

Design System Perancangan Promosi Interaktif Museum Tekstil Jakarta

Abraham Anelka Amar - 00000058523



Museum Tekstil Jakarta





Bangga Punya Motif

Empathize

Latar Belakang

Segmentasi Target

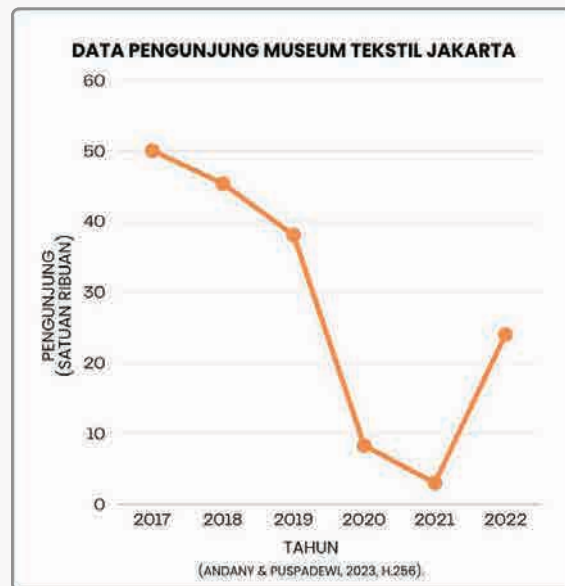
Key Findings

Tujuan Promosi

Metodologi Perancangan

Empathize

Latar Belakang



Penurunan pengunjung museum secara signifikan, pertahunnya dari tahun 2017 hingga 2022. Terendahnya 3.670 pengunjung (Andany & Puspadewi, 2023, h.256).

Citra museum yang terkesan kuno dan kurang menarik sering menjadi alasan wisatawan enggan berkunjung, sehingga berampak pada **stagnasi pengunjung** Museum Tekstil Jakarta yang hanya **hanya 50 orang per hari** (Izzudin, 2024).

Kurangnya media promosi interaktif untuk Museum Tekstil Jakarta (Andany & Puspadewi, 2023, h.256).



Segmentasi Target

- Remaja akhir dan dewasa berusia 18—24 tahun.
- Pelajar/mahasiswa, karyawan, wiraswasta.
- Berdomisili Jabodetabek.
- SES B—C.
- Seorang yang gemar dan memiliki rasa penasaran tinggi terhadap budaya dan sejarah, nasionalis tinggi terhadap peninggalan budaya Indonesia, dan gemar berwisata.

Key Findings

Perlu sebuah media promosi interaktif untuk Museum Tekstil Jakarta dengan fitur & interaksi menarik agar mempersuasi target audiens.

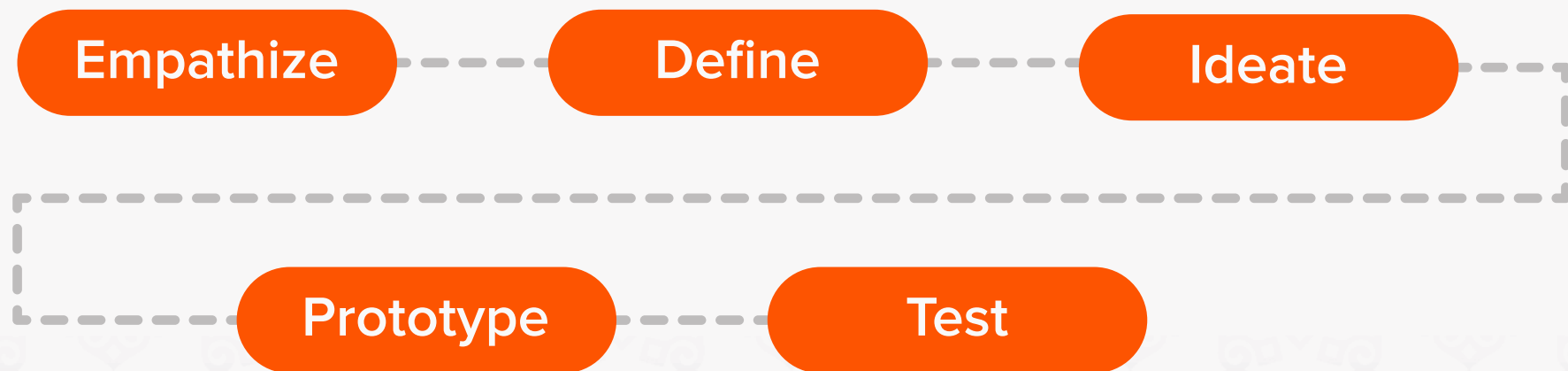
Tujuan Promosi

Mengenal, mempelajari, dan melestarikan budaya tekstil di Indonesia dengan berkunjung ke Museum Tekstil Jakarta sebagai pusat budaya tekstil Indonesia.

Empathize

Metodologi Perancangan

Design Thinking Tim Brown






Bangga Punya Motif

Define

User Persona

Define




User Persona



Aditya Farhan

Usia	22 tahun
Gender	Laki - laki
Pekerjaan	mahasiswa
SES	B
Lokasi	Jakarta

Brands



Explorer **Ekstrovert** **Digital Native**

Bio

Aditya Farhan adalah mahasiswa aktif di salah satu universitas negeri di Jakarta. Ia memiliki kepribadian yang energik dan terbuka, serta sangat tertarik untuk mengeksplorasi tempat-tempat baru, khususnya yang punya nilai edukatif dan visual menarik. Sebagai seorang explorer dan content creator pemula di media sosial, ia gemar mengunjungi tempat wisata unik, mengabadikan momen, dan membagikannya dalam bentuk konten persuasif atau hiburan. Baginya, akhir pekan bukan cuma soal healing, tapi juga soal dapetin pengalaman baru yang bisa diceritain ulang lewat konten di Instagram, TikTok, atau Pinterest.

Needs

- Wisata dan aktivitas yang terjangkau
- Wisata yang aksesibel dengan transportasi umum
- Wisata edukatif interaktif
- Destinasi yang punya nilai cerita budaya atau sejarah
- Spot wisata yang instagramable dan konten-able
- Mudah mengakses media yang dimiliki oleh tempat wisata

Goals

- Mudah menemukan tempat wisata edukatif yang juga seru dan fotogenik
- Mengumpulkan konten menarik untuk media sosial
- Mendapatkan pengalaman yang memperkaya wawasan budaya
- Mempromosikan tempat-tempat lokal yang underrated
- Mengajak teman atau keluarga untuk ikut eksplorasi wisata kota

Pain Points

- Memiliki dana yang terbatas untuk rekreasi
- Wisata edukasi & budaya yang kurang populer
- Pengalaman berkunjung yang membosankan
- Kurangnya inovasi digital dalam penyampaian persuasi oleh tempat wisata
- Kurangnya elemen partisipatif atau "hands-on experience"

Ideate

Mindmap

Big Idea

Konsep

Tone of Voice

Strategi Media

User Journey

Moodboard

Warna

Tipografi

Logo

Supergraphic

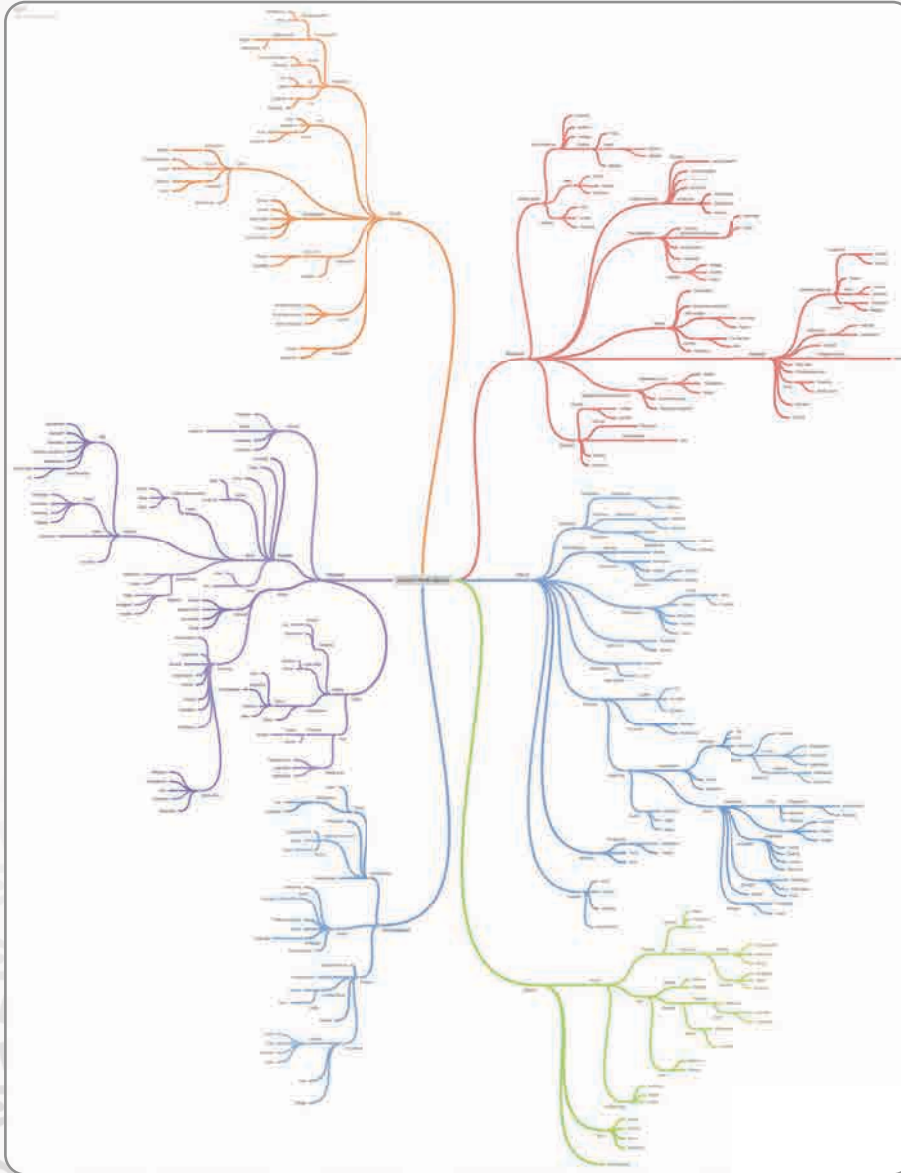
Karakter & Ilustrasi

Fotografi

Ideate

Mindmap

 *Bangga Punya Motif*



Embrace

memiliki makna untuk mengajak generasi Z untuk bangga terhadap kekayaan budaya Indonesia khususnya wastra tradisonal.

Relatable

memiliki makna menghubungkan warian budaya dengan generasi Z. Sehingga seluruh strategi pesan dan visual berkaitan dengan target audiens.

Culture

memiliki makna bahwa budaya bukan hanya dapat dilihat di museum, namun sebagai sesuatu yang dikenali dan dilestarikan.

Ideate

Big Idea

 *Bangsa Punya Motif*

*Menghidupkan kembali peran Museum Tekstil Jakarta
dengan menumbuhkan rasa bangga terhadap motif kain
nusantara di kalangan generasi Z.*



Ideate

Konsep

 *Bangga Punya Motif*

Bangga Punya Motif

Konsep mengajak generasi Z mengenal, mengeksplorasi, dan mencintai kekayaan tekstil tradisional Indonesia sebagai bagian dari identitas diri. Dengan pendekatan pengalaman interaktif berbasis digital, promosi ini memberikan semangat dengan memberikan peran kepada audiens untuk mengenal tekstil dengan mendorong untuk berkunjung Museum Tekstil Jakarta. Serta berpartisipasi aktif dalam pelestariannya.



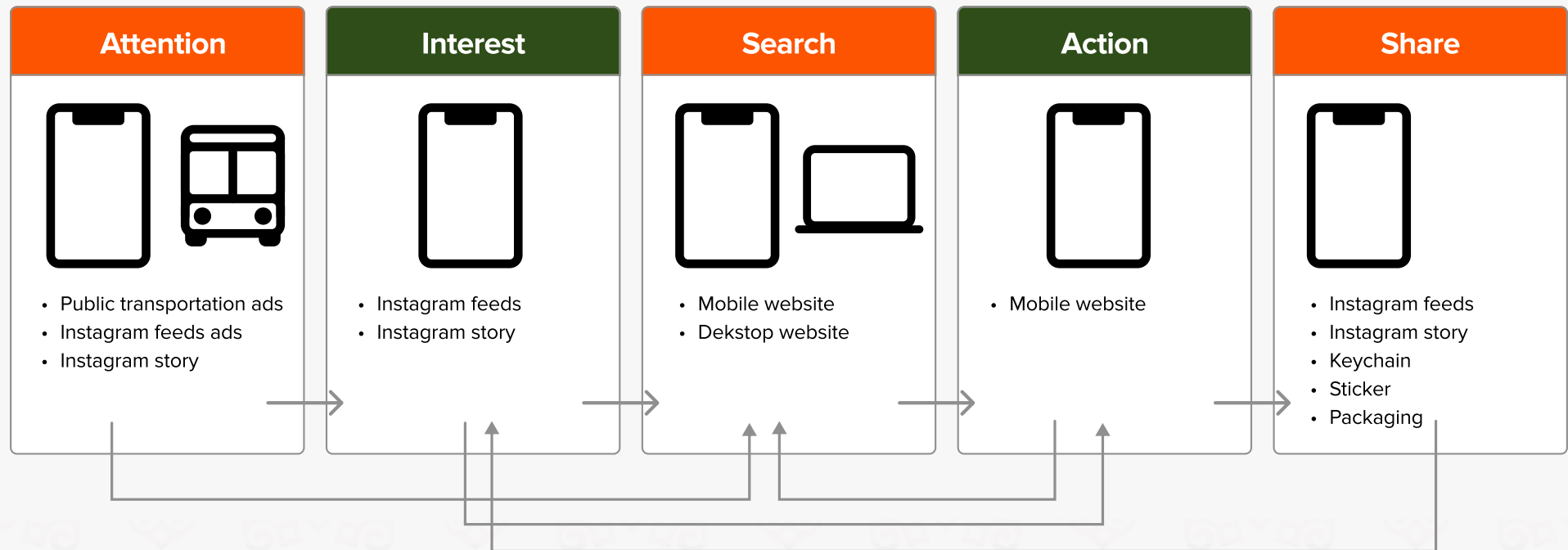
Tone of Voice

Friendly, Expressive, Excited

Membawa pesan promosi dengan gaya bahasa sehari-hari Gen Z seperti teman dan kata-kata populer dengan semangat. Bahasa yang digunakan dalam perancangan promosi di dominasi oleh Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris untuk melengkapi bahasa kebiasaan audiens.



Strategi Media



User Journey AISAS



Ideate

Moodboard

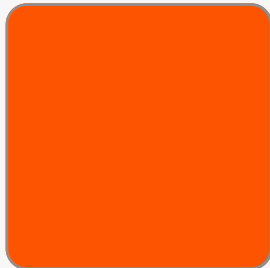
 **Bangga Punya Motif**



Ideate

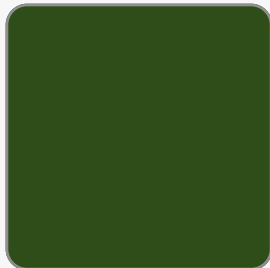
Warna

Primer



#FE5501

Oranye terinspirasi dari kain panjang Lasem dan beberapa kain yang ada di Museum Tekstil Jakarta. Selain itu, warna oranye memiliki makna semangat dan bangga.



#2F4D19

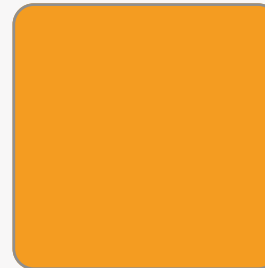
Hijau terinspirasi dari tanaman pewarna alami yang telah mewarnai motif-motif kain, dengan makna kebebasan.



#FAFAFA

Putih terinspirasi dari warna kain yang belum diberi motif dan pewarna, dengan makna kesiapan untuk memulai sesuatu hal.

Sekunder



#F49C22

Kuning terinspirasi dari warna lilin malam yang digunakan dalam proses membatik.



#1E1E1E

Hitam menjadi warna netral.

Ideate

Tipografi

SABON

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!

Designed by Jan Tschichold

Headline 1 ***Bold italic***
24 px

Headline 2 ***Bold italic***
20 px

PROXIMA NOVA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!

Designed by Mark Simonson

Subheadline Regular
16 px

Body Large Regular
14 px

Body Medium Regular
12 px

Body Small Regular
10 px

Ideate *Logo*

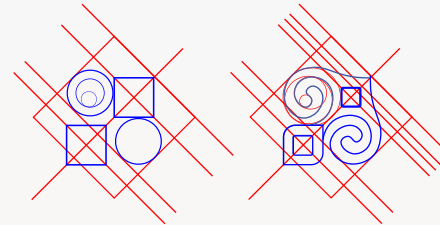


Representasi visual dari gabungan simbol **canting** dan **motif batik** yang **disederhanakan**. Terinspirasi dari motif kain panjang khas Indramayu, bentuknya diekstraksi menjadi elemen yang merefleksikan gerakan dinamis saat membatik. Warna oranye terinspirasi dari beberapa kain yang ada di Museum Tekstil Jakarta. melambangkan semangat dan keberanian dalam melestarikan budaya, sementara hitam memberikan kesan ketegasan.

Referensi Ekstraksi Visual



Sketsa



Eksplorasi Logo



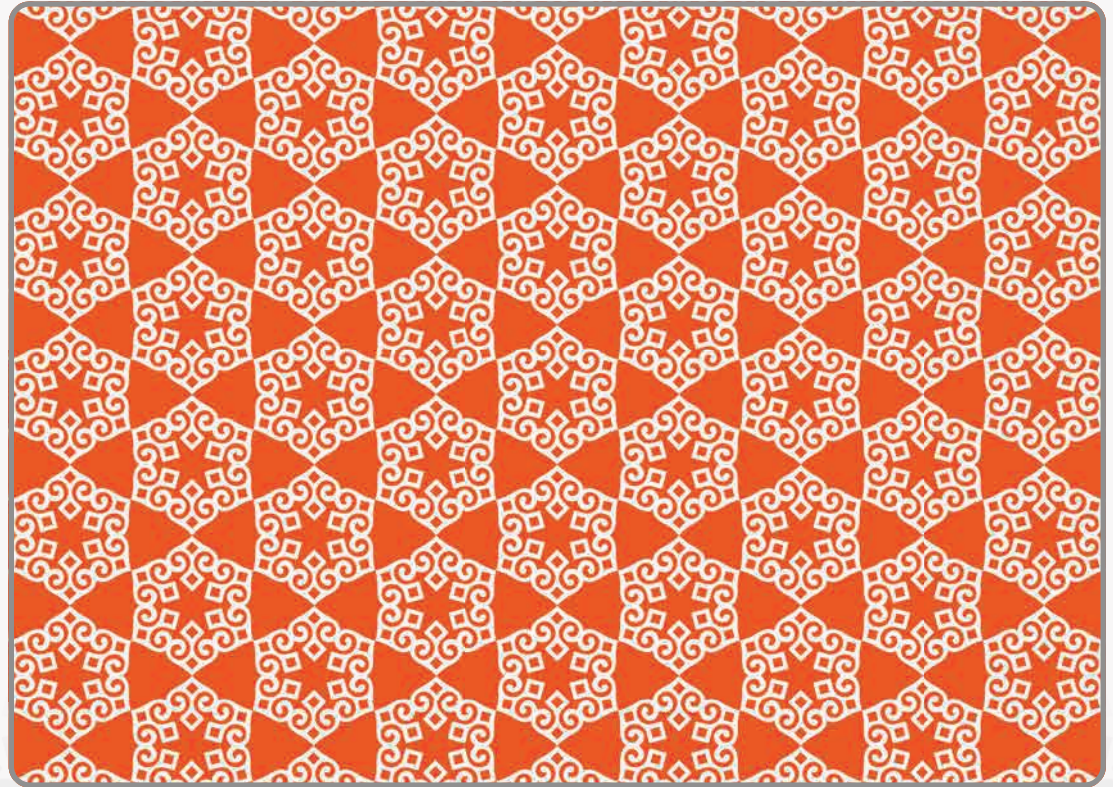
Varian



Ideate

Supergraphic

 *Bangga Punya Motif*



Ideate

Karakter

Moti

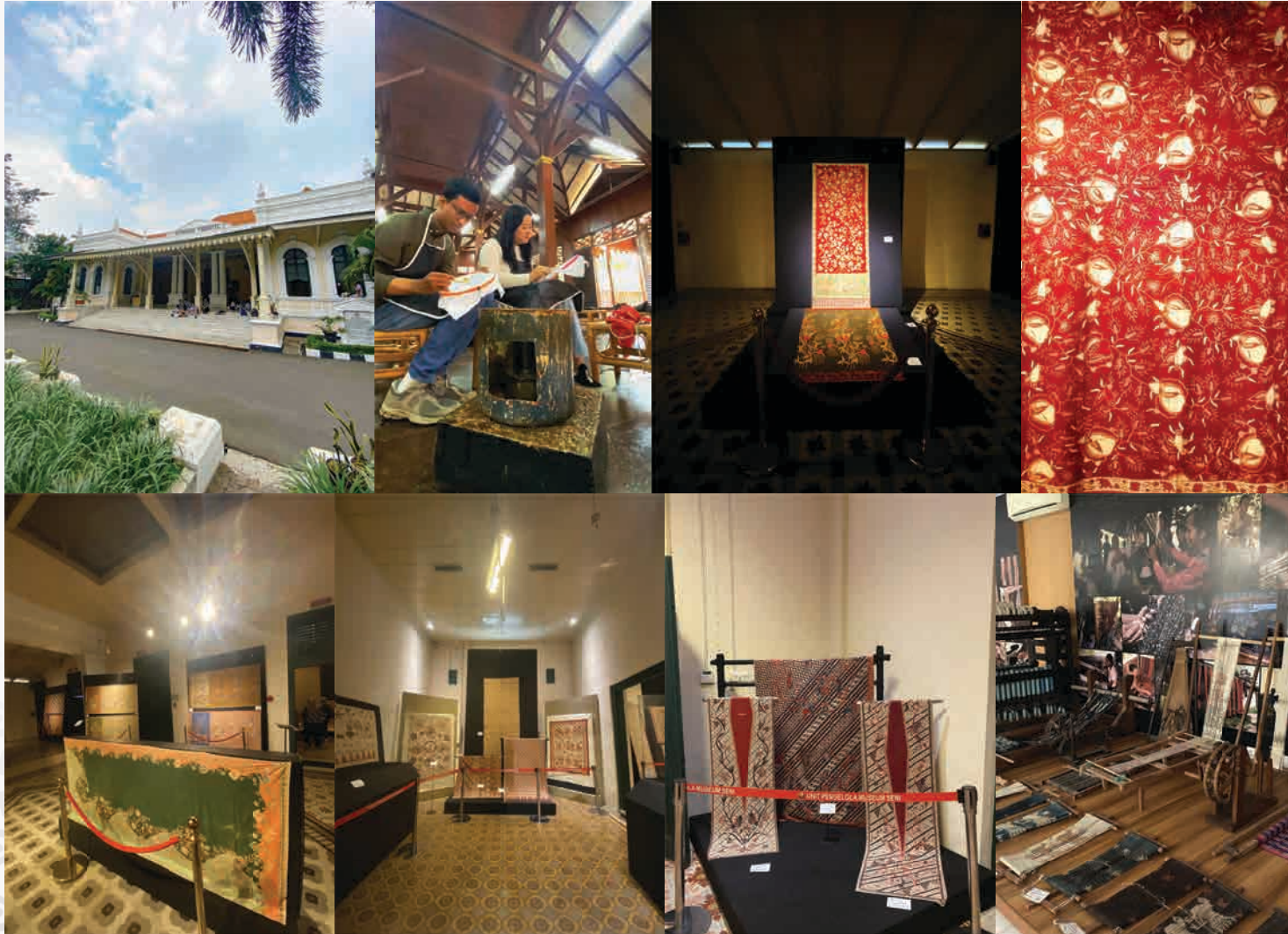
Moti terinspirasi dari Motif, Karakter dengan motif batik pada kemeja dan kain tenun untuk mewakili budaya tekstil Indonesia.



Ideate

Fotografi

 *Bangga Punya Motif*





Prototype

User Interface

Attention

Interest

Search

Action

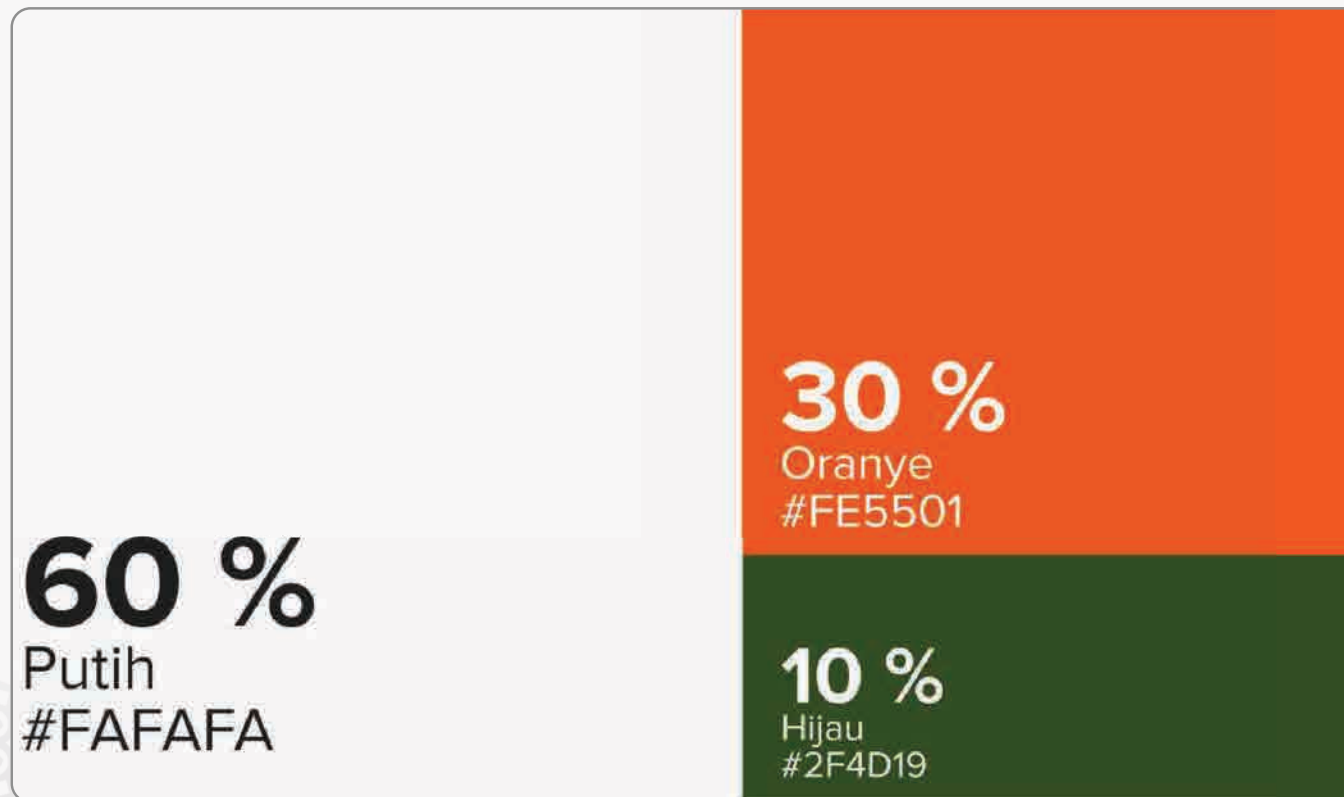
Share

Prototype

User Interface

Warna Website

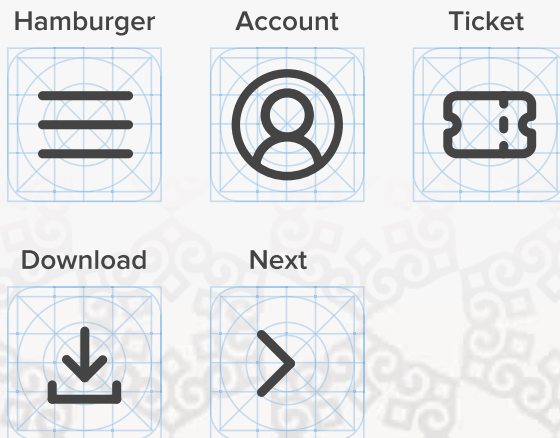
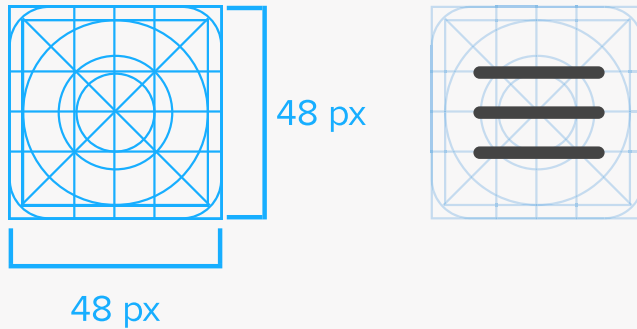
60-30-10 rule color



User Interface

Ikon

Ikon berjenis outline dengan ketebalan 2.8 px



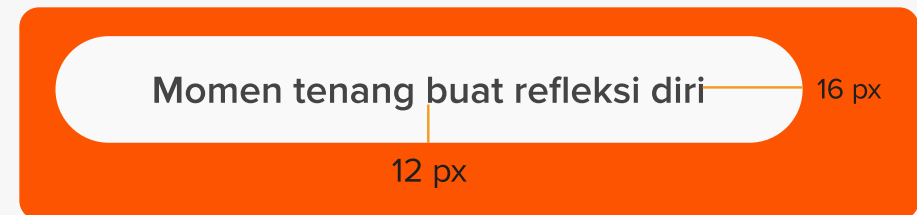
Button

Button berjenis solid fill dengan rounded corner 100%

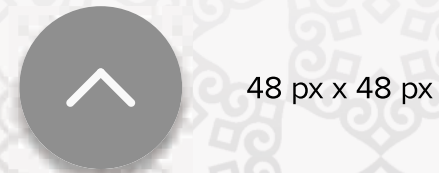
Primer (CTA)



Sekunder



Button Ikon



Prototype

Attention

Public Transportation Ads

Transjakarta Interior • 220 px x 260 px



Prototype

Attention

 *Bangga Punya Motif*

Public Transportation Ads

KRL Commuter Line Jabodetabek Interior • 4789 px x 6215 px



Prototype

Attention

Public Transportation Ads

Stasiun & Halte • 4089 px x 883 px

 *Bangga Punya Motif*

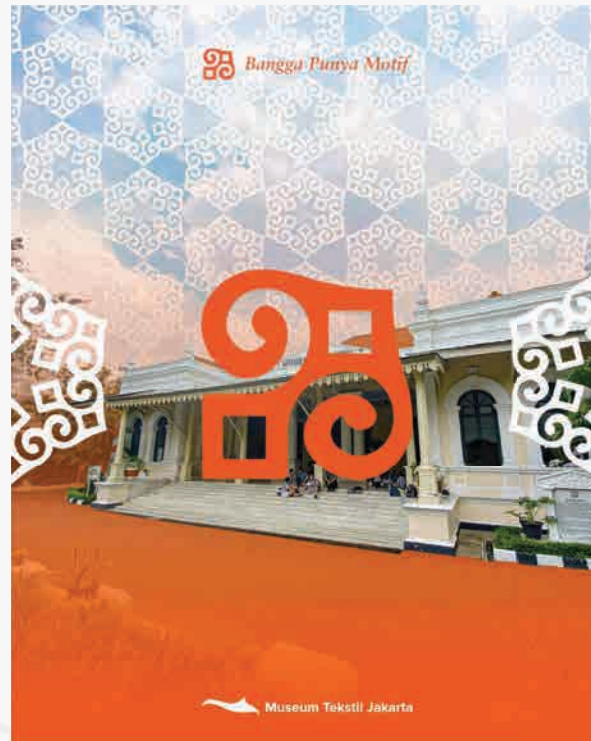


Prototype

Attention

 *Bangga Punya Motif*

Instagram Feeds Ads • 1080 px x 1350 px



Prototype

Attention

 *Bangga Punya Motif*

Instagram Story • 1080 px x 1920 px • Motion

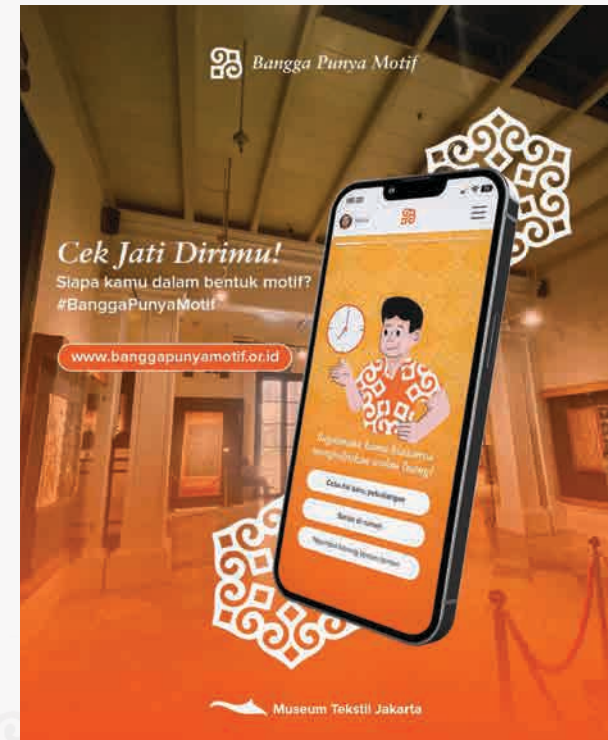


Prototype

Interest

Instagram Feeds • 1080 px x 1350 px

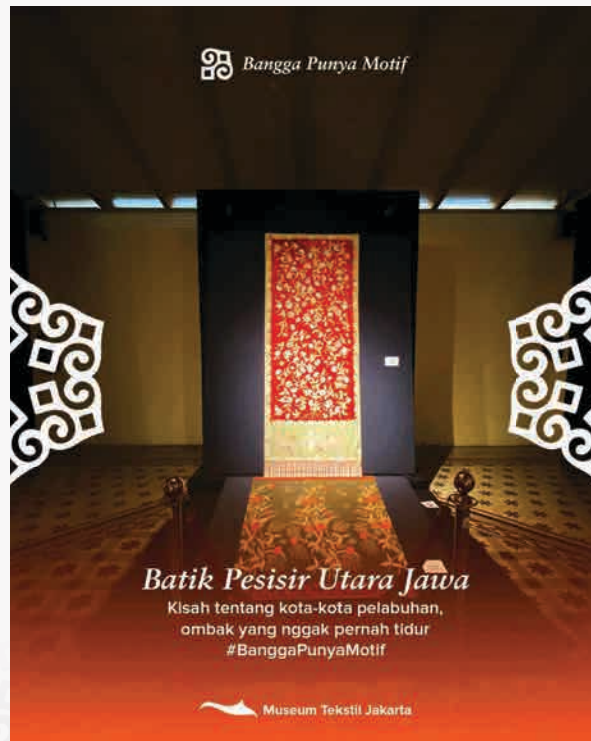
 *Bangga Punya Motif*



Prototype

Interest

Instagram Feeds • 1080 px x 1350 px

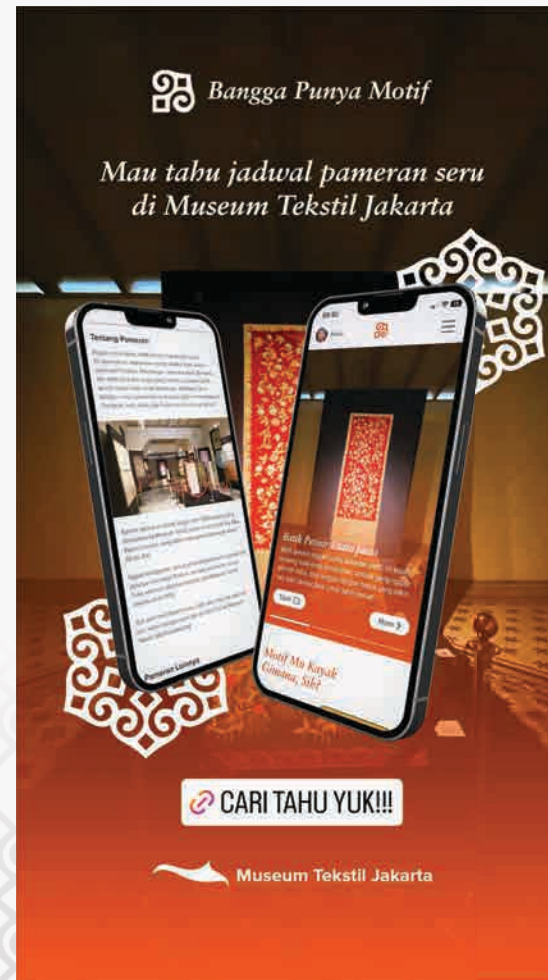
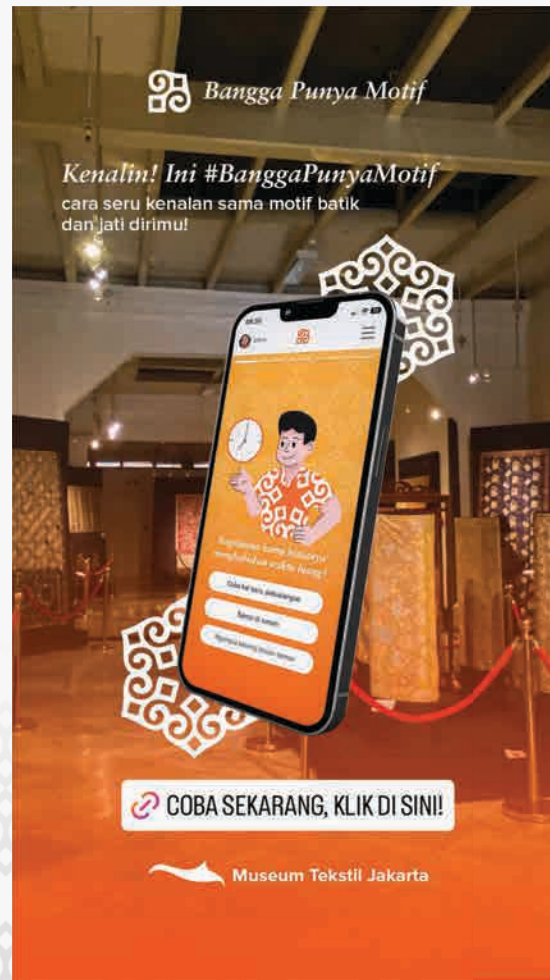


Prototype

Interest

Instagram Story • 1080 px x 1920 px

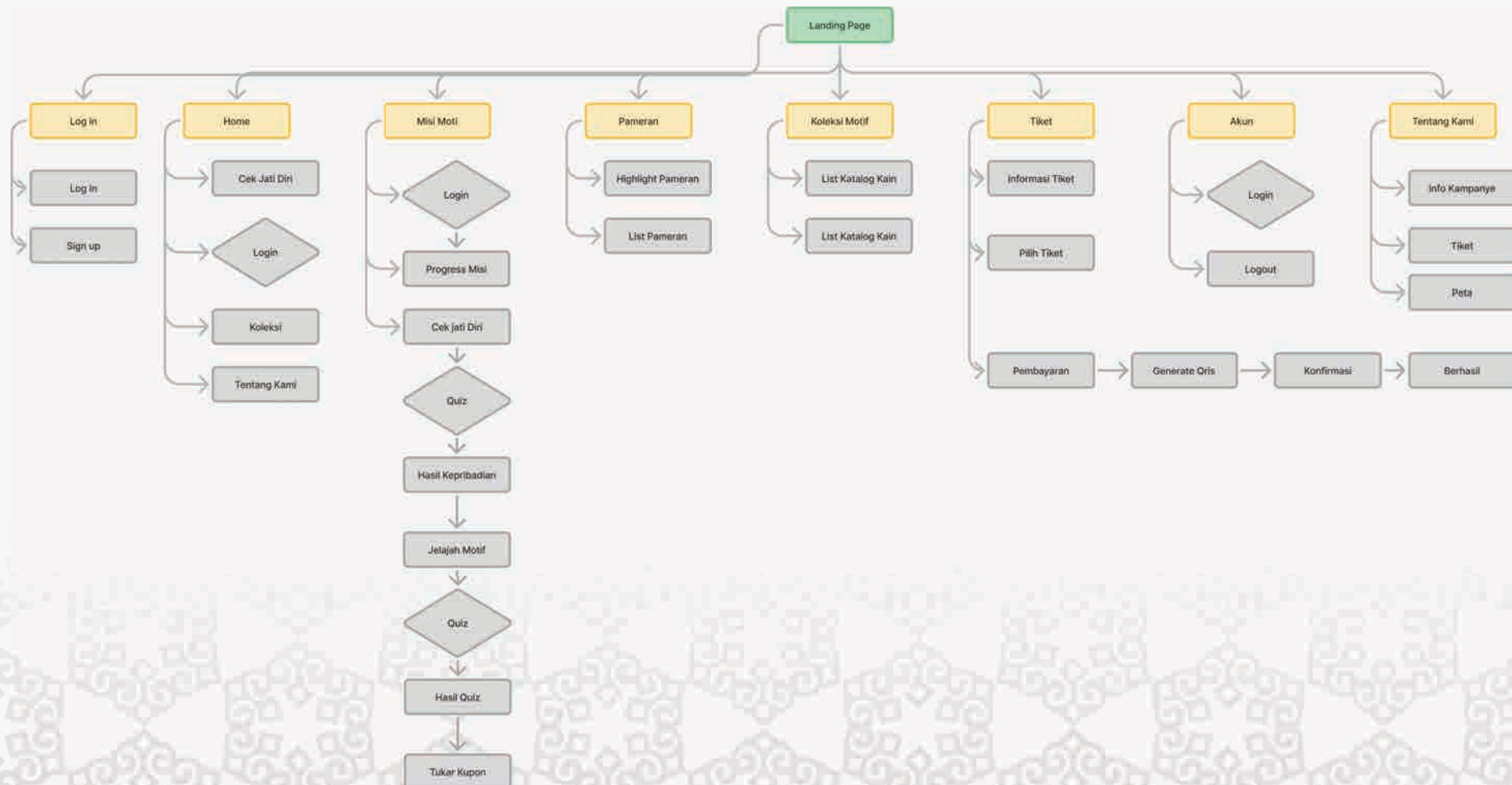
 *Bangga Punya Motif*



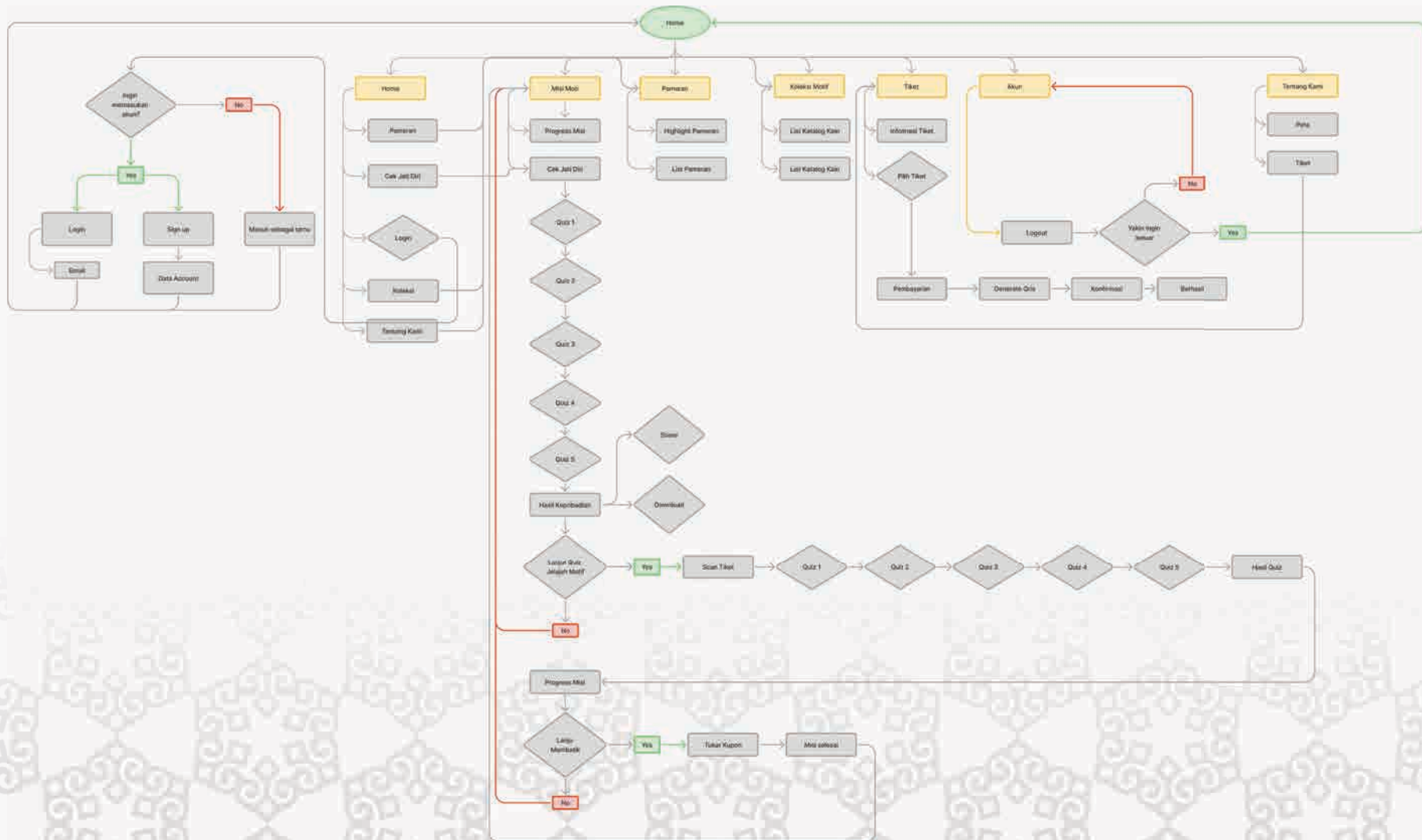
Prototype

Search - Action

Mobile Website • Information Architecture



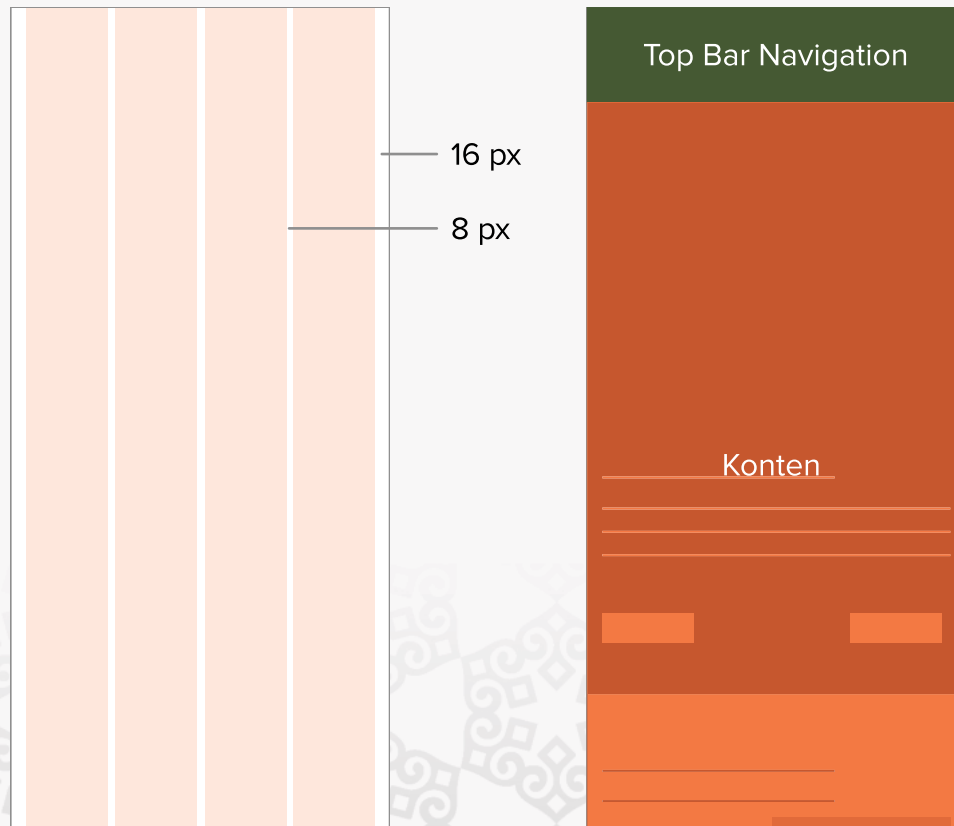
Search - Action



Prototype

Search - Action

Mobile Website • Layout Website



Ukuran Layar

Layar 390 px x 844 px

Margin

8 point fluid grid yang dibagi menjadi empat kolom dengan margin 16 px dan gutter 8 px.

Layout

Center stage

Prototype

Search - Action

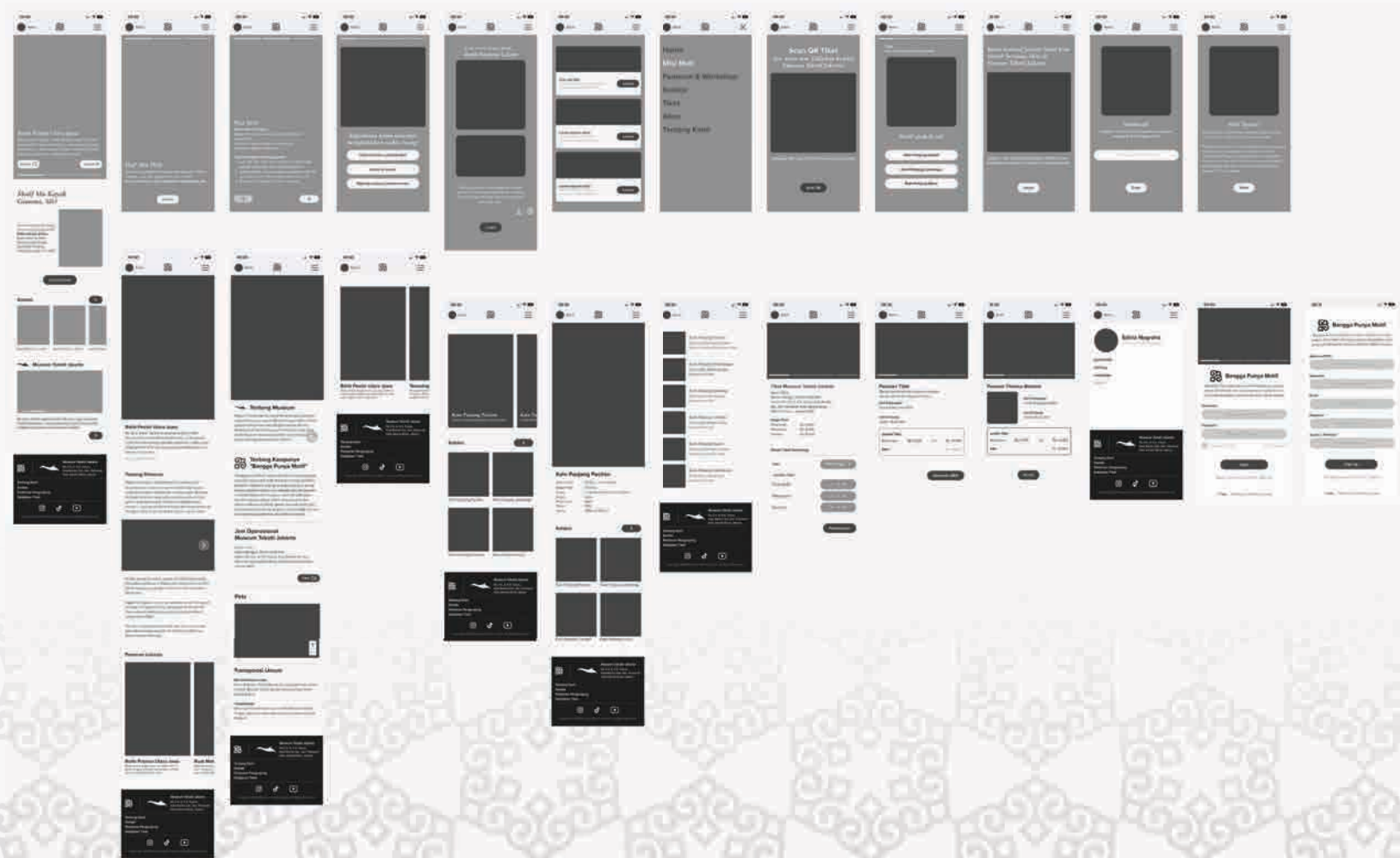
Mobile Website • Wireframe



Prototype

Search - Action

Mobile Website • Low Fidelity

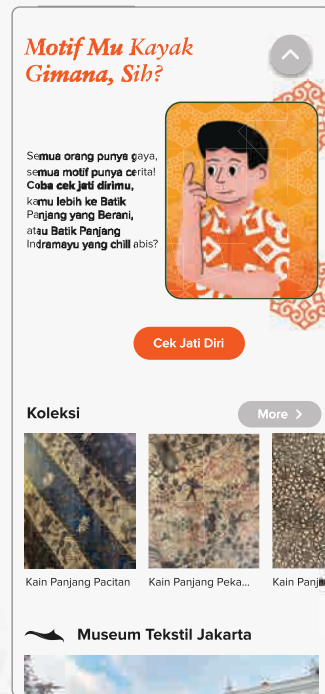


Prototype

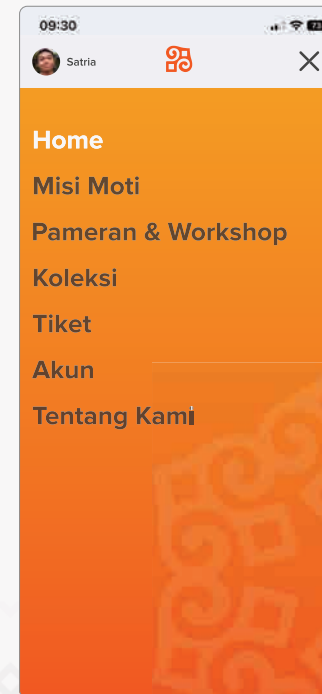
Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Home



Navigasi



Prototype

Search - Action

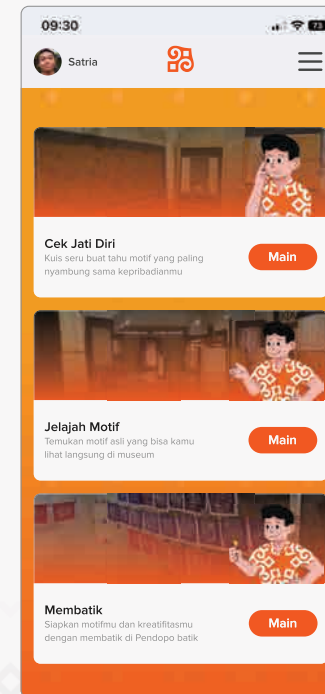
 *Bangga Punya Motif*

Mobile Website • High Fidelity

Intro Misi Moti



Navigasi Misi Moti



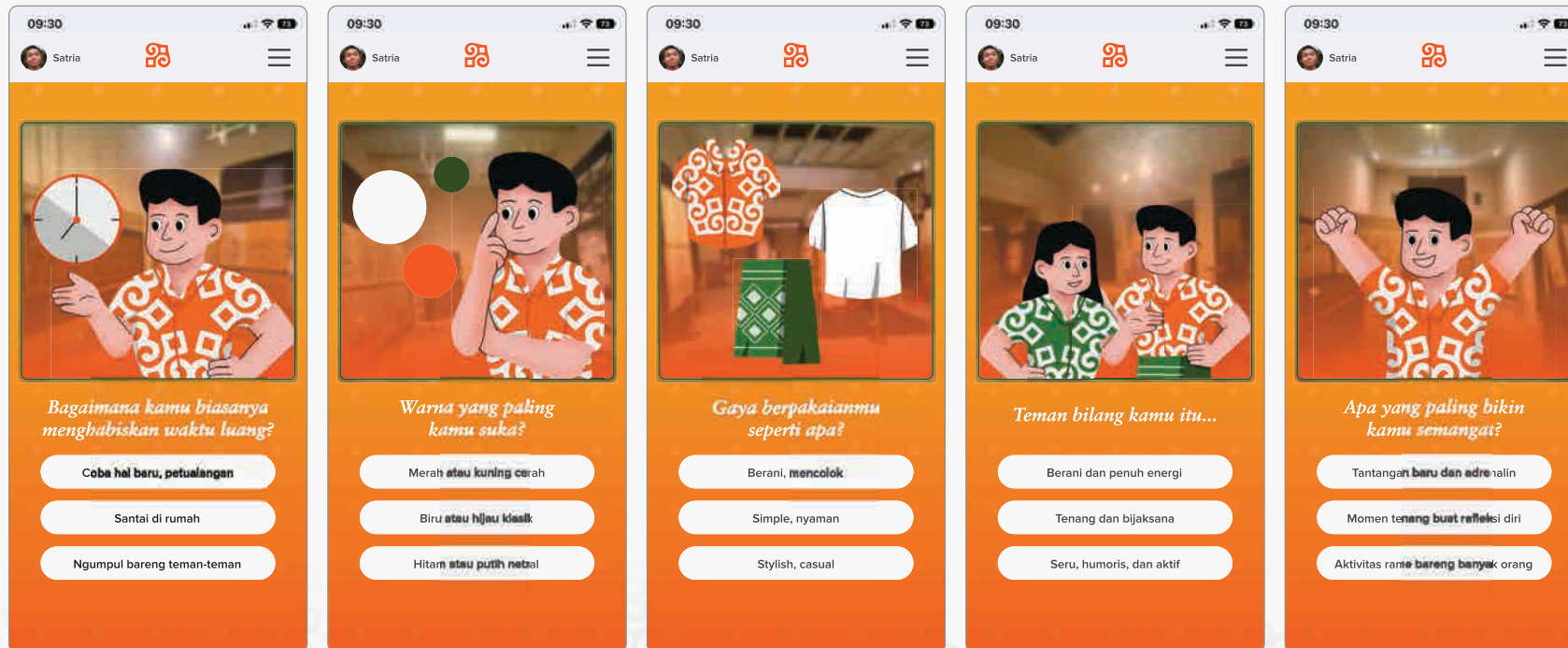
Prototype

Search - Action

 *Bangga Punya Motif*

Mobile Website • High Fidelity

Cek Jati Diri • Kuis

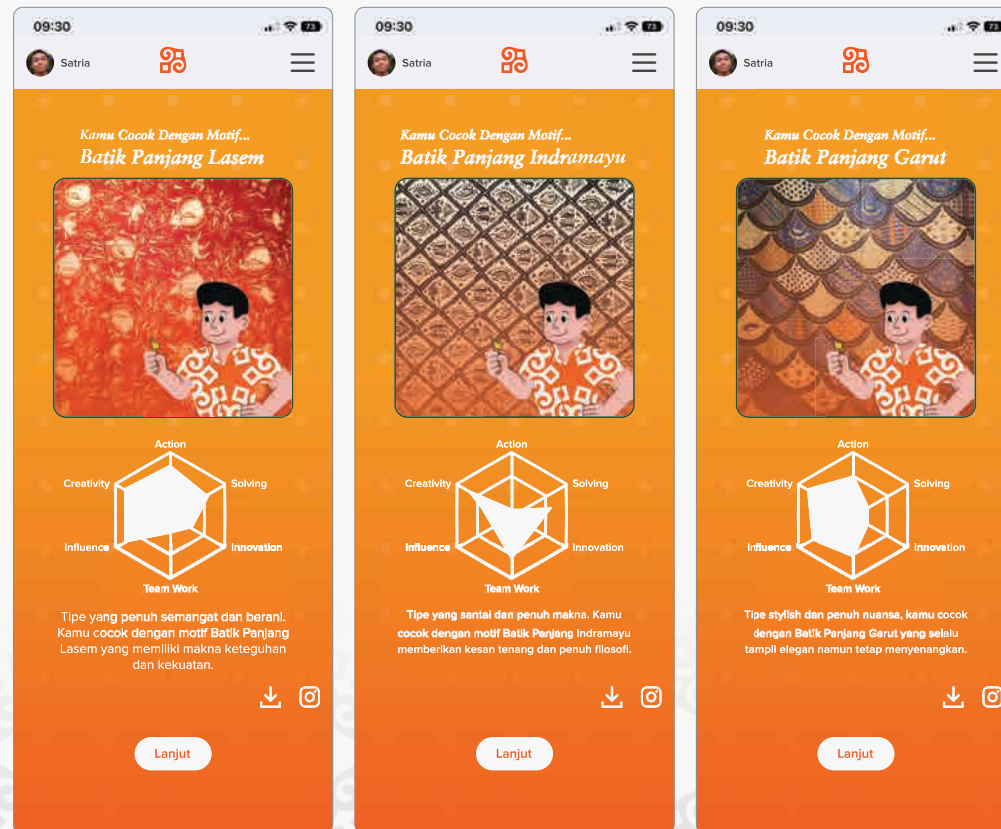


Prototype

Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Cek Jati Diri • Hasil Kepribadian



Apresiasi



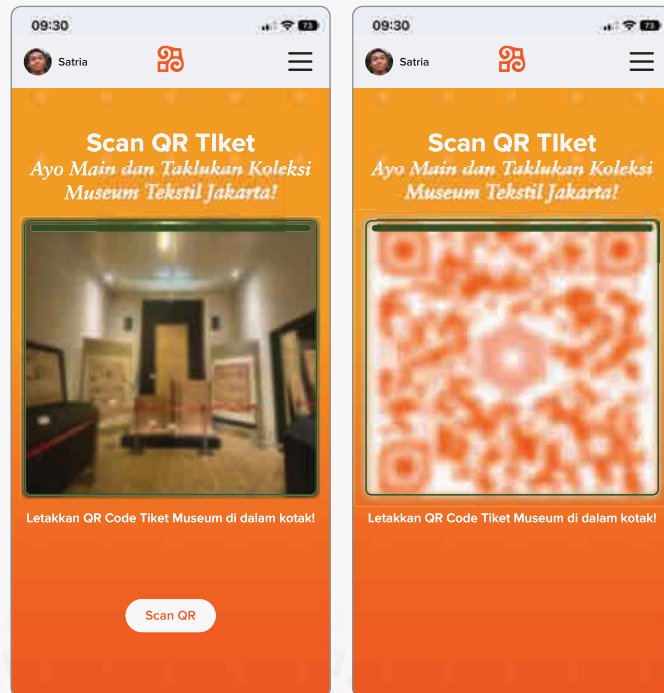
Bangga Punya Motif

Prototype

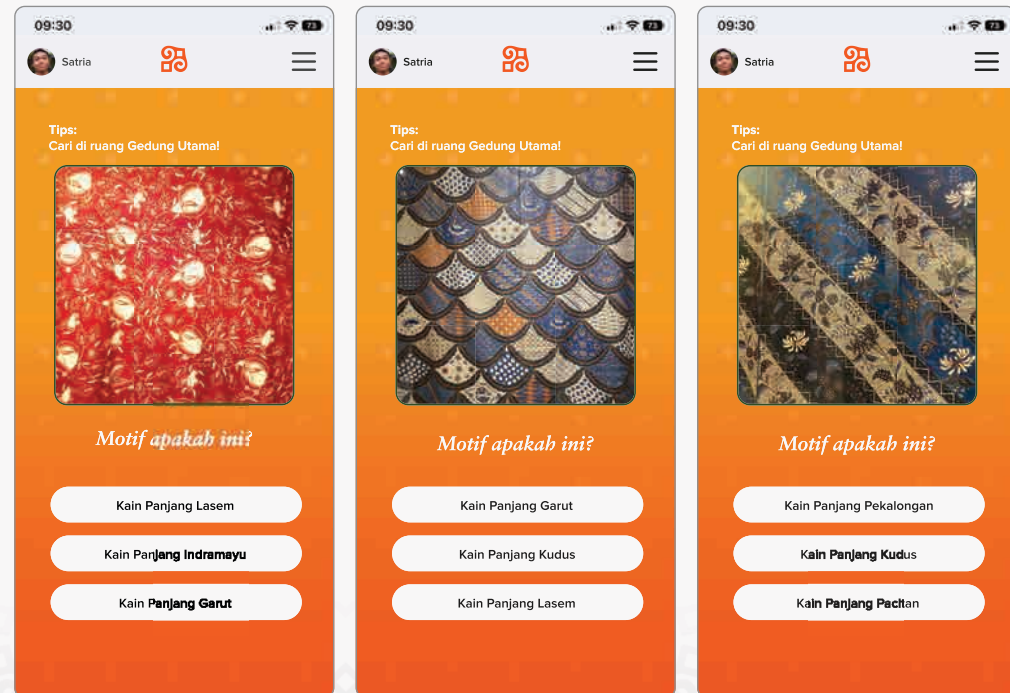
Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Jelajah Motif • Scan QR



Jelajah Motif • Kuis

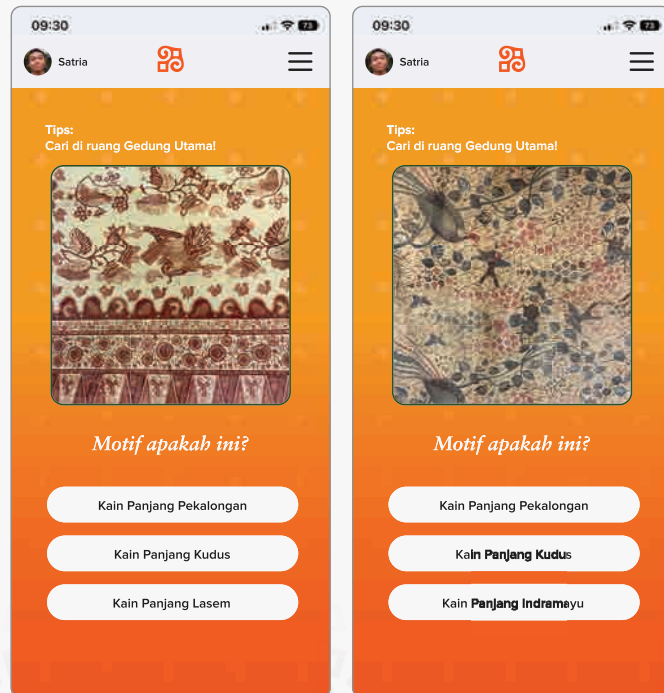


Prototype

Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

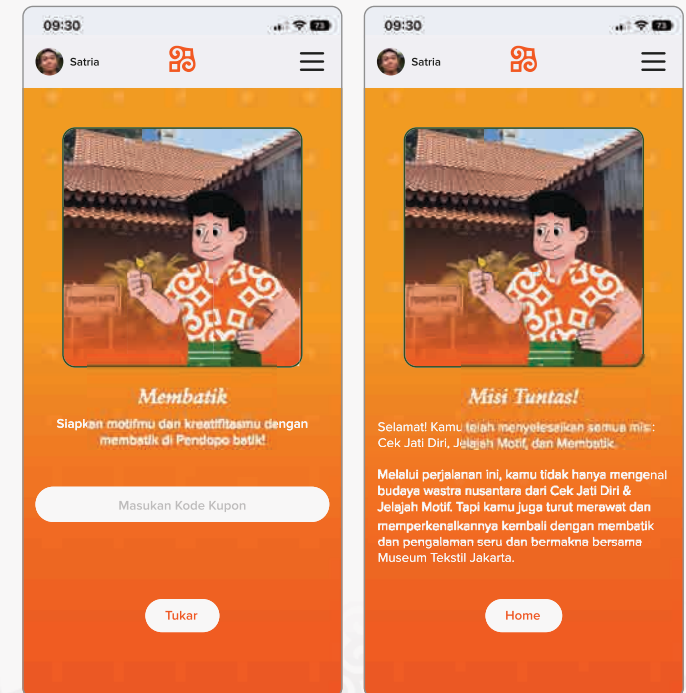
Jelajah Motif • Kuis



Apresiasi



Membatik



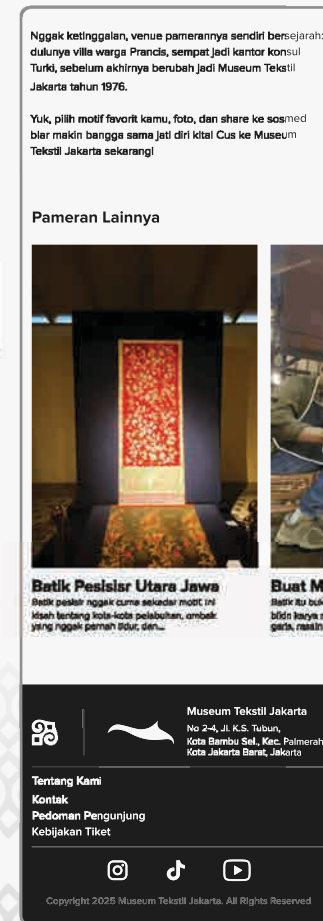
Prototype

Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Pameran

 *Bangga Punya Motif*

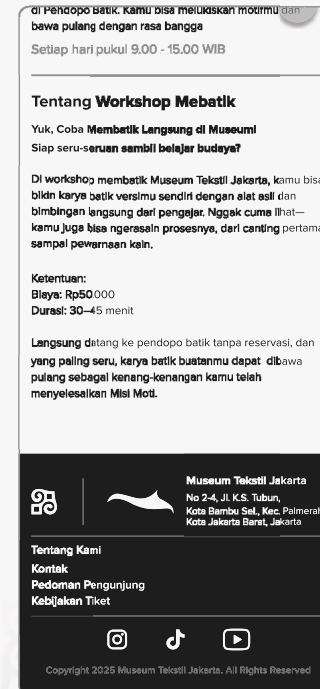


Prototype

Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Pameran

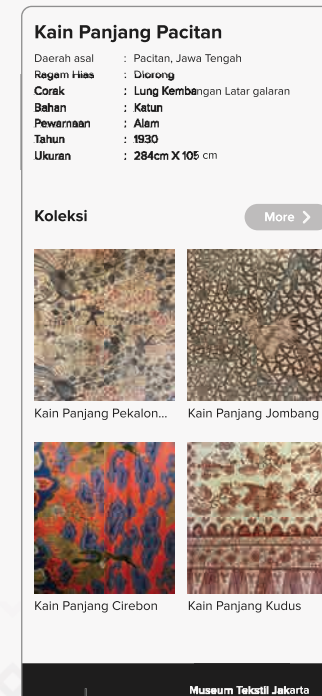
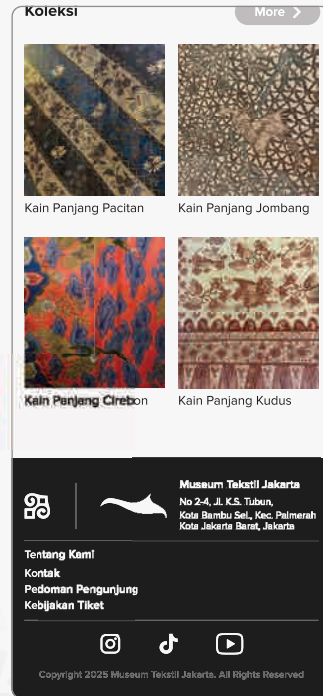
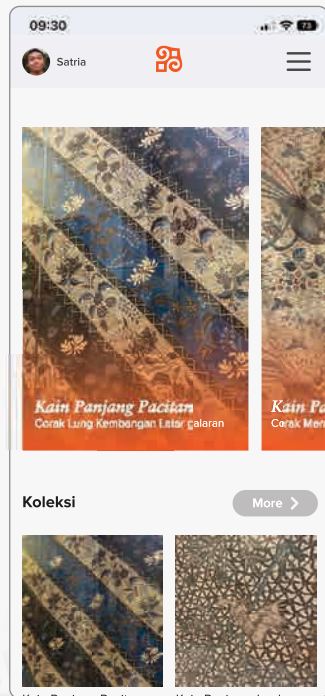


Prototype

Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Koleksi



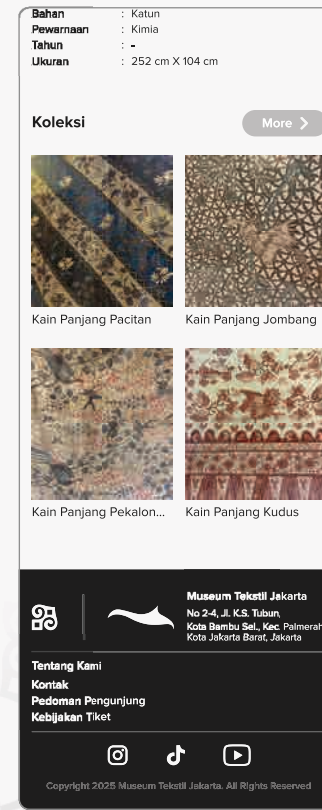
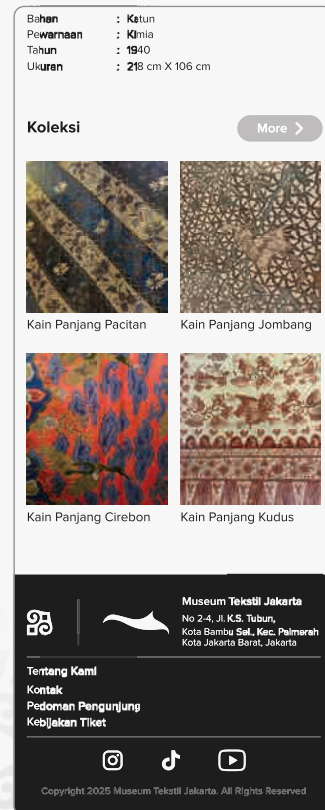
Prototype

Search - Action

 *Bangga Punya Motif*

Mobile Website • High Fidelity

Koleksi

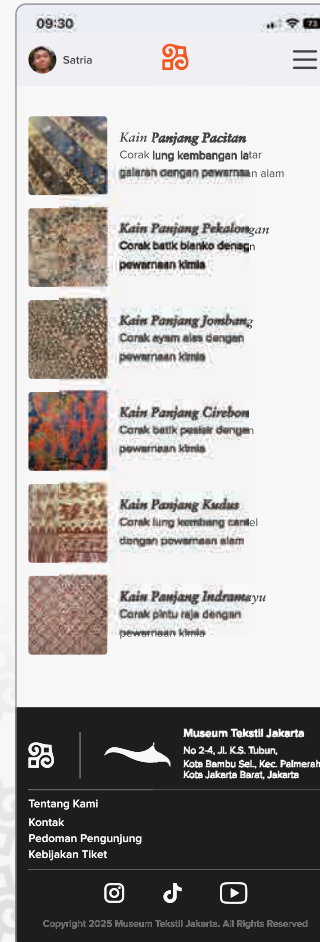
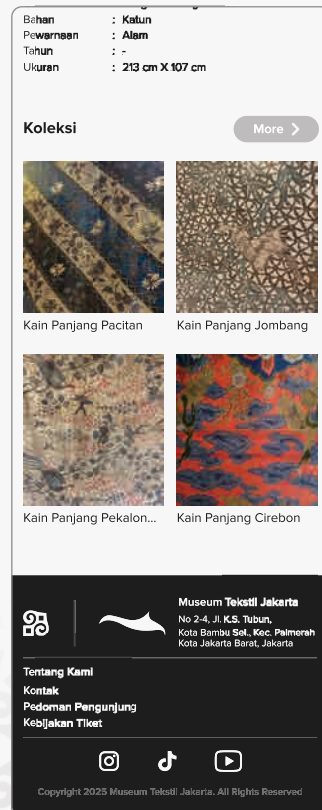


Prototype

Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

Koleksi

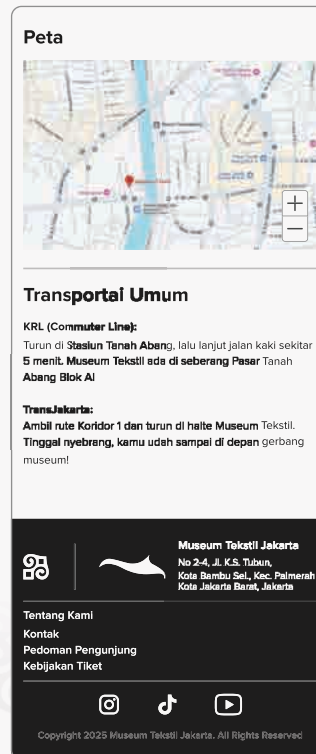
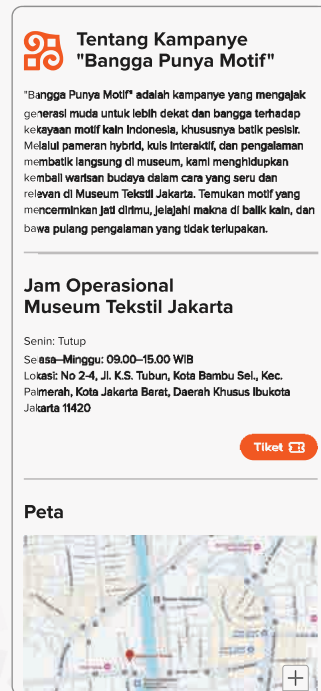


Prototype

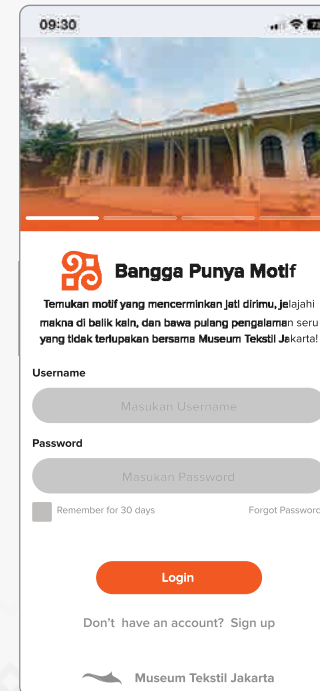
Search - Action

Mobile Website • High Fidelity

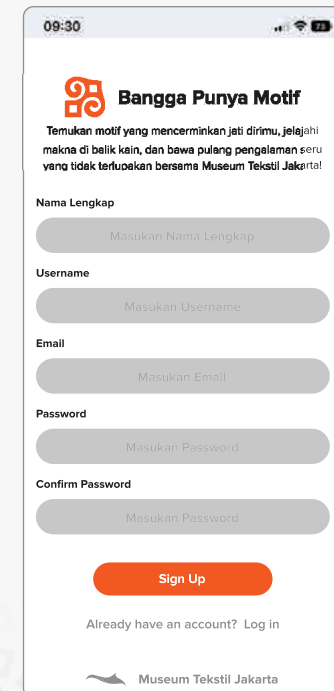
Tentang Kami



Login



Signup



Mobile Website • User Journey



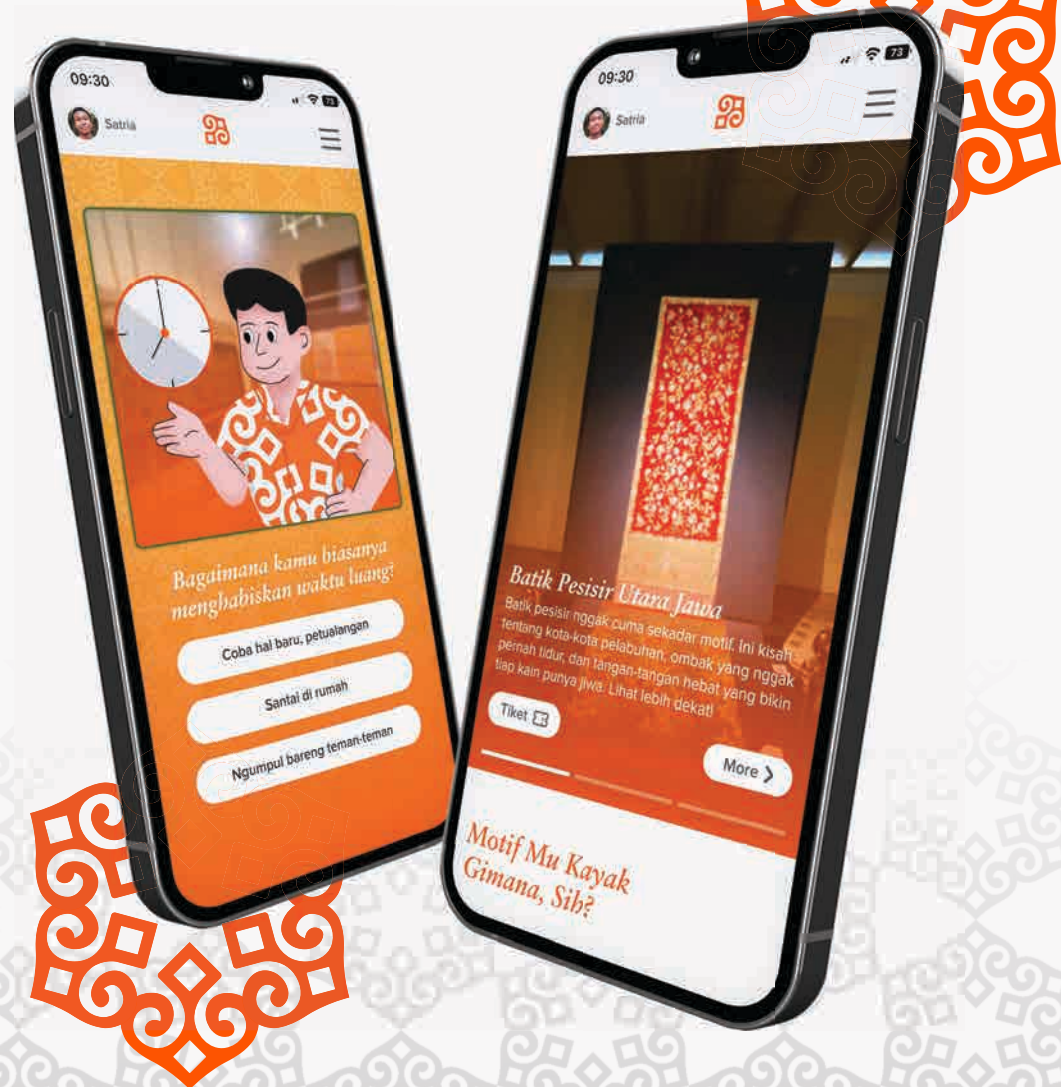
Prototype

Search - Action

Mobile Website · QR Prototype Figma

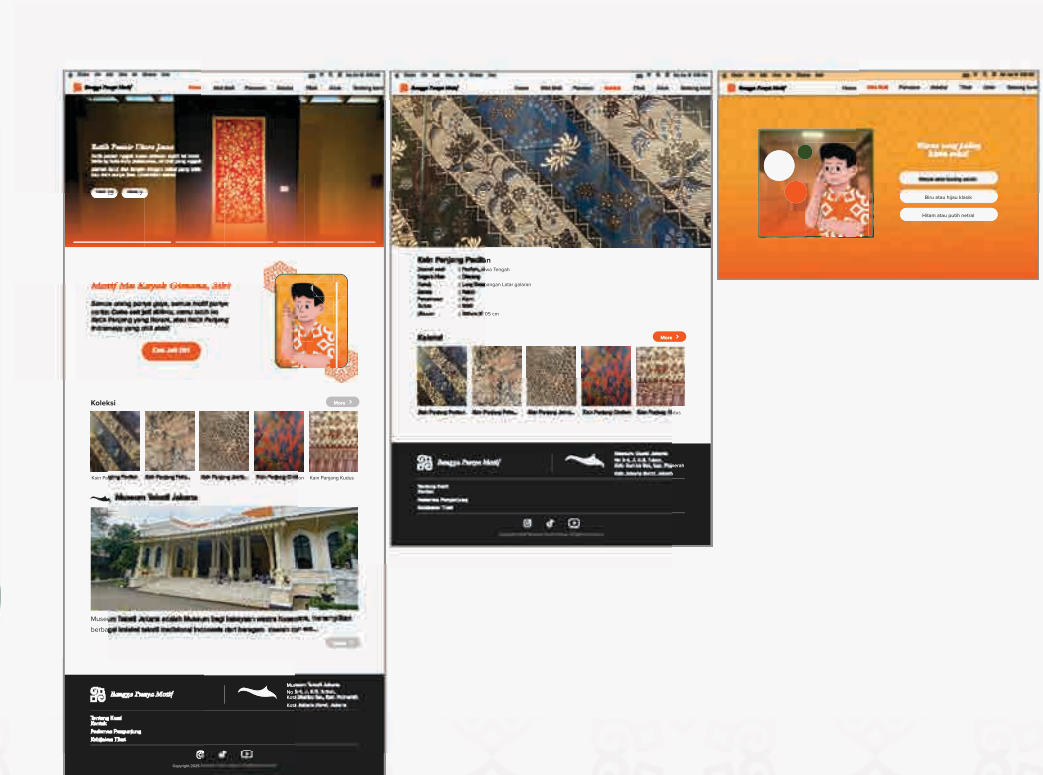
 *Bangga Punya Motif*

Scan QR untuk coba
Mobile Websitenya!



Prototype *Search*

Dekstop Website

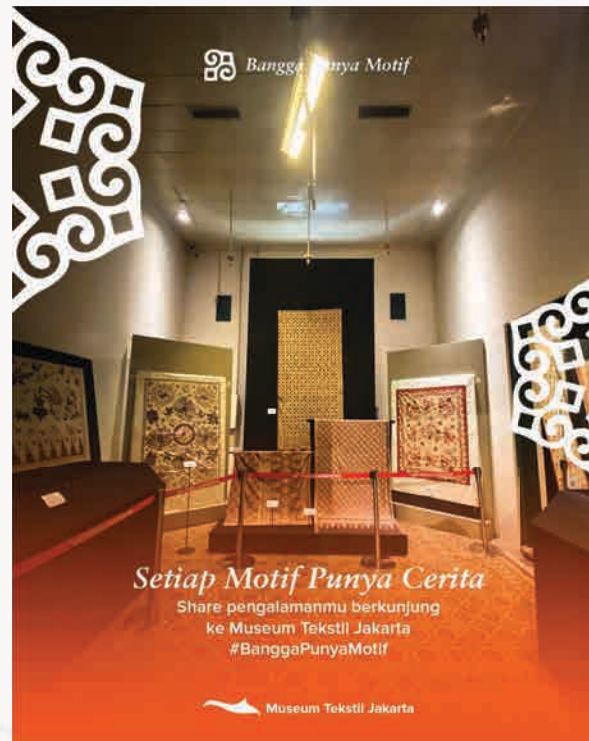


Prototype

Share

 *Bangga Punya Motif*

Instagram Feed • 1080 px x 1350 px



Prototype

Share

Instagram Story • 1080 px x 1920 px



Prototype

Share

Stiker • Kertas Chrome, Die Cut



Prototype

Share

 *Bangga Punya Motif*

Gantungan Kunci • Akrilik 1 Sisi, Tinggi 6 cm dan 3,5 cm

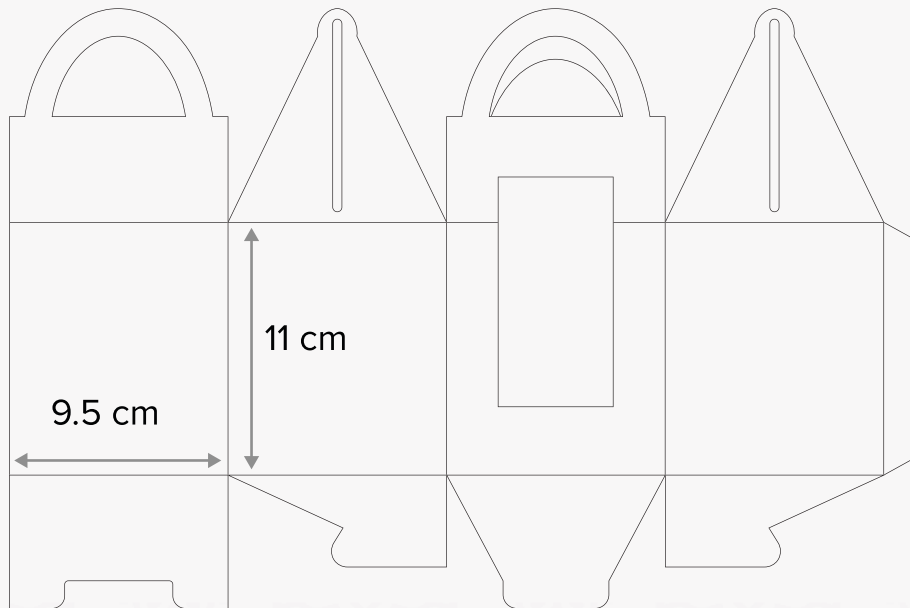


Prototype

Share

 *Bangga Punya Motif*

Packaging • Kertas Ivory, 9,5 cm x 9,5 cm x 11 cm



Prototype

Share

 *Bangga Punya Motif*

Packaging • Kertas Ivory, 9,5 cm x 9,5 cm x 11 cm





Bangga Punya Motif

Test

Alpha Test

Beta Test

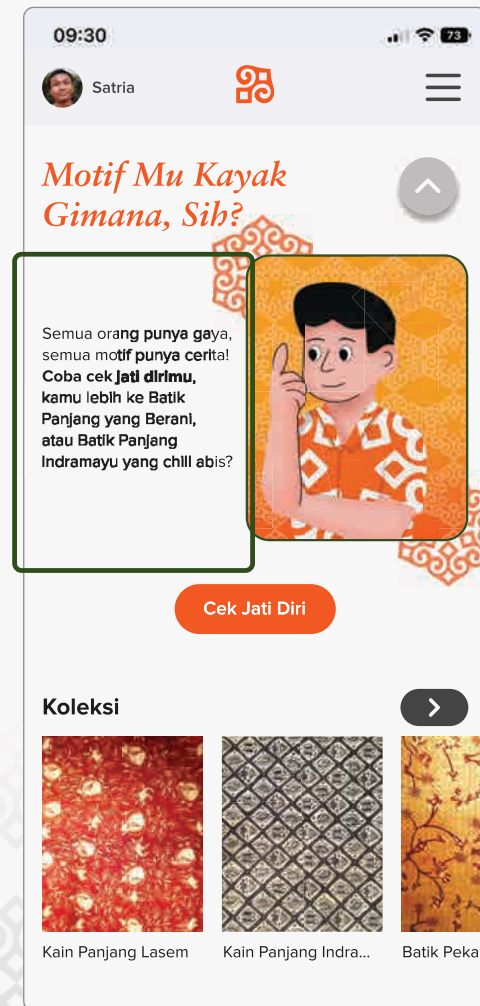
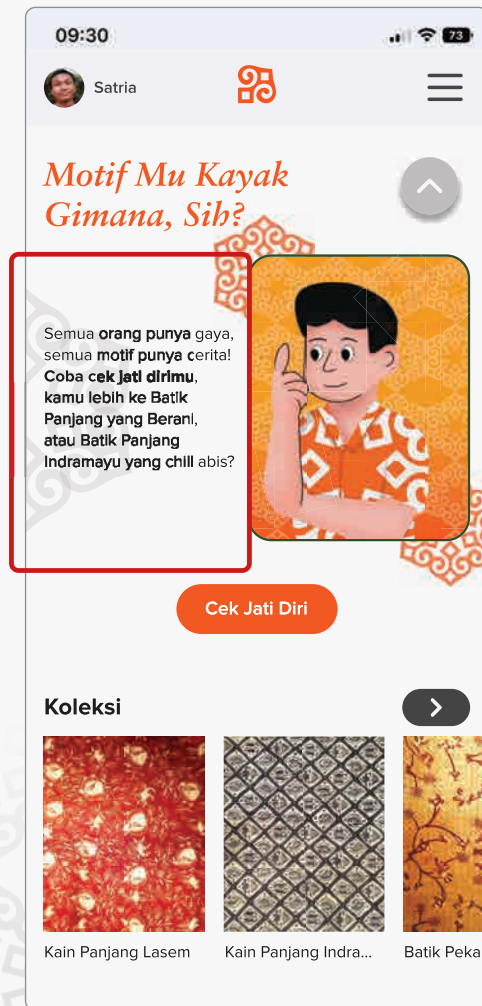
Test

Alpha Test

 *Bangga Punya Motif*

Sebelum

Sesudah



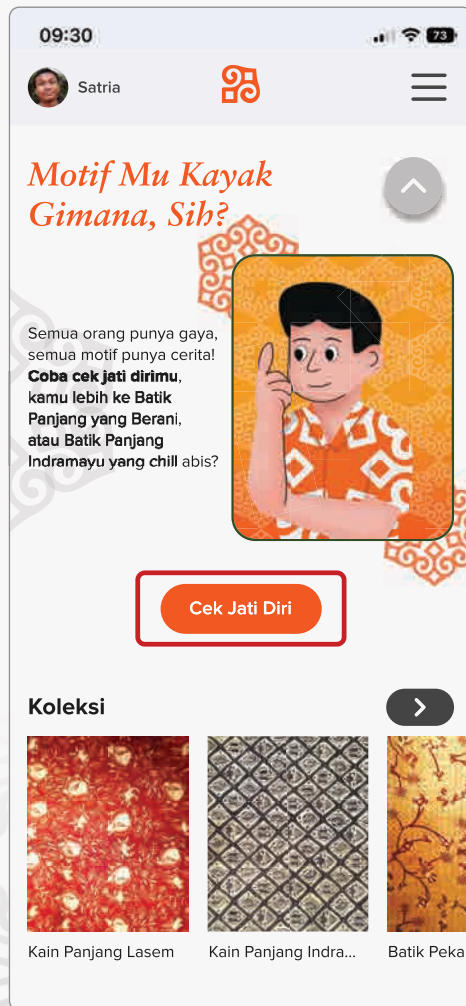
Memperjelas Keterbacaan

Mengurangi supergraphic overlap agar keterbacaan pada tipografi tidak terganggu.

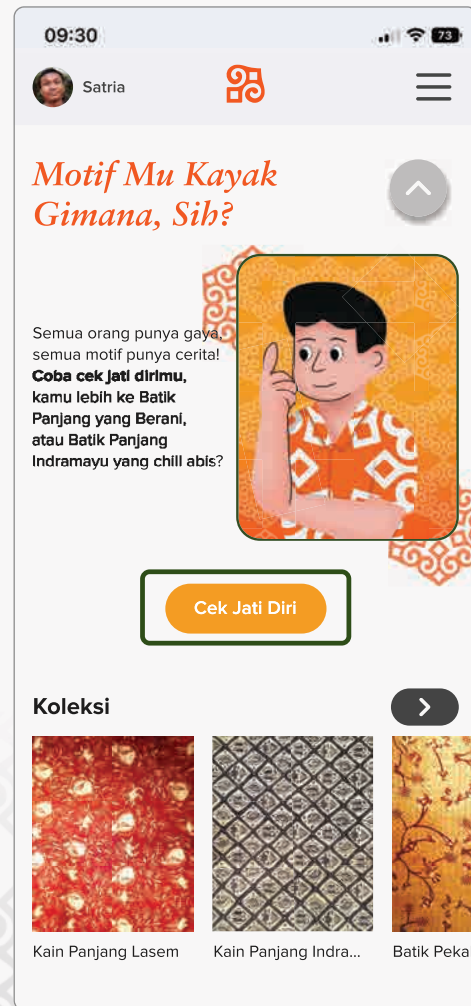
Test

Alpha Test

Sebelum



Sesudah



 *Bangga Punya Motif*

Menambahkan Emphasis pada CTA

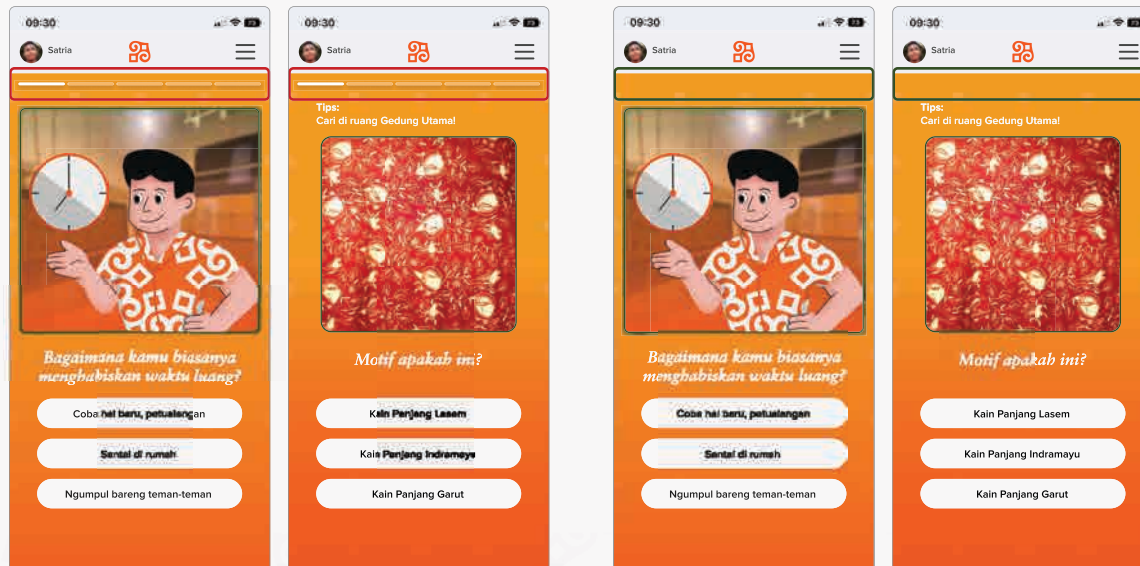
Memberikan animasi after delay pada CTA setiap satu detik, button akan berubah warna dari oranye ke kuning kembali lagi ke oranye dan seterusnya tanpa akhir. Tujuan agar audiens memperhatikan button cek jati diri dengan cepat.

Test

Alpha Test

Sebelum

Sesudah



Menghapus Progres Bar

Progres bar membuat pengguna kebingungan, karena mengira dapat di swipe untuk kuis selanjutnya.

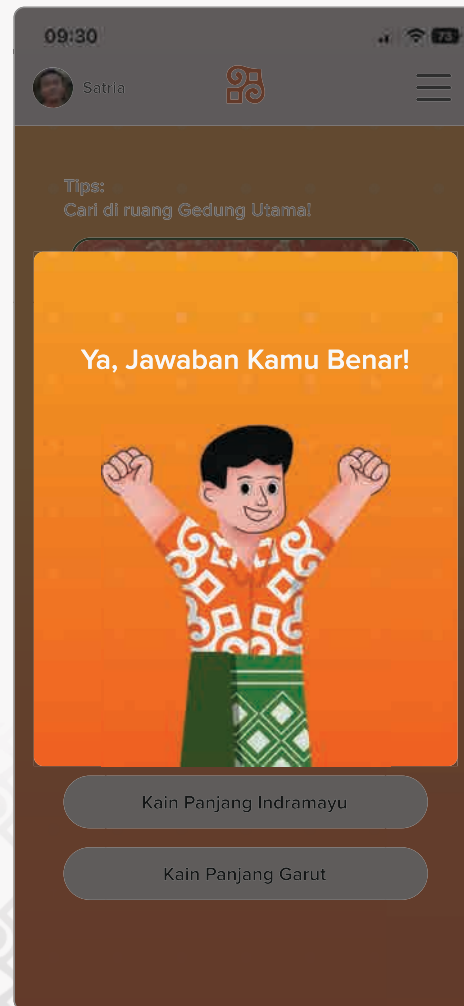
Test

Alpha Test

Sebelum



Sesudah



Menambahkan Pop Up Apresiasi

Pop up apresiasi setelah berhasil menyelesaikan satu pertanyaan. Dengan tujuan membuat audiens paham bahwa jawabannya benar, sekaligus menciptakan kepuasan atas keberhasilan.

Test

Alpha Test



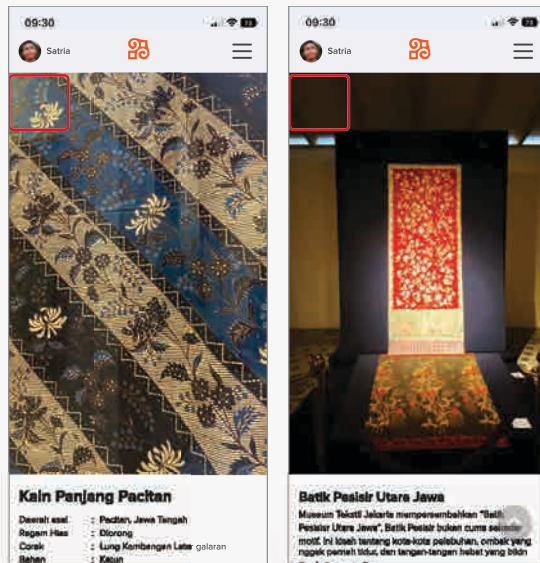
Menambahkan Laman Apresiasi

Menambahkan laman apresiasi setelah cek jati diri untuk menginformasikan bahwa pengguna telah berhasil menyelesaikan misi cek jati diri.

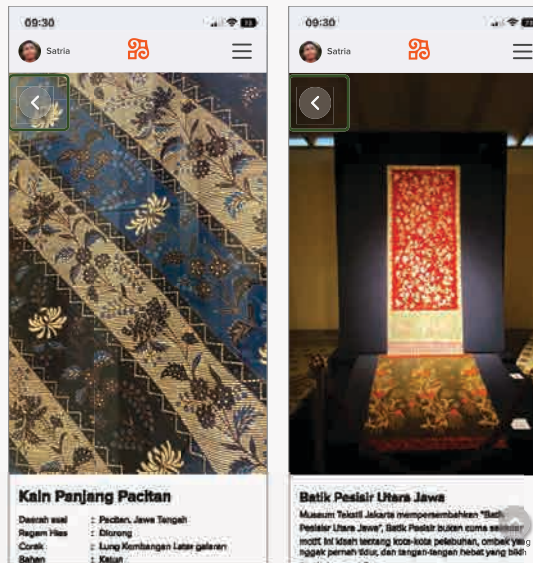
Test

Alpha Test

Sebelum



Sesudah



Menambahkan Button Back pada Laman Pameran & Koleksi

Menambahkan button back pada laman pameran dan koleksi yang bertujuan agar proses eksplorasi lebih efektif.

Test

Beta Test

Sebelum



Sesudah



Menambahkan Opacity Button Back pada Laman Pameran & Koleksi

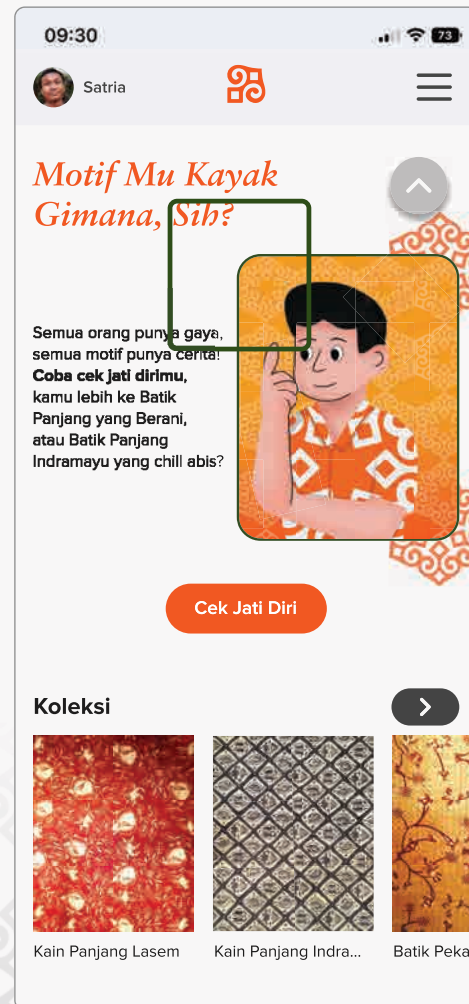
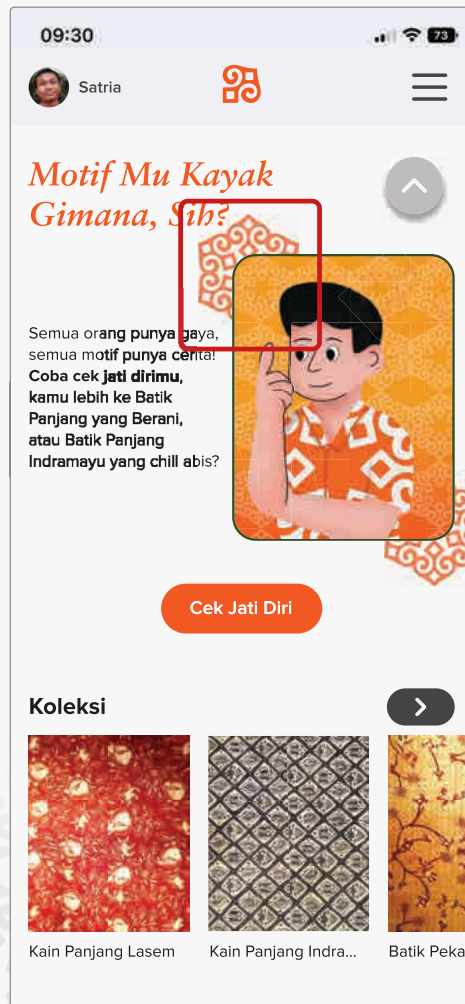
Memperjelas button back pada laman pameran dan koleksi yang bertujuan agar proses eksplorasi lebih efektif.

Test

Beta Test

Sebelum

Sesudah



Spacing antar elemen

Memberikan spacing antar elemen untuk memberikan ruang.



Bangga Punya Motif



Bangga Punya Motif

Sebuah promosi interaktif untuk mengenal, mempelajari, dan melestarikan budaya tekstil di Indonesia dengan berkunjung ke Museum Tekstil Jakarta sebagai pusat budaya tekstil Indonesia.

Abraham Anelka Amar - 00000058523