

---

# PERANCANGAN MULTIMEDIA MUSEUM ARUN LNG

Fadhel Adam

Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [fadhel.adam99@gmail.com](mailto:fadhel.adam99@gmail.com)

---

## Abstrak

Dengan berakhirnya masa operasional PT Arun LNG pada tahun 2014 silam, sebagai perusahaan pelopor industri migas Indonesia secara khusus, dan juga dunia secara umum, maka dibutuhkan sebuah prasarana yang berfungsi sebagai *legacy* agar wawasan dan sejarah penting yang dimiliki oleh Indonesia ini tidak hilang begitu saja dimakan waktu. Museum modern dengan masuknya era digital sudah mengaplikasikan elemen multimedia didalamnya, terutama bagi museum bertajuk sains dan teknologi, dibutuhkan komponen multimedia dan interaktivitas yang melibatkan pengunjungnya dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga informasi lebih atraktif dan mudah dicerna, untuk semua kalangan pengunjung museum. Dalam perancangan museum ini melibatkan berbagai macam disiplin bidang berkolaborasi bersama seperti desainer interior, voice-over actor, dll. Video presentasi simulasi multimedia museum Arun LNG ini dibuat untuk memberikan gambaran bentuk museum yang akan dibuat juga mengarahkan para pengurus museum Arun LNG terhadap sebuah museum multimedia yang efektif dan efisien

Kata kunci: PT Arun LNG, Industri, Minyak dan Gas (Migas), Museum, Multimedia, Simulasi, Video, *Motion Graphic*.

## Abstract

*With the closure of Arun LNG ltd. Operational period last 2014, as the company who promote the oil and gas industry in Indonesia specifically, and in the world generally, there have to be somekind of legacy to keep the history that Indonesia has and prevent them from disappearing. The modern museum, with the upcoming of digital era have already implemented all kind of multimedia element inside, especially for the museum that have theme of science and technology, they need multimedia component and interactivity engaging the visitors to gain more knowledge and make the information more attractive and more easier to be processed by all of the visitors. In Designing the multimedia concept for museum Arun LNG partake some different major to be collaborated such as interior designer and voice-over actor, etc. The presentation video in form of multimedia museum Arun LNG simulation created to give vision of the museum image and to guide the foundation to create an effective and efficient museum.*

Keyword: PT Arun LNG, Industry, Oil and Gas, Museum, Multimedia, Simulation, Video, *Motion Graphic*.

---

## 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang menyimpan kekayaan bumi yang beragam jenisnya. Hal ini tentunya salah satu alasan mengapa Indonesia layak menjadi negara yang maju secara ekonomi dan Industri. Namun dengan keterbatasan teknologi di masa yang lalu membuat Indonesia harus membangun kerja sama dengan perusahaan asing untuk mengolah sumber daya mentah menjadi siap jual. PT Arun LNG merupakan satu dari sekian banyak perusahaan industrial swasta yang bergerak dibidang penghasil gas alam cair di Indonesia. Dengan jerih payah pencarian titik gas alam di sumatra akhirnya ditemukan sumber gas alam di kampung Arun, Blang Lancang, Aceh. Sebagai perusahaan yang lahir dari 0 namun mampu melakukan progress yang stabil menjadikan perusahaan ini salah satu kebanggaan Indonesia, terutama Aceh, hingga pada tahun 1990, PT Arun adalah penghasil LNG terbesar di dunia. Dengan mengolah sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui maka tibalah Arun di penghujung masa operasi aktif (periode 2014-2015). PT Arun LNG lahir dengan *dignity*, namun harus mati juga dengan *dignity*, sehingga usulan pembuatan museum Arun LNG merupakan sebuah souvenir pengingat masa kejayaan Arun yang pernah merepresentasikan Indonesia sebagai penghasil LNG terbesar. Tidak hanya berfungsi sebagai souvenir tetapi juga layaknya *Education Center* dan juga tempat penyelenggaraan acara-acara kebudayaan Aceh untuk pelestarian kebudayaan daerah. Museum juga salah satu media penimplementasian persuasi ‘lembut’ untuk mengajak dan mendidik putra-putri Aceh dengan sistem edukasi yang lebih menyenangkan.

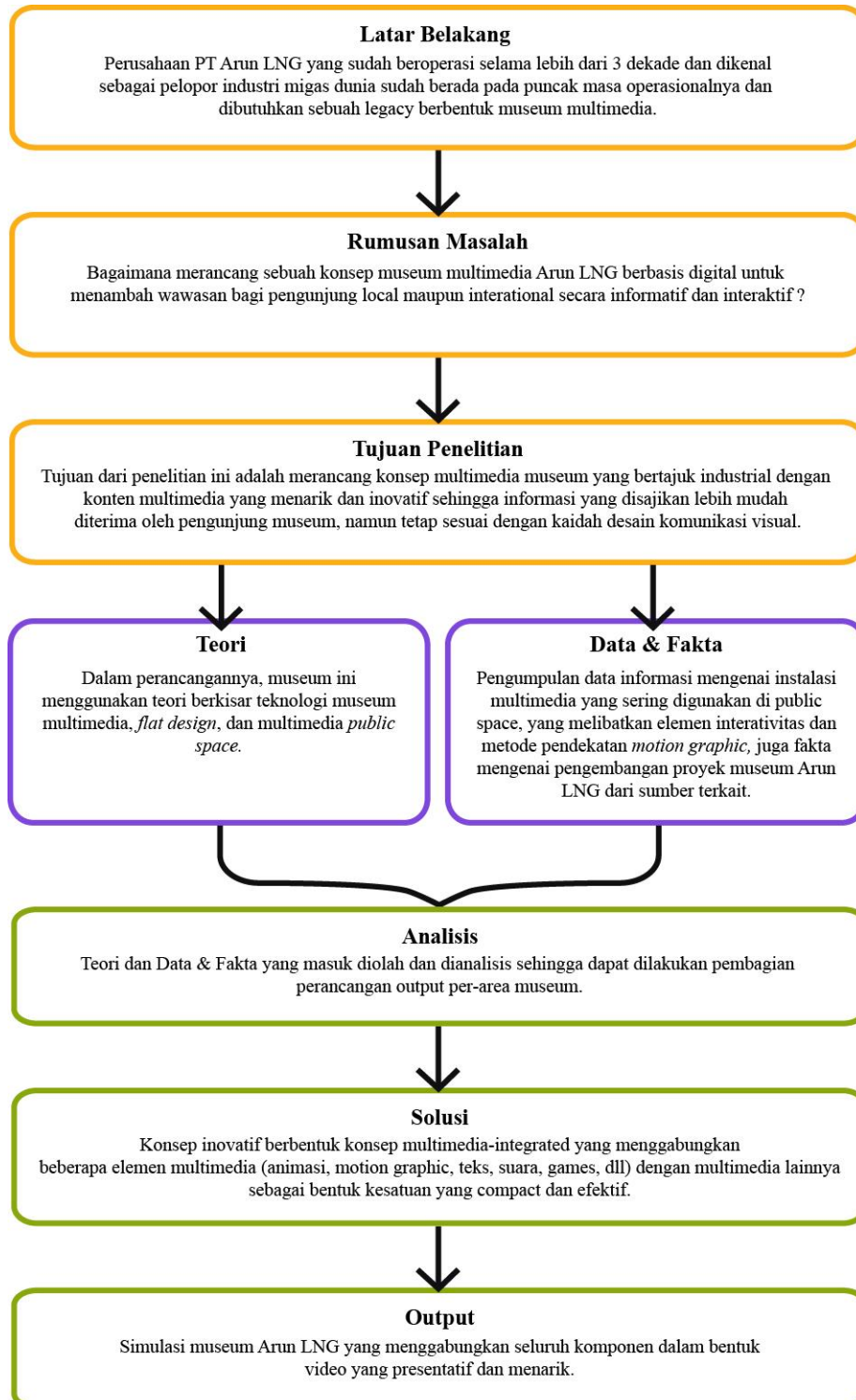
### Batasan Masalah

Perihal yang dipaparkan dalam perancangan output multimedia museum Arun LNG ini difokuskan terhadap masalah pemanfaatan multimedia didalam museum industrial Arun LNG dalam bentuk instalasi LCD Display 16:9 dan 21:9, media interaktif dalam bentuk iPad dan *Interactive Table*, serta *User Interface*-nya. Walaupun diawali dengan konsep perancangan museum secara universal, area museum yang akan dieksekusi dibatasi menjadi dua area, yaitu area historis (historical area) dan area prosesi LNG (LNG Processing). Pengkajian materi dibatasi hanya terhadap proses pembuatan sebuah multimedia museum dengan media informasi yang digunakan didalamnya beserta dengan multimediana sendiri, melalui pendekatan *motion graphic*. Penelitian juga ditekankan terhadap aspek multimedia dalam public space seperti museum Arun LNG.

## Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian mengenai multimedia museum Arun LNG ini adalah merancang konsep museum multimedia Arun LNG yang bertajuk industrial dengan konten multimedia yang menarik sehingga informasi yang disajikan lebih mudah diterima oleh pengunjung museum, namun tetap sesuai dengan kaidah desain dasar dari komunikasi visual. Adapun manfaat dari proyek ini secara umum adalah memperluas wawasan dan pengetahuan tentang strategi pemanfaatan multimedia yang telah dipelajari oleh penulis beberapa semester sebelumnya kedalam ruang lingkup *Public Space* Museum Arun LNG. Secara khusus, penelitian ini mengeksplorasi secara detail aspek multimedia museum yang dapat membuat pengunjung dari tidak tahu menjadi tahu mengenai seluk beluk LNG dan PT Arun LNG itu sendiri, dan mengubah perilaku dan sudut pandang terhadap penggunaan sumber energi terbatas seperti gas alam.

## Kerangka Pemikiran



## Museum Interaktif

Museum Interaktif pada dasarnya terdiri dari komponen Teknologi dan Element Involvement (Imersi) dari pengunjungnya. Teknologi yang maju mendukung berbagai konsep pengaplikasian multimedia modern, karena dibutuhkan integrasi dari berbagai komponen untuk membuat sebuah instalasi multimedia yang sesuai dengan 6 kaidah multimedia yakni : *Integrity, Interactivity, Narrativity, Immersion, Hyperspace, dan Media Connectivity*. Involvement mencakup keterlibatan pengunjung museum dalam berinteraksi dengan multimedia, yang akan sangat berpengaruh terhadap intensitas informasi yang didapat, juga meningkatkan enjoyment tanpa harus ditekankan oleh konsep belajar yang serius.

## Flat Design

*Flat Design* adalah *genre* (aliran) desain UI minimalis, atau bahasa desain, yang sedang banyak digunakan oleh user interface grapher (seperti website dan web apps). Flat design mengacu kepada style desain interface yang menghilangkan pilihan stylistic yang memberikan ilusi 3 dimensional (seperti drop shadow, gradient, texture, dan depth) dan fokus terhadap penggunaan elemen minimalis, seperti tipografi dan flat colors (warna datar). Desainer lebih menyukai flat design karena desain tersebut memungkinkan desain interface lebih aksesibel dan efisien. Lebih mudah menyerap informasi ketika visual disaat yang bersamaan masih menarik dan masih mudah dipahami. Kelebihan lain, lebih mudah mendesain interface yang responsive untuk tetap berganti secara fleksibel di browser dibeberapa ukuran piranti devices. Dengan elemen desain yang minimalist ini sendiri, website dapat diunggah lebih cepat dan secara otomatis menyesuaikan besar dengan mudah, dan masih terlihat tajam dalam layar High-Definition. Sebagai pendekatan desain, flat design sering diasumsikan sebagai lawannya skeuomorphisme dan rich design.

Prinsip dasar dari flat design itu sendiri adalah sebagai berikut :

1. Minimalisme
2. Tipografis
3. Warna
4. Responsivitas

## Multimedia Public Space

Beberapa dekade terakhir, museum-museum berprogress dari pengalaman satu arah (pajangan gambar atau instalasi dengan penjelasan text) ke pengalaman naratif interaktif, semua didukung tentunya oleh majunya teknologi di era digital ini. Dengan mengadaptasi perkembangan terakhir di museum dan desain *exhibition* ke era digital kontemporer, museum-museum profesional telah menerapkan multimedia ke pajangan-pajangan mereka. Penggunaan kreatif dari teknologi dalam pameran historis dan arkeologikal membuat museum merubah cara mengenalkan objek dan mengkomunikasikan maknanya, untuk memperlihatkan artefak-artefak dan konteks mereka, merekonstruksi peristiwa sejarah, dan menambah kesempatan untuk interaktivitas, atau menyajikan pengalaman keterlibatan antara objek pajangan dan pengunjung.

## Motion Graphic Museum

*Motion graphic* adalah grafik yang menggunakan potongan video dan/atau teknologi animasi untuk membuat sebuah ilusi atau pergerakan (motion) atau rotasi, dan biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Motion grafik biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, atau teknologi bertenaga manual.

Motion grafik dapat dideskripsikan sebagai medium hybrid yang menggunakan desain dan konten formal untuk mengkomunikasikan solusi secara grafis, melalui gambar yang bergerak. Dengan penyajian secara motion grafik di museum dapat membawa sebuah dimensi baru dalam cara penyampaian *storytelling* di museum. Animasi yang bervariasi,

flexibel, cepat, dan penuh warna membuat penyampaian cerita lebih bervariasi, tidak membosankan, dan cepat diserap oleh sistem visual manusia.

### ***Video Mapping Museum***

Video mapping, juga dikenal sebagai projection mapping, atau spatial augmented reality, adalah sebuah teknologi proyeksi digunakan untuk mengubah sebuah objek, dengan bentuk teratur maupun yang tidak teratur, menjadi sebuah tampilan untuk proyeksi video tersebut. Konten video mapping dapat berbentuk realitas, maupun surreal, tergantung target yang ingin dicapai dengan menggunakan video mapping ini. Video mapping juga merupakan salah satu alternatif Storytelling dengan penambahan faktor-faktor sebagai berikut :

1. Bentuk objek seperti apa yang akan ditembakkan.
2. Pesan yang ingin disampaikan (konten).
3. Calon audience dari si video mapping tersebut.

## **2. Proses Studi Kreatif**

### **Konsep Umum (*Grand Design*)**

Dalam perancangan museum industrial Arun LNG ini penulis banyak menggunakan referensi museum industrial di luar negeri, yang rata-rata terletak di Jerman. Bertolak dari situ penulis berkesimpulan untuk merancang museum Arun LNG ini dengan konsep *Modern Industrial*.

*Grand design* museum Arun LNG ini merupakan percampuran antara komponen industrial yakni Arun itu sendiri yang berfungsi sebagai perusahaan pengolah dan pengeksport gas cair, dan komponen cultural Aceh dimana lokasi arun ini berada dan berasimilasi dan kurun waktu 40 tahun lamanya. Walaupun sekilas terdengar juxtaposisi namun keduanya dapat bersinergis satu sama lain untuk menciptakan ambience museum yang sesuai dengan visi-misi museum dalam menyampaikan informasi.

Dalam pemecahan masalah pengefektifan museum Arun LNG dari segi penyampaian Informasi dan komunikasi, digunakan pendekatan sistem multimedia dan ambience interior. Sistem multimedia terdiri dari *multitouch*, *touchscreen*, *Interactive Table*, *LCD Display*, *Tablet*, *Apps*, dan *Website*. Sedangkan sistem interior terdiri dari material, furniture, penghawaan, pencahayaan, akustik museum, dan keamanan. Penggabungan ini memungkinkan pengunjung museum untuk terimersi dalam rangkaian informasi baik visual maupun text sehingga dapat diserap lebih dalam, dan dengan masuknya sistem edukasi nasional ke era digital, minat pengunjung (remaja hingga dewasa) terhadap teknologi dalam mencari informasi bertambah dan instalasi multimedia interaktif memfasilitasi pengunjung untuk menghabiskan waktu bersama orang-orang yang terdekat (fungsi fisik museum sebagai media rekreasi).

### **Tahapan Perancangan**

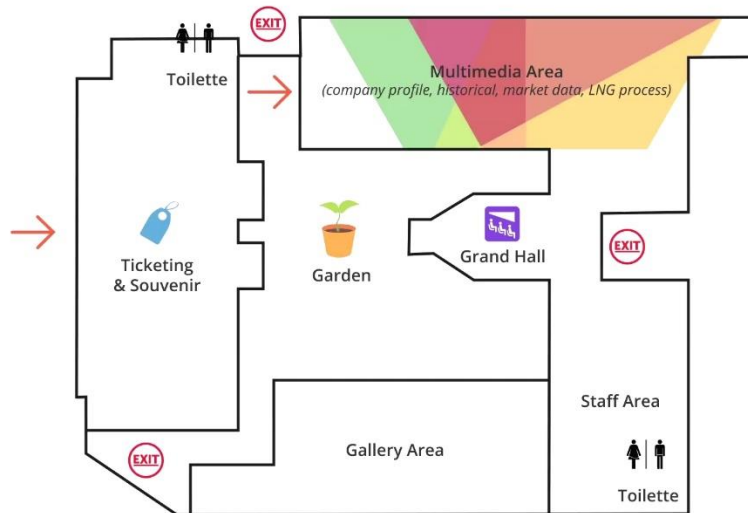
Ada 3 tahapan perancangan dalam proses pembuatan video ini, tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra-Produksi, yaitu tahap di mana dilakukan riset data, analisa masalah, penentuan rancangan solusi. Setelah itu dilakukan riset langsung ke museum dan ke pameran terkaitan yang juga mengaplikasikan unsur multimedia yang dominan seperti museum BI dan pameran Indonesia Kaya. Kemudian membicarakan konsep general interior kepada desainer interior dan rancangan *voice-over* kepada *voice actress*.
2. Produksi, yaitu tahap penulis melakukan proses pembuatan masing-masing simulasi support multimedia, baik video motion graphic, video simulasi aplikasi iPad, dan video simulasi video mapping.
3. Pasca-Produksi, yaitu tahapan lanjutan dari produksi. Setelah video selesai, dilakukan proses penggabungan dengan video interior museum, dan *editing*. Seluruh footage disatukan, disusun, dan dipadukan dengan audio yang sesuai.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

#### Konsep Output

Terdapat dua area museum yang akan dieksekusi dari keseluruhan area multimedia museum yang dapat diperlihatkan sebagai berikut.



**Gambar 1** Denah Museum Arun LNG (Sumber : Doc)

Di Multimedia Area museum Arun LNG ini terbagi menjadi beberapa sub-area sebagai berikut :

1. Area Company-Profile (PT Arun LNG)
2. **Area Historis (yang akan dieksekusi dalam perancangan)**
3. Area Hall of Market Info Data
4. **Area LNG Processing (yang akan dieksekusi dalam perancangan)**

Multimedia Area museum tersebut dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.



**Gambar 2** Maket 3D Multimedia Area (Sumber : Doc)

#### Area Historis

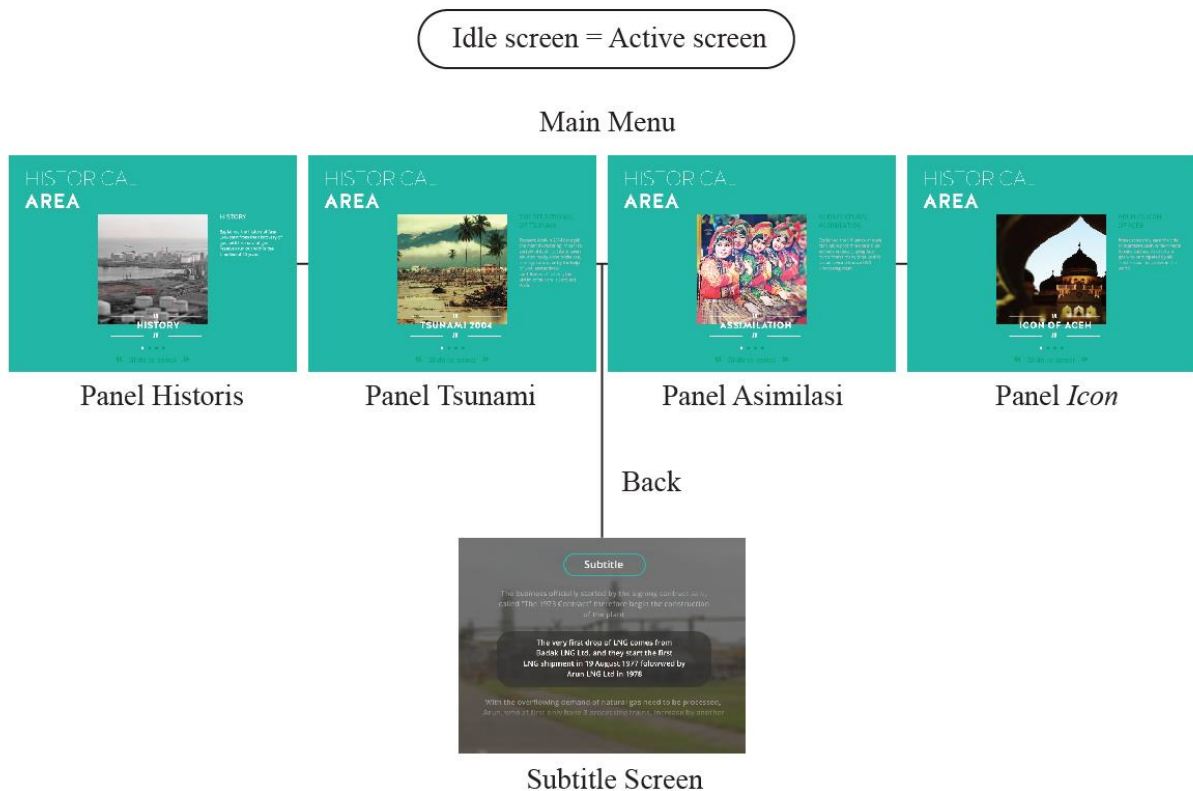
Sebelum masuk ke penjelasan konsep area historis, alasan mengapa penulis memilih untuk melakukan batasan penelitian terhadap area historis adalah karena di area historis salah satu visi misi museum sebagai pengingat kesuksesan fenomenal

dari PT Arun LNG dan memperlihatkan sepintas bahwasanya sumber daya alam terbatas suatu saat akan habis dapat di perlihatkan melalui multimedia.

Pada area historis akan dipajang 5 buah monitor LCD 29” 1920 x 1080 (16:9), 5 buah iPad sebagai Navigator (Media Interaktif), dan 5 proyektor 1000-2000 lumens sebagai penguasaan pada video mapping board. Fungsi dari area historis sendiri adalah sebagai area yang menjelaskan sejarah PT Arun LNG dimulai dari proses penemuan gas sampai gas habis dalam kurun waktu 40 tahun. Sejarah ini sendiri akan di jelaskan dalam bentuk timeline, baik secara grafis maupun multimedia. Namun karena fokus penulis adalah multimedia maka pengerjaan akan lebih ke bentuk multimedianya. Area ini juga akan menjelaskan keberhasilan fenomenal dari LNG Indonesia yang merupakan gabungan dari PT Arun LNG dan PT Badak LNG. Selanjutnya adalah Asimilasi budaya Aceh yang turut serta berperan penting dalam membesarkan nama Arun di mata dunia. Kemudian situasional bencana tsunami di tahun 2004 yang merupakan bencana nasional terbesar dalam sejarah. Pada akhirnya area ini menjelaskan Arun sebagai icon Aceh karena kesuksesan yang diperolehnya secara internasional telah mengangkat nama Aceh. Untuk penguasaan akan disajikan *slideshow* beberapa foto-foto PT Arun dari masa ke masa dan para president PT Arun LNG beserta kesuksesan-kesuksesan yang diperoleh dimasa jabatannya. Penguasaan ini akan disajikan di LCD portrait yang terletak persis di samping panel historis.

- **Media Interaktif iPad (Apps)**

Media interaktif iPad berfungsi sebagai media navigator, artinya konten support multimedia ini terdiri dari beberapa opsi yang berguna untuk memilih konten multimedia yang akan ditayangkan secara versi penuh di LCD Display. Maka dari itu, perancangan konten multimedia ini berbentuk hirarki aplikasi yang dapat membentuk suatu siklus dan output, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

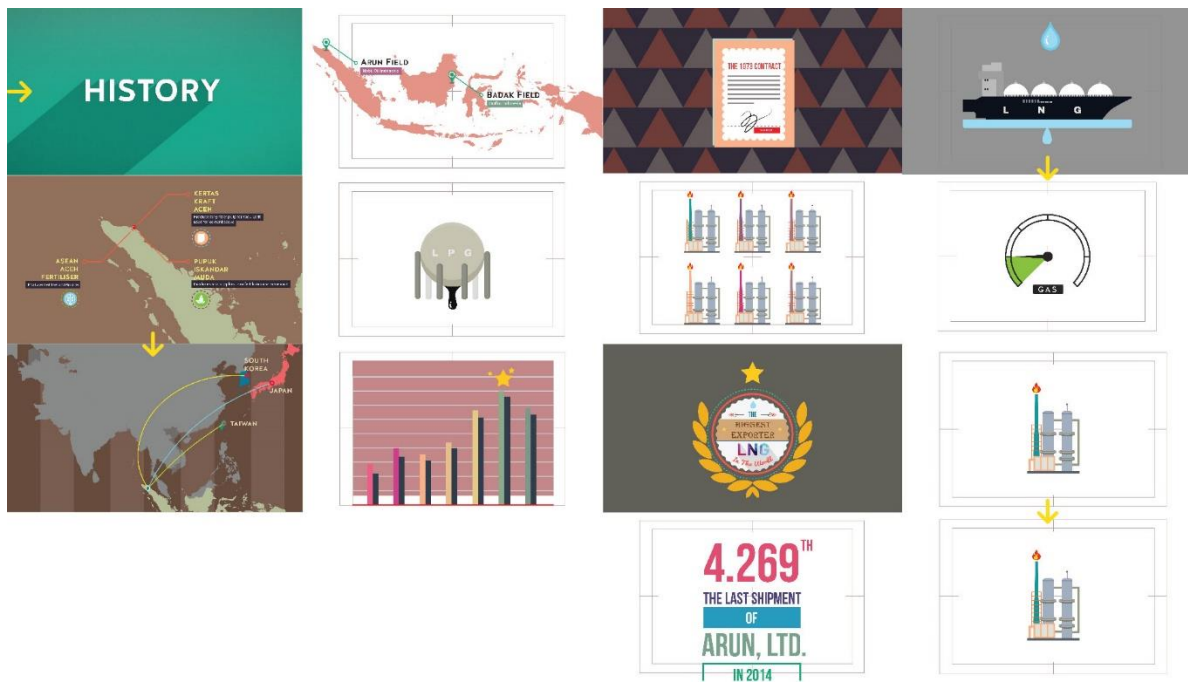


Gambar 3 Hirarki Apps iPad Historis (Sumber : Doc)

UI didesain sedemikian rupa sehingga lebih fokus ke opsi pilihan. Terdapat 4 pilihan (opsi) yang terdapat pada media interaktif (iPad) di area Historis. Pada bagian history ini output berbentuk video *motion graphic* yang dieksekusi sebagai bagian dari perancangan multimedia museum Arun LNG. Detail video *motion graphic* dari bagian ini akan dijelaskan kemudian. Skema warna yang terdapat dalam Media Interaktif iPad merupakan hasil respon terhadap warna ambience interior yang terdapat pada area ini.

- **Simulasi LCD 16:9**

Support multimedia yang terintegrasi terhadap iPad. Berbentuk monitor dengan resolusi 16:9, cukup besar untuk dinikmati oleh 3-4 orang pengunjung museum. Karena LCD ini otomatis terintegrasi dengan iPad maka LCD akan menayangkan sesuatu apabila mendapat stimulant dari media interaktif dibawahnya (iPad). Pada mode idle, LCD akan menayangkan screen saver dalam bentuk logo motion graphic dari Arun. Selanjutnya apabila mendapat stimulant dari iPad, layar akan langsung berubah yang menyatakan untuk memilih pilihan yang ada di iPad. Jika input sudah dimasukan LCD akan secara otomatis menayangkan konten multimedia yang berhubungan dengan input yang dimasukan sebelumnya. Berikut adalah storyboard dari salah satu opsi panel di media interaktif iPad yakni panel historis, yang dikerjakan sebagai bagian dari proyek tugas akhir.



**Gambar 4** Storyboard Motion Graphic Historis (Sumber : Doc)

Narasi visual dari motion graphic ini berangkat dari timeline perusahaan PT Arun ketika pertama kali menemukan cadangan gas alam yang berlimpah, hampir menyerupai sebuah papaya raksasa ratusan kilometer jaraknya dibawah tanah di kecamatan Syamtalia Aceh oleh ahli geologi dari Mobil Oil Indonesia (MOI). Teknologi pada jaman dahulu sangatlah terbatas untuk mengolah gas alam yang sangat berlimpah itu maka meminta bantuan beberapa negara adi-kuasa (termasuk jepang) dalam hal minyak bumi. Penceritaan dalam video yang sangat singkat ini (dengan durasi kurang lebih satu menit) mewakili kinerja Arun dari lahir hingga akhir periode selama kurun watu 40 tahun lamanya, dan efektivitas video ini menjadi lebih tinggi dengan dibantu oleh voice-over yang menjelaskan secara detail perwakilan tiap gambar.

- **Video Mapping CEO Arun LNG**

Terdapat 5 board yang ditembakkan oleh proyektor pada area video mapping ini. Kotre video mapping sendiri lebih ditekankan kepada pengenalan pemimpin arun dari masa ke masa, dan achievement atau prestasi mereka dimasanya ketika memimpin. Motion dibatasi kepada permainan kinetic tipografi dan *slideshow* foto-foto



Gambar 5 Video Mapping CEO PT Arun LNG (Sumber : Doc)

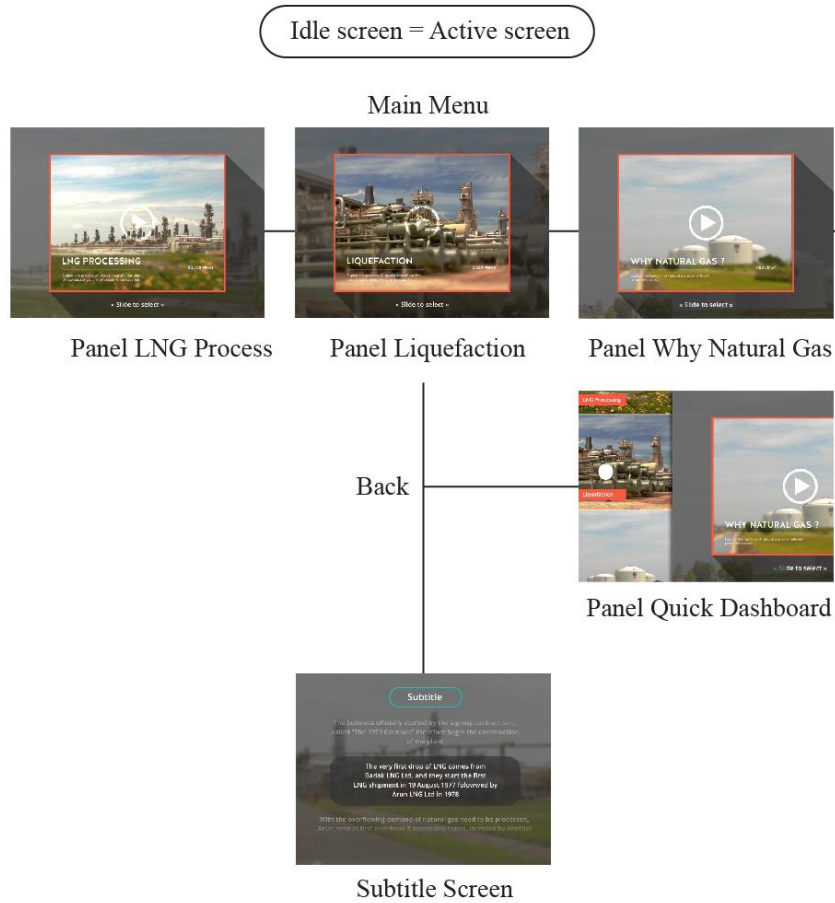
### Area LNG Processing

Alasan penulis melakukan pembatasan penelitian juga terhadap area LNG Processing adalah area ini merupakan area pembeda dengan penelitian multimedia lainnya terhadap museum multimedia. Di area ini akan diperlihatkan bentuk multimedia yang beda dengan lainnya dengan memanfaatkan objek LCD yang dijejerkan secara horizontal sebanyak 3 LCD. Di area ini juga informasi rumit mengenai LNG processing akan dijabarkan secara sederhana dan menarik melalui visual multimedia dan bantuan voice-over juga instrument yang menyenangkan.

- **Media Interaktif iPad (Apps)**

Layaknya fungsi iPad di area Historis, namun untuk satu kesatuan 3 LCD display di atasnya, di area LNG processing menggunakan 3 iPad untuk mengakses LCD tersebut. Terdapat 3 iPad karena secara penataan interior, penempatan tiga iPad ini dapat menyelaraskan posisinya dengan monitor. Kemudian, dengan adanya iPad di tengah, kanan dan di kiri memudahkan akses pengunjung ke navigator iPad tersebut. Pengunjung tidak perlu berebutan untuk memposisikan dirinya menggunakan media interaktif tersebut. Namun fungsi idle tetap berlaku jika salah satu iPad dioperasikan oleh pengunjung sehingga tidak terjadi multi input. Terakhir adalah penempatan trilingual, pengunjung dapat memilih bahasa yang sesuai dengan yang dipahami (Indonesia, Jepang, atau Inggris) di masing-masing iPad yang disediakan.

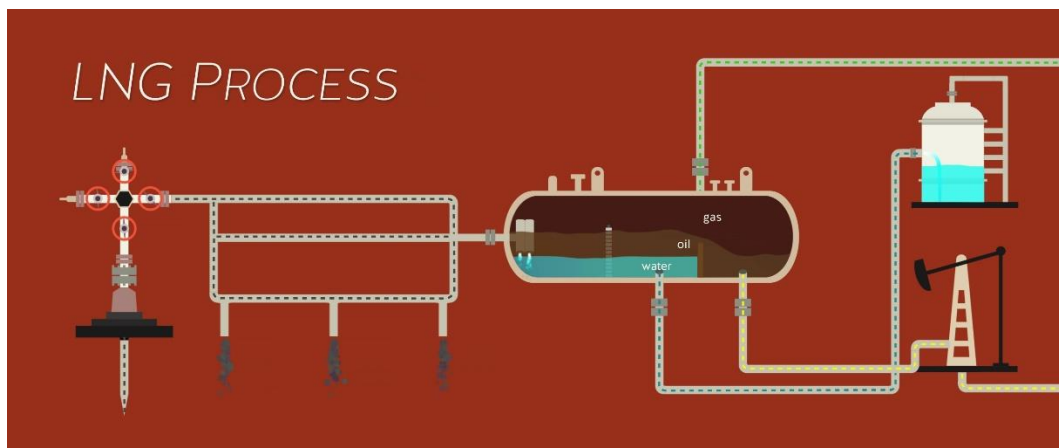


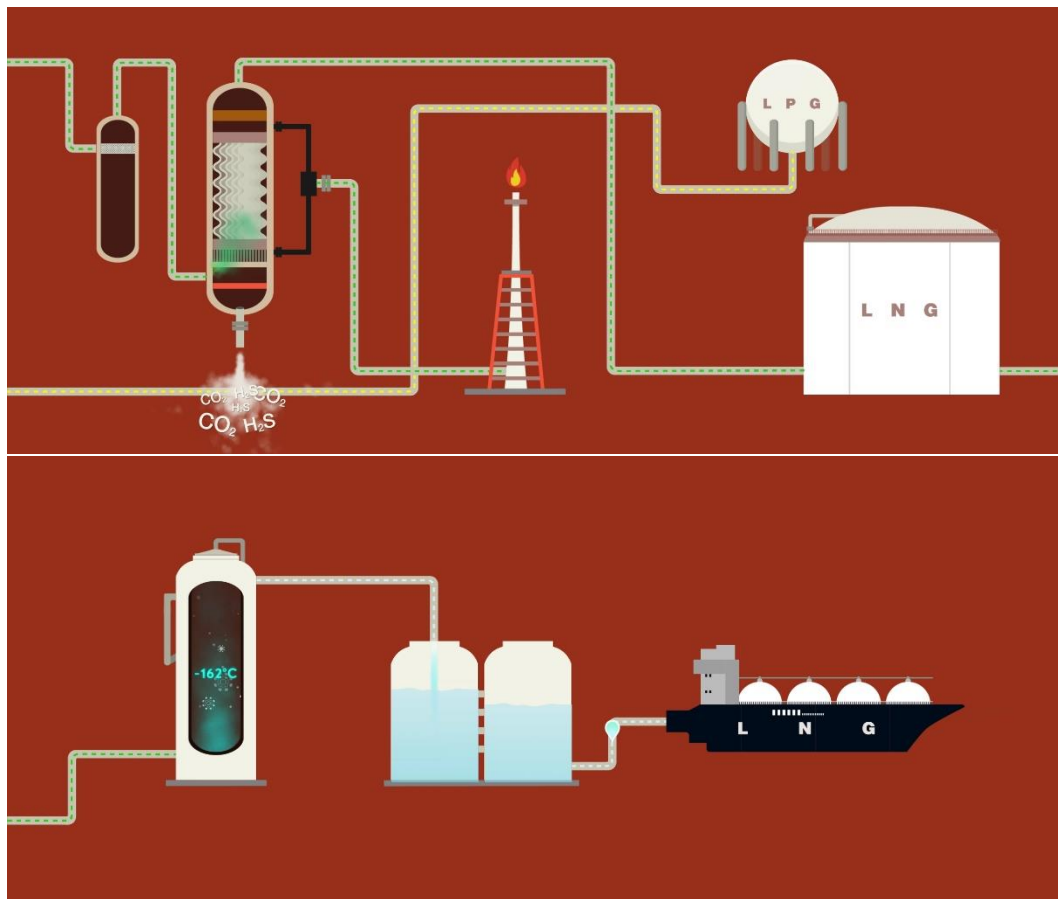


Gambar 6 Hirarki iPad LNG Processing (Sumber : Doc)

• **3 LCD 21:9**

Storyboard untuk LCD di area LNG processing sedikit berbeda dengan di area Historis dikarenakan untuk area historis, terdapat 5 buah LCD dengan ukuran yang lebih kecil 21” (1920x1080) dan bentuk ini di desain untuk digunakan oleh tiga hingga empat orang, sedangkan di area LNG processing, ke tiga LCD ini yang berukuran lebih lanskap 29” (2560x1080) terintegrasi satu sama lain, membuatnya menjadi super lanskap (7680x1080) sehingga tentu saja jauh lebih mudah dinikmati oleh orang banyak. Berikut adalah storyboard dari salah satu konten multimedia yang disajikan di area ini, yaitu LNG process.





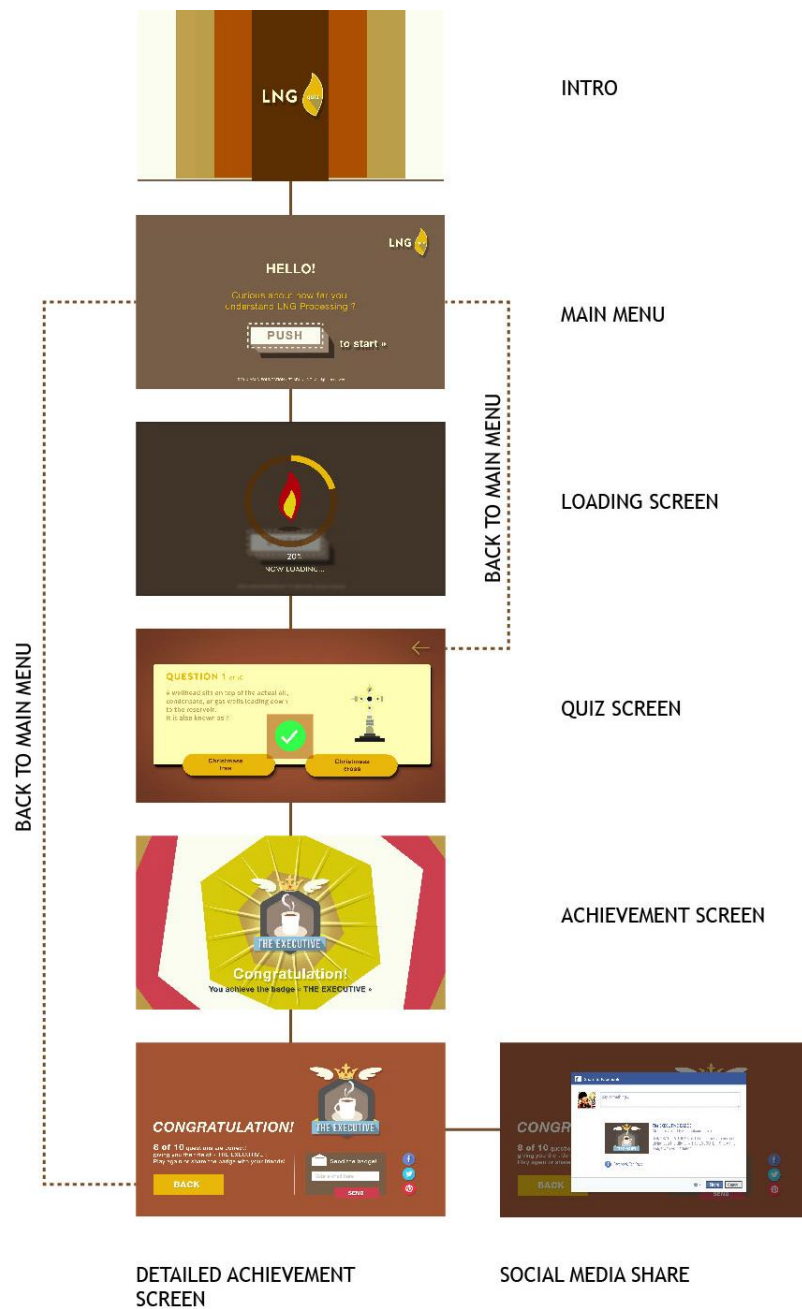
Gambar 7 Storyboard LCD LNG Process (Sumber : Doc)

Ketiga layar ini akan saling mendukung alur jalannya proses produksi LNG. Metode motion graphic disajikan dalam bentuk masking map berjalan dari kiri ke kanan sesuai dengan kebiasaan arah mata manusia dalam menerima informasi (riset khusus dilakukan terhadap orang barat atau orang timur yang menggunakan alfabet). Dukungan voice-over serta background turut serta membantu proses penyaluran informasi secara kreatif dan menyenangkan terhadap konten yang sebenarnya cukup rumit untuk di jabarkan secara non-visual.

- **Media Interaktif (*Interactive Table*)**

*Interactive table* adalah media wajib bagi museum modern. Dengan kekayaan fungsi dan kemampuan sensor multitouch membuat *interactive table* menjadi media favorite untuk dieksplor sebagai multimedia museum. Disini, penulis merancang konten *interactive table* dalam kategori mini games (mini quiz) seputar LNG (khususnya LNG proses).

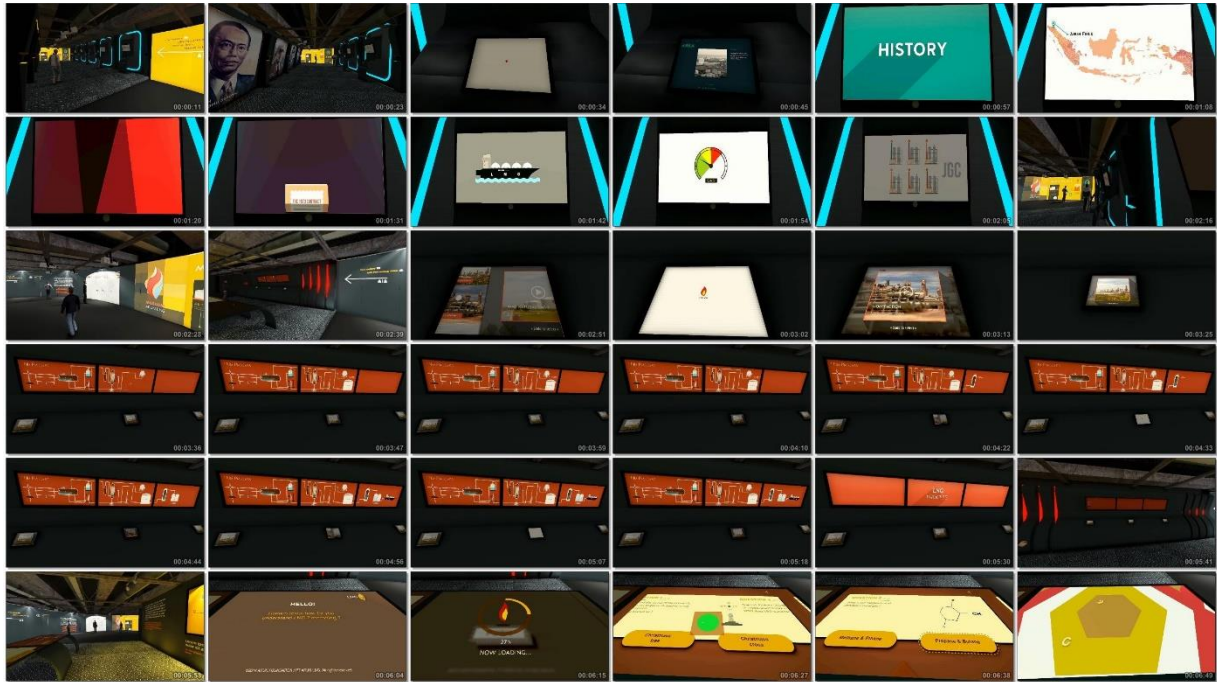
Dalam perancangannya, user interface *interactive table* ini simple dan minimalis. Namun kaya akan motion yang flawless dan liquid. Dalam mini quiznya sendiri, terdapat 3 phase yang akan dijalani user. Tingkat kesulitan phasesnya akan semakin meningkat ketika masuk semakin dalam ke area museum. Namun dalam tiap perangkat *interactive table* dalam satu sesinya hanya terdapat 10 jenis pertanyaan yang akan muncul secara acak urutannya. Rangkaian pertanyaan akan ditutup dengan achievement screen dan detailed achievement screen dimana user dapat mengirim rewardnya ke emailnya, atau menyebarkannya lewat social media yang terkait. Penentuan reward yang akan diterima oleh user disusun berdasarkan peringkat nilai yang ia peroleh (*rank based achievement*). Dalam skala penilaian dari satu hingga sepuluh, pemotongan jarak nilai adalah dari 1-3, 4-7, dan 8-10 untuk nilai skor sempurna. Untuk achievement reward akan diberikan dalam bentuk badge digital yang bisa di share secara online (dalam perancangannya badge ini juga dapat di tukarkan dalam bentuk 3D di souvenir shop museum). Dengan adanya badge ini diharapkan pengunjung museum lebih termotivasi untuk menyelesaikan satu rangkaian pameran, atau lebih baiknya keseluruhan flow museum (karena tiap *interactive table* akan menyajikan badge-badge dengan desain yang berbeda dirancang demikian untuk dikoleksi oleh pengunjung museum). Secara digital, badge ini beranimasi (dalam bentuk mini mov atau gif) sehingga lebih menarik dan mendorong pengunjung museum untuk mengoleksi semua badge-badge yang ada di museum.



Gambar 8 Hirarki Interactive Table (Sumber : Doc)

### Simulasi Video

Sebagai puncak perancangan multimedia museum Arun LNG ini yang cenderung saling terintegrasi satu sama lain, akan rumit jika mempresentasikan masing-masing output simulasinya secara individual. Maka penulis merangkum semua bentuk inter-multimedia museum dalam satu kesatuan video simulasi interior museum yang sekaligus menunjukkan suasana dan ambience museum disatukan oleh multimediana. Dengan demikian presentasi akan lebih *compact* dan dengan jelas memperlihatkan kesinambungan satu desain dengan desain yang lain. Secara umum, kesinambungan yang diperlihatkan adalah kesinambungan desain interior dan desain komunikasi visual. Desain interior yang menggunakan modern industrial didukung oleh desain komunikasi flat design yang modern minimalis dan sangat menonjolkan simplicity di setiap bagiannya.



Gambar 9 Thumbnail video simulasi (Sumber : Doc)

#### 4. Penutup / Kesimpulan

Konsep multimedia terintegrasi disimpulkan menjawab tantangan mengenai perancangan konsep multimedia museum Arun LNG yang bertemakan modern industrial bagi pengunjung lokal dan internasional. Konsep multimedia terintegrasi ini sendiri tidak bisa dikatakan sebagai video, animasi, atau games saja, namun integrasi antar multimedia yang terdapat di museum. Maka dari itu hasil karya dari proyek ini berbentuk video simulasi rangkaian flow museum karena akan sulit memperlihatkan output media secara individual. Karena konsep multimedia-integrated ini cenderung baru, tentunya menjawab tantangan untuk membuat sebuah multimedia bagi museum industrial Arun LNG yang menarik.

Pembuatan konsep simulasi video museum Arun LNG ini diharapkan dapat direalisasikan dan menyadari masyarakat akan besarnya Indonesia di masa lalu sebagai pemasok LNG dunia, lewat perusahaan yang bernama PT Arun LNG. Selain berfungsi sebagai *legacy*, museum Arun LNG diharapkan dapat menjadi sarana perenungan terhadap sumber daya alam yang tak terbarui seperti minyak dan gas alam, juga sebagai sarana pendidikan public, forum pendidikan umum yang memperlihatkan secara visual proses pengolahan LNG, dan sarana kebudayaan aceh yang kerap digelar lewat forum-forum budaya dan event/festival tahunan.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Intan Rizky Mutiaz, M. Ds.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Allah SWT, Orang Tua, Pak Dr. Intan Rizky Mutiaz, M. Ds selaku dosen pembimbing, para dosen DKV ITB, teman – teman di DKV, dan pihak lainnya yang sudah membantu dan selalu memberi dukungan yang tiada henti selama proses tugas akhir ini. Semoga tulisan ini bisa membawa manfaat dan menginspirasi bagi siapapun yang membaca.

---

## 6. Daftar Pustaka

### Literatur Cetak

- Arun LNG. 2012. *Tiga Dekade Kilang LNG Arun*. Lhokseumawe, PT Arun LNG
- Hadi, Amirul. 2010. *Aceh; Sejarah, Budaya, dan Tradisi*. Jakarta, Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Daryono, Hadi, dkk. 2013. *Dari Pangkalan Brandan Migas Indonesia Mendunia: Transformasi ke Non Migas di Pangkalan Brandan Suatu Keniscayaan*. Jakarta, Petrominer
- Tjhajopurnomo, R. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta, Direktorat Permuseuman Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
- Devold, Håvard. 2006. *Oil and Gas Production Handbook*. Oslo, ABB ATPA Oil and Gas
- KRASNER, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. USA, Focal Press
- CURRAN. 2000. *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockport. Publisher
- Izzani, Faikar. 2010. Laporan Tugas Akhir, Perancangan Multimedia Museum. Bandung, Institut Teknologi Bandung

### Literatur Internet

- [http://id.wikipedia.org/wiki/Arun\\_Natural\\_Gas\\_Liquefaction](http://id.wikipedia.org/wiki/Arun_Natural_Gas_Liquefaction) ( diakses pada tanggal 19 November 2014)
- <http://speckyboy.com/2012/12/11/the-flat-design-aesthetic/> ( diakses pada tanggal 5 Desember 2014)
- <http://webdesign.tutsplus.com/articles/flat-design-ios-7-skeuomorphism-and-all-that--webdesign-14335>  
( diakses pada tanggal 5 Desember 2014)
- <http://vectips.com/tips/7-obvious-design-principles/> ( diakses pada tanggal 5 Desember 2014)
- <http://www.vanleeuwen.com/> ( diakses pada tanggal 13 Desember 2014)
- <http://theglobejournal.com/Politik/pt-arun-ekspor-cargo-lng-terakhir-warga-aceh-minta-ditembak/index.php>  
( diakses pada tanggal 19 Oktober 2014)
- <http://naturalgas.org/naturalgas/processing-ng/#sulphur> ( diakses pada tanggal 17 Desember 2014)
- [http://www.forbesmarshall.com/fm\\_micro/photos/Shinkawa/](http://www.forbesmarshall.com/fm_micro/photos/Shinkawa/) ( diakses pada tanggal 12 Desember 2014)
- <http://twin-ngeblog.blogspot.com/2014/03/peran-teknologi-di-museum-minyak-dan.html> ( diakses pada tanggal 16 Oktober 2014)