

Penerapan Media Pamer Interaktif dan Kualitas Lingkungan Interior Pendukungnya bagi Pengguna dengan Gangguan Penglihatan (Low-vision) = The Implementation of Interactive Display Media with Interior Environmental Quality as its Suporter for Users with Visual Impairments (Low-vision)

Muhammad Fauzan Fadhil, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920527547&lokasi=lokal>

Abstrak

Museum digunakan sebagai ruang belajar dan cerminan kepribadian dari masyarakat tempat museum tersebut berada, sehingga museum diharuskan menjadi tempat seluruh lapisan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan belajar. Namun penggunaan media pameran yang didominasi oleh media pameran dengan pendekatan penginderaan visual, menyebabkan penderita gangguan seperti low-vision mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi secara lengkap pada museum. Tulisan ini dibuat untuk mempelajari penerapan media pameran interaktif pada ruang museum serta pengaruh dari kualitas lingkungan interior dalam memengaruhi informasi yang diterima pengguna low-vision. Penerapan media pameran dan kualitas lingkungan interior pendukungnya untuk pengunjung dengan low-vision dikaji dengan metode kualitatif melalui observasi langsung pada studi kasus. Temuan yang didapatkan mengindikasikan minimnya media pameran interaktif yang dirancang untuk pengunjung dengan gangguan penglihatan seperti low-vision pada ruang museum. Sehingga proses penyampaian informasi untuk pengunjung dengan low-vision pada ruang museum dapat dilakukan.

.....Museum is used as a learning space and reflection of the communities' personality on where the museum is located, so that museum is required to be a place for all levels of society to obtain information and learn. However, the use of exhibition media is dominated by a visual sensing approach type that causes people with disorders such as low-vision to have difficulty getting complete information about the museum. This paper was created to study the application of interactive display media in museum spaces and the impact received from the quality of the interior environment in affecting the information received by low-vision users. The application of display media and the quality of the supporting interior environment for visitors with low-vision is studied qualitatively through direct observation of case studies. The findings indicate the lack of interactive exhibition media designed for visitors with visual impairments such as low-vision in museum spaces. So that the process of conveying information to visitor with low-vision in the museum space can be done.