

Media interaktif digital multisensori sebagai akomodator bagi penyandang tunanetra di ruang pameran museum = Multisensory digital interactive media as accommodator for blind persons in museum display room.

Aminah Muthmainnah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20528132&lokasi=lokal>

Abstrak

Ruang pameran dalam Museum masih banyak yang belum dapat menerapkan rancangan yang inklusif bagi penyandang tunanetra. Kemajuan teknologi dapat menjadi solusi untuk menghadirkan media pameran multisensori yang inklusif bagi penyandang tunanetra. Namun sayangnya masih belum banyak ditemukan di museum-museum di Indonesia. Berangkat dari kondisi tersebut, karya tulis ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen interaktif digital dengan pemanfaatan indra peraba dan suara dapat mengakomodasi pengunjung penyandang tunanetra dalam memperoleh ilmu pengetahuan di ruang pameran museum. Kajian dalam karya tulis ini dilakukan dengan menganalisis empat studi kasus dengan variabel analisa yang sama. Objek yang dikaji diantaranya adalah "Wise Stone", "Tooteko", 3D Photo Works, dan "Hands to the Wall". Keempat kasus dikaji berdasarkan aspek umum, aspek pengalaman eksploratif, dan cara penggunaan. Hasil akhir dari karya tulis ini adalah, dapat dilihat bahwa pemanfaatan indra peraba dan pendengaran sebagai elemen eksploratif pada media pameran dapat membantu mengakomodasi pengunjung ruang pameran yang menyandang tunanetra. Adanya perkembangan teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai pembentuk media dan pemicu interaktivitas pengunjung melalui integrasi multisensori saat mengeksplorasi media pameran.

.....There are still many display rooms in the Museum that have not implemented inclusive design for blind people. Technological advances can offer a solution to present inclusive multisensory exhibition media for blind people. But unfortunately, there are still not many found in museums in Indonesia. Based on these conditions, this paper aims to understand how digital interactive elements by using the senses of touch and sound can accommodate visitors with visual impairments in gaining knowledge in the Museum's showroom. The study in this paper was conducted by analyzing four case studies with similar analysis variables. The objects studied include "Wise Stone," "Tooteko," 3D Photo Works, and "Hands to the Wall." The four cases were analyzed based on general aspects, aspects of exploratory experience, and ways of use. The study concludes that the use of the senses of touch and hearing as an experimental element in the exhibition media can help accommodate visitors with visual impairments to the exhibition room. The development of digital technology can be used as a medium for forming and triggering visitor interactivity through multisensory integration when exploring exhibition media.