

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis emosi dari kusioner POMS, preferensi dan *heatmap* didapatkan kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Diketahui bahwa seberapa besar ketertarikan pengunjung dapat dilihat dari variabel rata-rata lama waktu melihat dan jumlah dilihat kembali (*revisitor*) pada tabel *gaze point recorder* dan data *heatmap* keseluruhan responden yang memiliki nilai paling besar dan memiliki perubahan warna yang signifikan pada data *heatmap* keseluruhan responden. Jika dilihat dari kedua data tersebut dapat dilihat bahwa area yang paling menarik terdapat pada area diorama pada foto 4 dengan nilai variabel rata-rata lama melihat selama 5.04 detik dan 25 kali dan jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area diorama pada foto 4 terjadi perubahan warna yang sangat signifikan. kemudian ketertarikan pengunjung diikuti oleh area diorama pada foto 6 dengan nilai variabel rata-rata lama melihat selama 4.257 detik dan 23 kali dilihat dan jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area diorama pada foto 6 terjadi perubahan warna yang sangat signifikan. Area yang terakhir yang memiliki nilai ketertarikan yang besar terdapat pada area diorama foto 3 dengan nilai variabel rata-rata lama melihat selama 4.357 detik dan 21 kali dilihat kembali dan jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area diorama pada foto 3 terjadi perubahan warna yang sangat signifikan.
2. Diketahui bahwa preferensi pengunjung dapat diketahui dari jumlah fiksasi, jumlah fiksasi adalah waktu di mana mata pengamat tetap pada suatu area atau objek. Secara garis besar pada foto area museum Panglima Besar TNI Jenderal Soedirman Purwokerto yang dilakukan simulasi menampilkan area diorama dan area foto sejarah, dari kedua

area tersebut nantinya akan dibandingkan nilai variabel jumlah fiksasi mana yang paling besar. Diketahui bahwa nilai variabel total jumlah fiksasi area diorama sebesar 70.298 fiksasi sedangkan total jumlah fiksasi area foto sejarah sebesar 67.942. Sehingga dapat dikatakan bahwa preferensi responden lebih mengarah ke area diorama.

3. Berdasarkan hasil analisa emosi menggunakan *Profile of Mood States* didapatkan hasil emosi penasaran yang jauh berbeda pada sebelum dan sesudah simulasi yang berarti responden memiliki ekspektasi yang tinggi sebelum melakukan simulasi, namun setelah melakukan simulasi rasa penasaran responden sudah jauh berkurang. Perubahan yang lumayan signifikan juga terjadi pada emosi bosan untuk perbedaan emosi yang dirasakan oleh responden secara lengkap diperlihatkan pada diagram radar pada gambar 5.1, Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden memiliki rasa penasaran yang tinggi sebelum melakukan simulasi namun setelah melakukan simulasi rasa penasaran tersebut sudah mulai berkurang. Pada emosi bosan juga mengalami perubahan yang lumayan signifikan pada sebelum melakukan simulasi rata-rata emosi bosan yang dirasakan oleh responden mendekati angka 4, namun setelah melakukan simulasi terjadi perubahan rata-rata emosi bosan yang dirasakan oleh responden mendekati angka 3. Pada pada emosi negatif nilai 1 berarti tertinggi yaitu sangat merasa dan nilai 5 terendah yaitu tidak merasa sama sekali. Sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung merasa bosan setelah melihat foto secara berulang kali.

4. Area museum yang kurang menarik dapat dilihat dari variabel rata-rata lama waktu melihat dan jumlah dilihat kembali (*revisitor*) pada tabel *gazepoint recorder* dan data *heatmap* keseluruhan responden yang memiliki nilai paling kecil dan memiliki sedikit perubahan warna pada *heatmap*. Jika dilihat dari kedua variabel tersebut maka area yang kurang menarik pada museum Panglima Besar TNI Jenderal Soedirman

Purwokerto adalah area papan informasi diorama sebelah kanan pada foto 5 dengan nilai lama dilihat sebesar 0.481 detik dan 2 kali dilihat kembali jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area papan informasi diorama sebelah kanan pada foto 5 tidak terjadi perubahan warna yang signifikan. Pada area foto sejarah kanan pada foto 7 hanya memiliki nilai lama dilihat sebesar 0.513 detik dan 4 kali dilihat kembali jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area foto sejarah kanan pada foto 7 tidak terjadi perubahan warna yang signifikan. Untuk area foto sejarah sebelah kiri pada foto 7 hanya memiliki nilai lama dilihat sebesar 0.729 detik dan 10 kali dilihat kembali jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area foto sejarah sebelah kiri pada foto 7 tidak terjadi perubahan warna yang signifikan. Area yang kurang menarik terakhir adalah area foto sejarah kiri pada foto 8 dengan nilai lama dilihat sebesar 0.829 detik dan 8 kali dilihat kembali jika dilihat kembali dari data *heatmap* juga dapat dilihat bahwa pada area foto sejarah sebelah kiri pada foto 8 tidak terjadi perubahan warna yang signifikan.

5. Pengelola museum diharapkan mempertimbangkan usulan perbaikan berdasarkan data yang didapatkan dari simulasi *eye tracker* dan dianalisis langsung menggunakan aplikasi *Gazepoint Analysis* guna meningkatkan daya tarik pada area berikut yang dirasa kurang menarik: Area papan informasi diorama sebelah kanan pada foto 5

1. Desain yang Menarik: Buatlah desain papan informasi yang menarik dan mudah dibaca. Gunakan kombinasi warna yang kontras dan *font* yang jelas dan besar untuk memperkuat informasi yang ingin disampaikan.
2. Gunakan Gambar atau Simbol: Sertakan gambar atau simbol yang relevan dengan informasi yang ingin disampaikan. Gambar atau simbol dapat membantu pengguna memahami pesan dengan lebih cepat dan mudah.

3. **Penempatan yang Strategis:** Tempatkan papan informasi di lokasi yang strategis dan mudah terlihat oleh pengguna. Pastikan papan informasi tidak terhalang oleh objek lain atau tersembunyi di antara kerumunan.
4. **Gunakan Bahasa yang Sederhana dan Jelas:** Gunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh pengguna.
5. **Tekankan Pesan Utama:** Fokuskan pesan utama yang ingin disampaikan dalam informasi petunjuk. Hindari informasi yang terlalu banyak atau berlebihan yang dapat membuat pengguna kehilangan fokus.
6. **Perhatikan Arah Papan Informasi:** Arah papan informasi harus sesuai dengan arah pembaca agar lebih mudah dimengerti isi informasi yang ingin disampaikan.

Area foto sejarah sebelah kanan pada foto 7, area foto sejarah sebelah kiri pada foto 7, dan area foto sejarah sebelah kiri pada foto 8.

1. **Desain Visual yang Menarik:** Gunakan desain visual yang menarik dan kreatif untuk menyajikan informasi. Gunakan kombinasi warna yang menarik, font yang jelas dan mudah dibaca, serta gambar atau ilustrasi yang relevan.
2. **Pilih Gaya Penulisan yang Menarik:** Gunakan gaya penulisan yang menarik dan mengundang minat, seperti narasi yang menarik, pertanyaan yang memancing pikiran, atau cerita pendek yang relevan.
3. **Sediakan Konteks dan Keterangan:** Pastikan informasi yang ditampilkan disertai dengan konteks yang jelas dan keterangan yang mendukung. Hal ini membantu responden memahami informasi dengan lebih baik.
4. **Pemilihan gaya bahasa tepat:** Pilih dengan cermat informasi yang akan ditampilkan, dan atur mereka dalam urutan atau susunan yang memiliki narasi atau tema yang kuat. Kurasi yang baik dapat

meningkatkan minat dan pemahaman pengunjung terhadap materi yang dipamerkan.

5. Penjelasan yang Menarik: Membuat penjelasan yang informatif namun tetap menarik dan mudah dipahami. Gunakan gaya penulisan yang mengundang minat dan menghidupkan cerita di balik setiap informasi yang ingin ditampilkan.

6.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan simulasi ulang setelah dilakukannya perbaikan baik dari segi emosional, preferensi maupun dari segi visual.
2. Pengelola museum diharapkan dapat menerapkan usulan yang sudah diberikan untuk meningkatkan daya tarik baik dari segi visual maupun dari segi informasi yang ditampilkan.

