mengenal Sejarah dan Kebudayaan Kabupaten Lumajang*, Lumajang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang (2014)
- [3] Rahadi, *Perkembangan Kesenian Tradisional Jaran Kencak (Kuda Kencak) di Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang Tahun 1972-2004*, Jember: Universitas Negeri Jember (2005)
- [4] F. H. Challtis, "Art Nouveau," vol. 4, p. 2 (2015)
- [5] S. W. Amy F. Ogata, *Swedish Wooden Toys*, Swedia (2012)
- [6] Chook, "Problem Solving,," 24 December 2017. [Online]. Available: 21 Maret 2018 <http://www.extremekites.com.au/topic/15789-problem-solving>
- [7] E. Bartholomew, "Hollywood Hobby Horse Co.," 16 January 2003. [Online]. Available: 21 Maret 2018, dari [http://www.oldwoodtoys.com/new\\_page\\_31.htm](http://www.oldwoodtoys.com/new_page_31.htm).
- [8] Toymakingplans, 2016. [Online]. Available: 04 Januari 2018 <https://www.toymakingplans.com/website/index.php?cat=riding-toys>.
- [9] Jarianto, "Kebijakan Pembangunan Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur," Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur, Kota Batu (2018)
- [10] Siti Hanifah dan Hari Purnomo, *Desain Museum Al Quran dengan Pendekatan Semiotik Melalui Tema Bercerita*, Surabaya: Intitut Teknologi Sepuluh Nopember (2012)
- [11] H. S. J. Y. Arnold P.O.S. Vermeeren, *Design Experience Beyond the Museum : Classical Painting as an Intoduction to Modern Culture*, Delft University of Technology, Industrial Design (2016)