



**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*
MUSEUM SUNAN GIRI GRESIK SEBAGAI UPAYA MEMBERIKAN
INFORMASI KEPADA PENGUNJUNG**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh :
Muhammad Riza Zulfarokhim
16420100019**

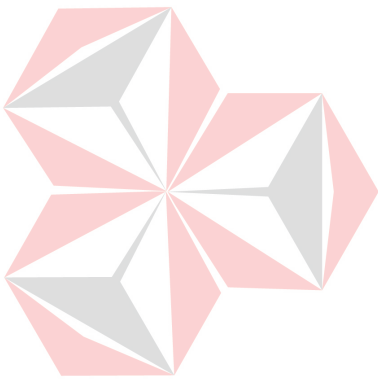
UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*
MUSEUM SUNAN GIRI GRESIK SEBAGAI UPAYA MEMBERIKAN
INFORMASI KEPADA PENGUNJUNG**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Muhammad Riza Zulfarokhim

NIM : 16420100019

Program studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* MUSEUM SUNAN GIRI GRESIK SEBAGAI UPAYA MEMBERIKAN INFORMASI KEPADA PENGUNJUNG

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Riza Zulfarokhim
NIM : 16420100019

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas
Pada : 21 Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

- I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101

Pembahas:

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802



Digitally signed by
Dhika Yuan Yurisma
Date: 2021.08.16
09:55:00+0700



Digitally signed by
Siswo Martono
Date: 2021.08.16
09:53:37+0700



Digitally signed by
Karsam, MA., Ph.D.
Date: 2021.08.16
09:53:05+0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Sarjana



Digitally signed by
Karsam, MA., Ph.D.
Date: 2021.08.16
15:47:12 +0700

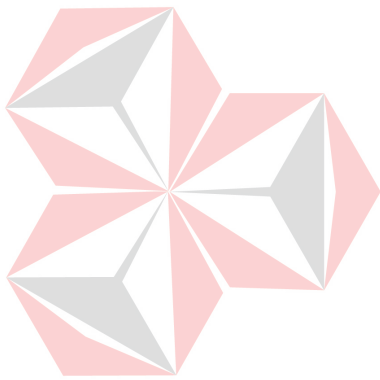
Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

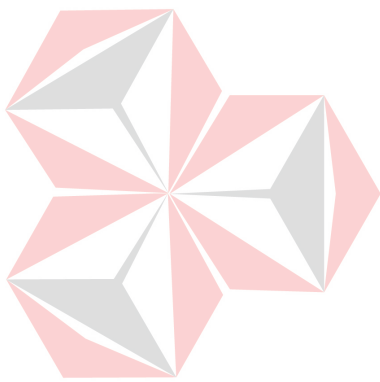
LEMBAR MOTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Menjadi manusia egois kadang bisa menjadi menyenangkan”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“Karya ini Peneliti persembahkan untuk ibu Peneliti dan almarhum bapak Peneliti yang sudah tiada, serta Noor Alfiani yang sudah mensupport Peneliti dari awal sampai akhir proses penelitian yang peneliti rancang, dan teman – teman Peneliti Bastomi, Raka, Lazuardo, Farhan, abrian, dan angkatan DKV 16 yang lainnya yang sudah saling membantu dan saling mengingatkan satu sama lain.”

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Muhammad Riza Zulfarokhim
NIM : 16420100019
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : **Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik Sebagai Upaya Meberikan Informasi Kepada Pengunjung**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi , menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya tersebut untuk disimpan, dialih-mediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (database), untuk didistribusikan atau dipublikasikan untuk kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada laporan kerja praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Juli 2021



Muhammad Riza Zulfarokhim

NIM. 16420100019

ABSTRAK

Museum Sunan Giri Gresik didirikan dengan dilatar belakangi oleh besarnya tinggalkan arkeologi dan sejarah yang ada di alam ataupun dikalangan masyarakat Kabupaten Gresik. Permasalahan utama yang ada pada Museum Sunan Giri Gresik ialah kurangnya informasi, contohnya seperti tidak adanya *Wayfinding* serta beberapa informasi pada koleksi yang ada di Museum. Kurangnya informasi pada Museum ini membuat pengunjung kurang puas atau bahkan tidak nyaman. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah merancang *Environmental Graphic DeSign* pada Museum Sunan Giri Gresik untuk mempermudah pengunjung mendapatkan informasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data secara observasi, wawancara dan dokumentasi. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini ialah “Pengetahuan”, yang dimana pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dan hal yang pasti kita dapatkan saat mengunjungi Museum. Pengetahuan adalah fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran. Dengan konsep ini diharapkan perancangan *Environmental Graphic DeSign* pada Museum Sunan Giri Gresik dapat menambah atau memberikan banyak informasi kepada pengunjung. Media utama dalam penelitian ini adalah *Wayfinding* serta *Signage* berupa *guide map*.

Kata Kunci : *Environmental Graphic DeSign* , informasi, Museum Sunan Giri Gresik



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmatNya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Environmental Graphic DeSign* Museum Sunan Giri Gresik sebagai upaya memberikan informasi kepada pengunjung” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka penelitian laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.
2. Prof. Dr Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
4. Siswo Martono S.Kom., M.M selaku ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACAI selaku dosen pembimbing 1.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan material dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 21 Juli 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Studi Terdahulu	8
2.2 <i>Environmental Graphic Design</i>	9
2.3 <i>Wayfinding System</i>	9
2.3.1 Elemen <i>Wayfinding</i>	10
2.4 Jenis <i>Sign</i>	11
2.4.1 <i>Identification Sign</i>	11
2.4.2 <i>Directional Sign</i>	11
2.4.3 <i>Orientation Sign</i>	11
2.5 Pemasangan <i>Sign</i>	12
2.6 Studi Material	12
2.7 Tipografi	12
2.8 Layout	13
2.9 Warna.....	13
2.10 Museum	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Metodologi Penelitian.....	16
3.2 Unit Analisis	17

3.2.1 Objek Penelitian.....	17
3.2.2 Lokasi Penelitian	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3.1 Observasi	18
3.3.2 Wawancara	18
3.3.3 Dokumentasi	19
3.4 Teknik Analisis Data	20
3.4.1 Reduksi Data.....	20
3.4.2 Penyajian Data	20
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Hasil Dan Pengumpulan Data.....	21
4.1.1 Hasil Observasi.....	21
4.1.2 Hasil Wawancara	22
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	23
4.2 Analisi Data	25
4.2.1 Reduksi Data.....	25
4.2.2 Penyajian Data	26
4.2.3 Kesimpulan	27
4.3 Konsep Dan <i>Keyword</i>	27
4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)	27
4.3.2 Unique Selling Propotion (USP)	29
4.3.3 Analisis SWOT.....	30
4.3.4 <i>Keyword</i>	31
4.3.5 Deskripsi Konsep.....	31
4.4 Konsep Perancangan Karya	32
4.4.1 Tujuan Kreatif.....	32
4.4.2 Strategi Kreatif.....	32
4.4.3 Tipografi	32
4.4.4 Warna.....	33



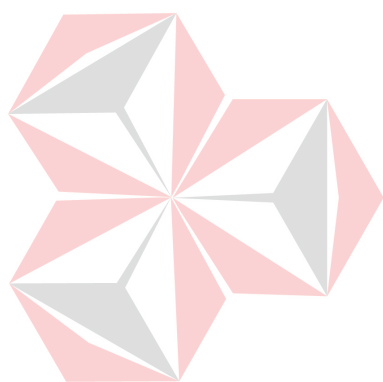
4.4.5 Identifikasi Bentuk.....	33
4.5 Perancangan Media.....	34
4.5.1 Tujuan Media.....	34
4.5.2 Strategi Media.....	34
4.6 Perancangan Karya	35
4.6.1 Perancangan Media Utama	35
4.6.2 Perancangan Media Pendukung.....	37
4.7 Implementasi Desain	39
4.7.1 Implementasi Desain Utama.....	39
4.7.2 Implementasi Desain Media Pendukung	42
BAB V PENUTUP	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 1 Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Kartu Seminar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Bio Data Peneliti	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Hasil <i>Turnit</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Museum Sunan Giri Gresik Lantai 1	1
Gambar 1.2 Museum Sunan Giri Gresik Lantai 1	2
Gambar 1.3 Museum Sunan Giri Gresik Lantai 2	2
Gambar 1.4 Data Pengunjung Museum Sunan Giri Gresik Januari – Maret 2020	3
Gambar 1.5 Data Pengunjung Museum Sunan Giri Gresik September 2020	3
Gambar 1.6 Arah Masuk Wilayah Sunan Giri Gresik	5
Gambar 1.7 Tampak Samping Museum Sunan Giri Gresik	5
Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Bapak Anwar Selaku Kepala Museum	22
Gambar 4. 2 Pintu Masuk Wilayah Sunan Giri Gresik	23
Gambar 4.3 Tampak Luar Museum Sunan Giri Gresik	24
Gambar 4. 4 Museum Sunan Giri Gresik Tampak Dalam Lantai 1	24
Gambar 4. 5 Museum Sunan Giri Gresik Tampak Dalam Lantai 2	25
Gambar 4. 6 Keyword	31
Gambar 4. 7 Font Jenis The Bold Font	33
Gambar 4. 8 Warna	33
Gambar 4. 9 Bentuk Yang Diadaptasi Dari Logo Kabupaten Gresik	34
Gambar 4. 10 Bentuk Yang Diadaptasi Dari Mata	34
Gambar 4. 11 Sketsa Wayfinding	35
Gambar 4. 12 Sketsa Signage	35
Gambar 4. 13 Sketsa Guide Map	36
Gambar 4. 14 Sketsa Icon	36
Gambar 4. 15 Sketsa Pin	37
Gambar 4. 16 Sketsa Tode Bag	37
Gambar 4. 17 Sketsa Gantungan Kunci	38
Gambar 4. 18 Sketsa Gantungan Kunci	38
Gambar 4. 19 Sketsa X Banner	39
Gambar 4. 20 Wayfinding Indoor dan Outdoor	40

Gambar 4. 21 Signage Dinding dan Icon	40
Gambar 4. 22 Desain Caption Koleksi.....	41
Gambar 4. 23 Desain Caption Dinding	41
Gambar 4. 24 Desain Guide Map.....	42
Gambar 4. 25 Pin	42
Gambar 4. 26 Tode Bag	43
Gambar 4. 27 Gantungan Kunci.....	43
Gambar 4. 28 Brosur	44
Gambar 4. 29 X Banner	44



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Tabel Kuesioner untuk pengunjung.....	4
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner Untuk Narasumber.....	19
Tabel 4. 1 SWOT.....	30



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Sunan Giri Gresik pertama kali diresmikan dan dibuka untuk umum pada tanggal 9 Maret 2002 bersamaan dengan hari jadi kota Gresik. Museum ini terletak di Jl. Pahlawan No.24 Gresik. Keberadaan sosial yang memiliki identitas suatu masyarakat dalam suatu pemerintahan daerah tentunya tidak dapat dipisahkan dari perjalanan sejarah yang dapat menghantarkannya sehingga terwujud seperti sekarang. Museum ini didirikan dengan dilatar belakangi oleh besarnya tinggalan arkeologi dan history yang ada di Kabupaten Gresik berada di alam ataupun dikalangan masyarakat. Berkunjung ke Museum ini tidak dikenakan biaya dan keuntungan dari lokasi Museum ini bisa juga berziarah ke Makam Sunan Giri Gresik.

Hingga saat ini Museum Sunan Giri terus berbenah dan memperkaya koleksi yang baru berjumlah 72 dari periode Klasik, perkembangan awal Agama Islam dan Kolonial. Gedung Museum Sunan Giri Gresik terdiri dari 2 lantai yang berisi koleksi dari peninggalan Sunan Giri sewaktu menyebarkan Islam di daerah Gresik Jawa Timur yang terdiri dari benda - benda Etnografi dan *Heraldik* serta dokumen berupa foto - foto.



Gambar 1.1 Museum Sunan Giri Gresik Lantai 1

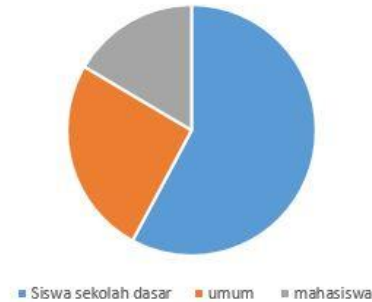


Gambar 1.2 Museum Sunan Giri Gresik Lantai 1



Gambar 1.3 Museum Sunan Giri Gresik Lantai 2

PENGUNJUNG MUSIUM SUNAN GIRI GRESIK
PERIODE JANUARI 2020 - MARET 2020



Gambar 1.4 Data Pengunjung Museum Sunan Giri Gresik Januari – Maret 2020
(Sumber: Data dari buku tamu pengunjung Museum Sunan Giri Gresik 2020)



Gambar 1.5 Data Pengunjung Museum Sunan Giri Gresik September 2020
(Sumber: Data dari buku tamu pengunjung Museum Sunan Giri Gresik 2020)

Museum Sunan Giri Gresik banyak dikunjungi oleh siswa Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dan ada juga pengunjung dari kalangan umum, kunjungan rata – rata untuk pembelajaran atau tugas dari sekolah atau mata kuliah. Dengan tujuan pengunjung untuk melakukan pembelajaran atau observasi maka butuh informasi yang jelas dan mudah di mengerti. Pengunjung dapat mengunjungi Museum Sunan Giri Gresik pada hari Senin - Jum'at pada pukul 08.00 - 15.00 WIB. Tidak dikenakan tiket masuk. Jika pengunjung berkenan boleh meminta penjelasan secara lebih detail mengenai sejarah, history dari setiap sudut Museum dan semua koleksi Museum dan

tentunya secara gratis karena Museum Sunan Giri Gresik ini berada dibawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Gresik.

Tabel 1. 1 Tabel Kuesioner untuk pengunjung

NO	Pertanyaan	Alasan		
		Wisata	Tugas	Penelitian
1	Apa tujuan anda berkunjung di Museum?	7	14	6
2	Apakah anda mendapatkan informasi dari setiap koleksi Museum?	Sangat Cukup 6	Cukup 9	Tidak Cukup 12
3	Apakah anda puas menikmati koleksi Museum?	Sangat Puas 6	Puas 9	Tidak Puas 12
4	Apakah anda merasakan kebingungan saat berada didalam Museum?	Iya 9	Tidak 7	Biasa saja 11
5	Apakah Desain dari tulisan caption sudah terlihat menarik?	Sangat Cukup 9	Cukup 4	Tidak Cukup 14
6	Apakah brosur yang di sediakan oleh Museum sudah informatif?	Sangat Setuju 7	Setuju 7	Tidak Setuju 13
7	Apakah petugas Museum dapat membantu dan melayani pengunjung dengan baik?	Sangat Setuju 18	Setuju 7	Tidak Setuju 2

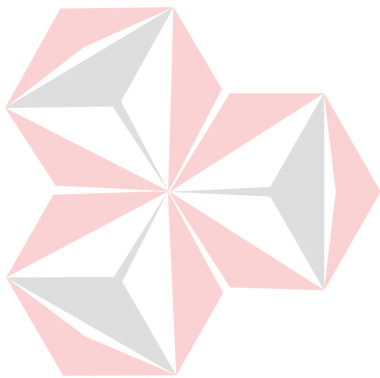
(Sumber: Kuesioner Yang disiapkan oleh Peneliti tahun 2020)

Hasil Kuesioner yang peneliti lakukan pada 12 November 2020 dengan 27 responden, dapat disimpulkan bahwa informasi pada Museum Sunan Giri belum tersampaikan secara baik pada pengunjung, sehingga pengunjung merasakan kurangnya informasi yang ada pada koleksi Museum. Pada pernyataan no 5 menunjukan pengunjung belum merasa nyaman terhadap caption yang ada di Museum Sunan Giri Gresik.

Dari permasalahan yang dirasakan oleh pengunjung, dengan penguat data kuisioner yang peneliti lakukan, berikut bukti dokumentasi peneliti bahwa tidak adanya *Wayfinding* di area pintu masuk ke area Sunan Giri Gresik.



Gambar 1.6 Arah Masuk Wilayah Sunan Giri Gresik



Gambar 1.7 Tampak Samping Museum Sunan Giri Gresik

Dari adanya permasalahan yang ada pada Museum Sunan Giri tersebut maka dibutuhkan perancangan *Environmental Graphic Design* agar para pengunjung lebih nyaman untuk berkunjung ke Museum Sunan Giri Gresik. Menurut Buku yang berjudul *The Wayfinding Handbook*, David Gibson berpendapat bahwa salah satu *Variable* keberhasilan *Wayfinding System* adalah jenis *Environment* yang akan digunakan pada suatu sistem, ketika *Environment* yang digunakan tidak terintegrasi satu sama lain, maka *Wayfinding* tersebut tidak akan bekerja dengan baik. *Wayfinding* adalah cara seseorang dalam mencari arah dalam sebuah lingkungan yang baru, dan proses

- proses *Kognitif* yang digunakan untuk menentukan dan mengikuti sebuah rute, melintas dari satu titik ke titik. *Wayfinding System* bertujuan menyampaikan informasi dari Museum Sunan Giri Gresik kepada pengunjung. Selain penyampaian pesan yang tepat dengan membentuk suasana sistem grafis membuat sebuah tempat Museum akan menjadi lebih menarik dan terlihat terkonsep secara baik.

Maka dari masalah yang ada di Museum Sunan Giri Gresik, perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik sebagai memberikan informasi kepada pengunjung adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada pada Sunan Giri.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah peneliti jelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana merancang *Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik sebagai upaya memberikan informasi kepada pengunjung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di latar belakang maka batasan penelitian ini adalah:

1. Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik pada *Wayfinding System* dengan bentuk *Flush or flat wall - mounted* dan penempatan *Wayfinding System* di *Overhead Zone*.
2. *Signage* berupa *Guide Map*
3. *Wayfinding* pintu masuk Museum dengan bentuk *Pylon Or Monolith*
4. Perancangan ini hanya meliputi setiap galeri di Museum Sunan Giri Gresik
5. Perancangan media implementasi : X - Banner, brosur. *Merchendaise* berupa pin, *Todebag*, dan gantungan kunci.

1.4 Manfaat

Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Sebagai referensi dan informasi khususnya di bidang perancangan *Environmental Graphic Design* bagi akademisi dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Memberi informasi dalam perancangan selanjutnya dengan topik dan kajian serupa.
3. Bagi Museum Sunan Giri Gresik, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi dan masukan untuk meningkatkan daya tarik pengunjung.
4. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan contoh mengenai *Environmental Graphic Design* juga dapat memberikan informasi kepada pengunjung Museum Sunan Giri Gresik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Studi Terdahulu

Penelitian oleh Muchammad Bastomi mahasiswa prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika tahun 2020 meneliti “Perancangan *Environmental Graphic DeSign* Museum Nahdlatul Ulama Sebagai Upaya Meningkatkan Informasi Kepada Pengunjung”. Peneliti menjadikan Museum Nahdlatul Ulama sebagai obyek penelitian karena Museum Nahdlatul Ulama kurang menginformatifkan petunjuk sehingga tidak sedikit pengunjung yang masih kebingungan mengenai penjelasan koleksi, alur, petunjuk dari Museum Nahdlatul Ulama.

Keunggulan dari Penelitian ini adalah Perancangan ini dibuat untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung terhadap galeri – galeri yang ada di Museum Nahdlatul Ulama, melalui *Environmental Graphic Design* dan media pendukung untuk penyampaian informasi kepada pengunjung terhadap galeri – galeri berupa *Guide Map* yang bisa membantu pengunjung dapat menerima informasi dengan lebih jelas dan mudah. Dengan adanya *Signage* dan *Guide Map* serta didukung media pendukung maka informasi yang akan diterima oleh pengunjung akan meningkat karena sudah tersedianya media untuk memperjelas informasi.

Kekurangan dari Penelitian ini adalah lebih Lebih aktif di media sosial untuk mengenalkan ke generasi Milenial dan Memperbanyak promosi agar masyarakat bisa mengetahui keberadaan Museum NU serta Perbedaan pada penelitian ini adalah merancang *Wayfinding System* dan *Signage* serta *Information Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik untuk memperjelas informasi mengenai petunjuk *Signage* di area dalam dan luar Museum Sunan Giri Gresik sehingga bisa meningkatkan kenyamanan terhadap pengunjung.

2.2 Environmental Graphic Design

Menurut Theresa dan Achmad (2014:2), *Environmental Graphic Design* adalah suatu usaha yang mempunyai tujuan untuk membangun suasana termasuk komunikasi yang efektif terhadap semua orang yang melihat. Pola maupun informasi visual dapat dipakai bersama dengan warna juga merek untuk meningkatkan pesan, kesan, cerita yang ingin diungkapkan. Penerapan beberapa disiplin ilmu mengenai *Environmental Graphic Design* ini sangat diperlukan agar desain bisa terwujud. Hal ini berpusat pada perhatian aspek visual dari tempat yang akan dituju. Di dalam *Environmental Graphic Design* terletak objek yang sangat membutuhkan informasi untuk menjelaskan suatu suasana agar objek dapat bertahan dan memiliki pesan kesan terhadap orang yang melihatnya. *Environmental Graphic Design* banyak dipakai oleh para desain untuk memudahkan berkomunikasi identitas, brand, desain informasi, dan membentuk rasa tempat.

Environmental Graphic Design atau istilahnya *Graphic Lingkungan* adalah segala bentuk grafik yang ada di lingkungan, termasuk di dalamnya berupa tanda - tanda penunjuk arah, papan pengumuman, ornament grafik pada sebuah bangunan, pelat nama di gedung - gedung, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Untuk lingkup dari *Environmental Graphic Design*, meliputi *Signage*, *Wayfinding System*, *Exhibition Design*, *Information Design*, *Pictogram* dan *Placemaking*.

2.3 Wayfinding System

Tujuan penting dari *Wayfinding* tak lain adalah untuk membantu orang yang sulit mengenal lingkungan baru dan membantu orang dengan gangguan sensorik agar orang tersebut dapat dengan mudah menghafalkan tempat yang baru ia kunjungi. Penentuan *Wayfinding* dilakukan untuk menentukan lokasi dalam pengaturan, menentukan tujuan, dan mengembangkan rencana yang akan membawa ke lokasi tujuan. Desain dari *Wayfinding* harus menyeluruh dikarenakan hal ini mencakup pengidentifikasian dan penandaan ruang, kelompok ruangan, menghubungkan dan mengatur ruangan dengan baik dengan cara arsitektur dan grafis.

Wayfinding dilakukan agar menjadi baik, cepat, efisien, dan mudah karena termasuk jenis *Design Improve Life* yang artinya meningkatkan kualitas hidup dalam proses mencari arah tujuan, lebih mudah mengetahui informasi kejelasan petunjuk arah dan juga suatu tempat tujuan. *Wayfinding* harus dilakukan untuk meyakinkan pengguna, dapat membuat lingkungan yang ramah menyenangkan serta mendapatkan jawaban dari pertanyaan potensial sebelum seseorang harus meminta tolong atau bertanya kepada orang lain.

2.3.1 Elemen *Wayfinding*

1. *Orientation* ini adalah langkah awal pengunjung untuk menentukan posisi keberadaannya, tujuan, dan rute yang dipakai. Seperti hiasan, peta, lantai, pagar maupun arah yang dipakai untuk membantu pengunjung untuk menjelaskan arti dari suatu tempat yang dituju.
2. *Directional Information* Pemberian petunjuk kepada pengunjung dari informasi jalan yang akan dituju dan memberikan yang diinginkan dalam memilih dasar informasi umum. Contohnya sebuah desain yang menggambarkan penggunaan tanda dan simbol untuk menjelaskan pesan.
3. *Destination Identification* seringkali disebut dengan nama lokasi yang maksudnya ialah *Sign* yang menunjukkan keberadaan sebuah tempat yang akan dituju. Contohnya nama jalan ataupun kode pos dari sebuah tempat area rumah.
4. *Situation And Objectidentify* cara untuk menjelaskan suatu informasi kepada pengunjung tentang suatu keadaan. Contohnya : jadwal penerbangan, petunjuk yang bersifat penting, peraturan, dan larangan.

2.4 Jenis *Sign*

Kategori *Sign* dijabarkan berdasarkan kegunaannya yaitu:

2.4.1 *Identification Sign*

Digunakan untuk menandakan nama maupun fungsi dari tempat, lingkungan, bangunan, dan gerbang. *Sign* ini ada dari awal sampai akhir dari rute yang menjelaskan pintu masuk dan pintu keluar dari destinasi umum sampai destinasi khusus. Penempatan *Identification Sign* meminimalisir supaya tidak ditempatkan di lokasi transisi antara tempat dan tempat lain karena akan menyebabkan rasa bingung terhadap pengunjung juga hal ini tidak efektif dilakukan untuk penyampaian informasinya. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya penggambaran yang mengekspresikan suatu karakter dari tempat tersebut yang memunculkan logo, *Pictogram*, dan masih banyak lagi. Dengan demikian, *Sign* ini akan merepresentasikan.

2.4.2 *Directional Sign*

Memunculkan sistem sirkulasi dari sistem *Wayfinding* karena hal tersebut menampilkan kebutuhan untuk melanjutkan perjalanan dari awal mulai memasuki lokasi tersebut.

2.4.3 *Orientation Sign*

Sering sekali ditemukan pada tempat yang sangat mudah dilihat oleh pengunjung. Tempatnya sangat jelas dan bisa dilihat walaupun keadaan lingkungan sekitar sedang ramai dan padat pengunjung. Desain dari *Orientation Sign* seharusnya berjalan beriringan dengan *Identification Sign*. Maksudnya adalah agar kedua sistem *Sign* ini bisa bekerja secara bersamaan. Memudahkan pengunjung untuk menemukan tempat, jalan, lingkungan yang akan dituju.

2.5 Pemasangan Sign

Macam - macam pemasangan *Sign System* dalam pemetaan dan jarak pandang yaitu, sebagai berikut:

1. *Freestanding* atau *Ground – Mounted* dimana bagian bawah *Sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara *Horizontal*.
2. *Suspended* atau *Ceiling – Hung* bagian atas *Sign* menancap di langit - langit dan pemasangannya secara *Horizontal*.
3. *Projecting* atau *Flag - Mounted* pada bagian sisi *Sign* menancap ke tembok dan pemasangannya secara *Vertikal*.
4. *Flush* atau *Flat Wall - Mounted* dimana bagian belakang *Sign* menempel ke tembok dengan pemasangan secara *Vertikal*.

2.6 Studi Material

Studi material adalah material khusus untuk *Signage* yang sangat beragam dan juga menawarkan efek visual yang tidak ada batasnya. Berbagai pilihan tersedia, tetapi biasanya dipilih dari pengambilan aturannya. Warna natural dari bebatuan dan kayu - kayu mempunyai nilai yang bagus. Besi - besian pun menjadi pilihan umum diantara material khusus lainnya dan dibedakan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama yaitu, besi putih yang termasuk dalam contoh jenis *Stainless Steel*, *Aluminium*, dan *Nikel*. Kelompok kedua yaitu, besi kuning yaitu contohnya kuningan dan perak.

2.7 Tipografi

Tinarbuko (2009:25), tipografi adalah suatu seni untuk memilih dan menata huruf untuk suatu kepentingan menyampaikan informasi yang berbentuk pesan sosial ataupun komersial berbayar. Saat ini perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital yang semakin maju dan canggih. Studi tipografi dalam desain komunikasi visual diartikan sebagai “*Visual Language*” yang memiliki arti bahasa yang bisa dilihat. Semua hal yang menyangkut dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur Tipografi di dalamnya. Tipografi memiliki kekurangan yaitu

perhatian yang bisa mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang sehingga tidak dapat menyampaikan unsur pesannya terhadap pengunjung.

2.8 Layout

Layout adalah bagian proses dari mengatur bahan grafis menjadi format yang menentukan kesatuan dari visual, kejelasan dan grafik sistem. Layout merupakan ekspresi karakter visual dari grafik program, *Signage*, sistem. Layout dapat berfungsi secara benar jika konten informasi yang ada di *Signage* bisa diterima oleh masyarakat yang ada. (Calori, Chris 2015:165 - 166).

2.9 Warna

Wayfinding adalah studi yang memfokuskan diri pada kebutuhan pengguna dalam wilayah yang besar sehingga membantu pengguna dalam mengingat dan menemukan destinasi. Faktor keterlihatan dari *Wayfinding* itu sendiri juga menjadi aspek penting sehingga pemahaman terhadap persepsi warna *Audiensss* juga dibutuhkan.

Dalam buku “Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya” yang ditulis Darmaprawira W.A, Sulasmi, *Wayfinding* adalah fokus ilmu pada kebutuhan pengguna di wilayah yang sangat luas hingga membantu pengguna untuk mengingat dan menemukan tujuannya. Faktor ini termasuk sangat penting yang dibutuhkan hingga memiliki pemahaman pada persepsi warna pengunjung yang dibutuhkan. Pengaruh fisik, lingkungan, dan budaya pun ikut mempengaruhi cara melihat dan menjelaskan mengenai warna.

Untuk menunjang sebuah tanda diperlukan faktor penting yaitu warna. Ada tiga elemen khusus yang dibutuhkan untuk menyusun sebuah *Sign System* antara lain simbol, *Logotype*, dan warna. Pemilihan warna yang tepat dapat membuat simbol lebih menarik untuk dilihat sekaligus untuk diingat tata letaknya maupun fungsinya. Pada suatu logo atau simbol, warna dipilih sebagai pilihan simbolik dan menampilkan serta mempengaruhi secara psikologis. Simbol bersifat persuasif, warna menampilkan

secara psikologis hingga mampu membuat orang yang melihatnya merasa tertarik. Sedangkan sebuah logo bersifat informatif, warnanya menampilkan sebagai perwakilan simbolik.

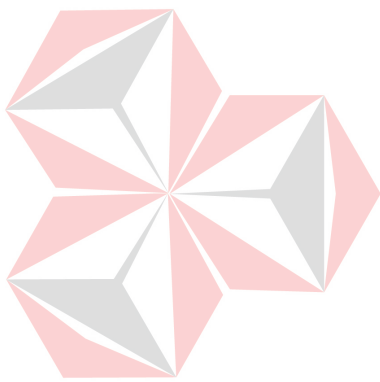
Penggunaan warna untuk *Sign System* sangat krusial untuk usaha karena harus sesuai dengan keberadaan tempat lingkungannya. Warna yang dipilihpun harus berhubungan dengan warna yang ada dalam bahan material dari bangunan *Sign System* tersebut. Tak hanya itu saja, ada beberapa kasus dari warna di *Sign System* yang harus dibuat sama dengan bangunan sekitar dan kasus lain warnanya dibuat monokrom atau *Earth Tone*. Pada umumnya *Sign System* berfungsi untuk:

1. Pengidentifikasian terhadap informasi atau pesan
2. Memperkuat keberadaan *Sign System* melalui kekontrasan warna dengan lingkungan sekitar
3. Memberi identifikasi
4. Menarik perhatian
5. Menimbulkan pengaruh psikologis
6. Mengembangkan asosiasi
7. Membangun ketahanan minat
8. Menciptakan suatu suasana yang menyenangkan

2.10 Museum

Menurut UU Republik Indonesia No. 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan adalah kegiatan atau suasana yang berhubungan dengan objek yang menarik daya wisata dan usaha yang termasuk di dalamnya. Pariwisata bersifat sementara, mempunyai jangka waktu yang singkat dan pengunjung wisata akan kembali ke tempat asalnya. Hal ini termasuk kedalam komponen penting contohnya transportasi, restoran, objek wisata, dan masih banyak lagi. Pariwisata memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk mendapatkan momen, kesenangan, rasa ingin tahu, dan juga dapat menjadi tempat pembelajaran. Tak hanya itu saja tempat pariwisata dijadikan tujuan untuk mencari nafkah karena keberadaannya memberikan sumber pendapatan bagi masyarakat sekitar tempat wisata.

Museum adalah sebuah tempat, lingkungan, lembaga yang menyimpan, mengumpulkan, mengkaji, dan memamerkan benda - benda yang memiliki cerita sejarah, seni, dan ilmu. Museum berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu “*Mouseion*” yang memiliki arti kuil atau rumah ibadah tempat untuk menyembah 9 Dewi Muze. Seiring dengan perkembangannya Museum memiliki arti maupun makna yang sangat beragam salah satunya gedung yang dipakai sebagai tempat untuk memamerkan benda - benda yang memiliki sejarah pada masanya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang membutuhkan informasi lebih mendalam mengenai koleksi dan area Museum Sunan Giri Gresik. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk mengetahui, mengumpulkan, mengamati, dan menganalisis bagaimana penerapan *Wayfinding System* dan *Signage* serta *Information Graphic design* di Museum Sunan Giri Gresik. Tujuannya untuk menjelaskan *Environmental Graphic Design* secara lebih spesifik melalui pengumpulan data agar data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Menurut Moleong (1993:11) tujuan dari penelitian kualitatif adalah menjelaskan permasalahan yang terjadi melalui pengumpulan data. Dalam penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi ataupun *Sampling* karena data yang terkumpul sudah ada dan dapat menjelaskan permasalahan apa yang akan diteliti, maka dari itu tidak perlu mencari *Sampling* lainnya. Data ini termasuk proses wawancara, catatan lapangan, foto - foto, dokumen pribadi, ataupun dokumen penting lainnya.

Metode observasi yang diambil merupakan observasi yang tidak terstruktur yakni observasi yang dijalankan dengan cara spontan terhadap suatu gejala tertentu tanpa menggunakan alat - alat yang peka atau pengontrolan kembali atas ketajaman hasil observasi. *Environmental Graphic Design* lebih digunakan untuk mengetahui aspek - aspek kualitatif dari *Environmental Graphic Design*. Disamping itu, metode ini juga metode yang membantu menunjang metode *Depth Interview*. Dari sini nanti akan dibandingkan seberapa jauh hasil *Depth Interview* sesuai dengan fakta yang ada sehingga data yang telah didapatkan berdasarkan *Depth Interview* yang berkaitan dengan perilaku pengunjung dapat diperjelas dan didukung dengan adanya observasi ini.

3.2 Unit Analisis

3.2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berlokasi di Jl. Sunan Prapen No.7 Gresik. Peneliti akan mencari informasi dan menganalisa mengenai masalah yang ada di Museum Sunan Giri Gresik yaitu mengenai *Environmental Graphic Design*. Peneliti juga akan mewawancarai langsung dengan pengunjung mengenai apa yang dirasakan sebelum dan setelah memasuki Museum Sunan Giri Gresik.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini lokasi penelitian berada di Museum Sunan Giri Gresik yang beralamatkan Jl. Sunan Prapen No.7, Pedukuhan, Sekarkurung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121. di sini peneliti mencari informasi mengenai Museum kepada petugas karyawan Museum Sunan Giri Gresik untuk menganalisa *Environmental Grapic Design* sebagai upaya meningkatkan informasi kepada pengunjung yang akan peneliti bahas pada Tugas Akhir ini.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi di Museum Sunan Giri Gresik untuk mencari data mengenai *Environmental Graphic Design* di Museum Sunan Giri Gresik, wawancara kepada pengunjung Museum Sunan Giri Gresik, dan dokumentasi untuk menunjang proses penelitian ini berlangsung. Tujuannya adanya pengumpulan data ini untuk mendapatkan hasil yang akurat, valid, dan bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya maupun menjadi informasi penting bagi Museum Sunan Giri Gresik.

Data dari hasil penelitian ini digunakan untuk dapat mengetahui permasalahan yang ada dalam merancang *Environmental Grapic Design*. Hal ini mencakup *Wayfinding System* dan *Signage* serta *Information Graphic Design* yang dapat meningkatkan informasi yang ada di Museum Sunan Giri Gresik, sehingga untuk menunjang hal tersebut dibutuhkan data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan

agar dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu perancangan *Environmental Graphic Design* di Museum Sunan Giri Gresik.

3.3.1 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan bantuan pancaindera mata sebagai alat bantu utama selain pancaindera lainnya seperti penciumat, telinga, mulut, dan kulit. Oleh karena itu peneliti melakukan observasi pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian agar mendapatkan data yang akurat. Menurut Burhan Bungin (2007:115 - 116), dalam penelitian kualitatif ada beberapa bentuk yang digunakan yaitu: observasi partisipan, observasi tidak berstruktur, dan observasi kelompok.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi untuk mendukung data serta informasi yang akan didapatkan di tempat lokasi penelitian. *Wayfinding System* dan *Signage* serta *Information Graphic Design* menjadi permasalahan saat ini. Data yang dicari adalah informasi koleksi Museum dan posisi koleksi Museum yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di Museum Sunan Giri Gresik secara langsung dengan melihat lokasi serta koleksi apa saja yang tersedia.

3.3.2 Wawancara

Menurut Burhan Bungin (2007:108), secara umum wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa pedoman (*Guide Map*) wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

Wawancara dilakukan dengan bertatap muka dengan pengunjung dan pengelola, serta terdapat kuisioner yang peneliti bagikan kepada pengunjung karena yang merasakan kurangnya informasi yang ada pada Museum Sunan Giri Gresik. Berikut contoh pertanyaan yang ditujukan kepada narasumber:

Berikut contoh pertanyaan yang ditujukan kepada narasumber :

Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner Untuk Narasumber

Nama	:	Umur	:	
Alamat	:	Pekerjaan	:	
Email	:	Hari/Tanggal	:	
No	Pertanyaan	alasan		
1	Apa tujuan anda berkunjung di Museum?	Wisata 7	Tugas 14	Penelitian 6
2	Apakah anda mendapatkan informasi dari setiap koleksi Museum?	Sangat Cukup 6	Cukup 9	Tidak Cukup 12
3	Apakah anda puas menikmati koleksi Museum?	Sangat Puas 6	Puas 9	Tidak Puas 12
4	Apakah anda merasakan kebingungan saat berada didalam Museum?	Iya 9	Tidak 7	Biasa saja 11
5	Apakah Desain dari tulisan caption sudah terlihat menarik?	Sangat Cukup 9	Cukup 4	Tidak Cukup 14
6	Apakah brosur yang di sediakan oleh Museum sudah informatif?	Sangat Setuju 7	Setuju 7	Tidak Setuju 13
7	Apakah petugas Museum dapat membantu dan melayani pengunjung dengan baik?	Sangat Setuju 18	Setuju 7	Tidak Setuju 2

(Sumber: peneliti untuk Kuesioner tahun 2020)

3.3.3 Dokumentasi

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang diinginkan dalam metodologi penelitian sosial. Metode dokumenter yaitu metode yang digunakan untuk menelusuri data historis (Bungin, 2007:121). Kegiatan mengumpulkan data, baik dari dokumen pengelola, buku - buku ataupun literatur yang relevan.

Disini peneliti mengumpulkan data atau media berupa foto koleksi Museum Sunan Giri Gresik yang berkaitan dengan Museum Sunan Giri Gresik hasil dari data tersebut untuk membantu menyelesaikan masalah di Museum Sunan Giri Gresik tentang *Environmental Graphic Design* yang termasuk *Wayfinding System* dan *Signage* serta *Information Graphic Design*.

3.4 Teknik Analisis Data

Setelah penelitian dilakukan maka akan diperoleh data yang akan dianalisis hingga dapat ditemukan deskripsi berkenaan tentang *Environmental Graphic Design*. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah analisis model Milles dan Haberman (1994) dalam Pawito (2007:104) dengan istilah analisis *Interactive Model* yang terdiri dari tiga komponen yaitu:

3.4.1 Reduksi Data

Ada tiga tahapan dalam reduksi data yaitu tahap pertama: editing, pengelompokan, dan meringkas data. Tahap kedua: penyusunan catatan atau memo yang berkenaan dengan proses penelitian hingga peneliti menemukan tema, kelompok, dan pola - pola data. Tahap ketiga: peneliti menyusun rancangan konsep - konsep dan menjelaskan berkenaan dengan tema, pola atau kelompok - kelompok data yang sah.

3.4.2 Penyajian Data

Dalam penyajian data melibatkan langkah - langkah pengorganisasian data yaitu menjalin (kelompok) data yang satu dengan data yang lain sehingga seluruh data benar - benar dilibatkan.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Mengimplementasikan prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola - pola data yang ada. Peneliti akan menjelaskan kesimpulan dari sudut pandang peneliti untuk lebih mempertegas penelitian Tugas Akhir. Dengan melakukan penarikan kesimpulan dan menggabungkan semua informasi yang didapat lalu disusun sehingga menjadi penyajian data yang valid. Dari data tersebut dapat menjadi acuan peneliti untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Dan Pengumpulan Data

4.1.1 Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang telah peneliti laksanakan keadaan di Museum Sunan Giri Gresik yang merupakan objek penelitian ialah Museum Sunan Giri Gresik berlokasi di dekat tempat Ziarah Makam Sunan Giri Gresik, Museum ini berdiri sudah begitu lama sekitar pada tahun 2002. Museum Sunan Giri Gresik mempunyai struktur bangunan 2 lantai dan setiap lantainya memiliki koleksi yang berbeda – beda. Dimana dilantai 1 Museum Sunan Giri Gresik memiliki koleksi tentang sejarah Hindu dan Budha, beserta koleksi benda bersejarah zaman Kolonial Belanda. Sedangkan dilantai 2 Museum Sunan Giri Gresik terdapat koleksi benda - benda sejarah pengaruh Islam di wilayah Gresik, ruang pameran keramik, ruang pameran Al - Quran, dan senjata zaman Sunan Giri Gresik.

Museum Sunan Giri Gresik banyak dikunjungi oleh siswa Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dan ada juga pengunjung dari kalangan umum, beberapa kunjungan rata – rata untuk pembelajaran ataupun tugas dari sekolah atau mata kuliah. Para pengunjung Museum tidak dikenakan tarif untuk masuk Museum, pengunjung dapat mengunjungi Museum Sunan Giri Gresik pada hari Senin - Jum'at pada pukul 08.00 - 15.00 WIB.

Dalam observasi yang sudah dilakukan peneliti menemukan bahwa sebenarnya lokasi Museum Sunan Giri Gresik termasuk lokasi yang sangat strategis, namun karena tidak adanya *Wayfinding* maka tidak banyak orang tahu jika di tempat Ziarah Makam Sunan Giri Gresik terdapat Museum juga. Mungkin beberapa orang yang mengetahui adalah pengunjung yang memang sedang melakukan penelitian atau mengerjakan tugas. Rata – rata pengunjung yang datang di Museum Sunan Giri Gresik adalah kalangan pelajar seperti siswa Sekolah Dasar sampai dengan mahasiswa yang sedang melakukan tugas atau bahkan penelitian dengan tujuan mengetahui sejarah Sunan Giri Gresik.

4.1.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan oleh peneliti kepada beberapa narasumber termasuk salah satunya ialah mewawancari Bapak Khairil Anwar sebagai Kepala Museum Sunan Giri Gresik yang menyampaikan bahwa Museum ini belum memiliki *Environmental Graphic Design* yaitu *Wayfinding* untuk di letakkan di depan wilayah Sunan Giri Gresik dan juga untuk diletakkan di dalam Museum. Beliau juga mengatakan bahwa pengunjung yang mampir ke Museum Sunan Giri Gresik kebanyakan ialah dari kalangan mahasiswa yang sedang melakukan penelitian atau observasi, pelajar yang sedang melakukan tugas sekolah mengenai koleksi Museum, serta beberapa pengunjung yang pulang dari Ziarah Sunan Giri Gresik.



Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Bapak Anwar Selaku Kepala Museum

Museum ini didirikan dengan dilatar belakangi oleh besarnya tinggalkan arkeologi dan history yang ada di Kabupaten Gresik berada di alam ataupun dikalangan masyarakat. Museum Sunan Gresik sendiri memiliki 72 koleksi yang terdiri dari koleksi Hindu dan Budha, Kolonial Belanda, artefak Al - Quran, keramik, dan senjata pusaka yang bersejarah. Dan Bapak Khairil Anwar sendiri mengatan bahwa Museum Sunan Giri Gresik membutuhkan *Caption* dan *Environmental Graphic Design*.

Untuk wawancara selanjutnya peneliti juga menyempatkan wawancara dengan pengunjung Museum. Untuk narasumber pengunjung pertama adalah mahasiswa yang berasal dari UISI Gresik yang mengatakan sedang mengerjakan observasi tugas sejarah, siswa tersebut mengatakan *Caption* pada keterangan koleksi kurang menarik dan juga informasi yang di dapatkan sangat kurang sehingga harus menanyakan dulu kepada petugas Museum. Dan untuk narasumber berikutnya adalah seorang pengunjung yang selesai melakukan Ziarah , pengunjung tersebut mengatakan bahwa dia hanya ingin melihat - lihat koleksi Museum karena kebetulan saat akan menuju tempat parkir melihat bahwa ada Museum disana. Saat peneliti menanyakan apakah sebelumnya sudah mengetahui bahwa di tempat Ziarah Makam Sunan Giri terdapat Museum, pengunjung tersebut mengatakan tidak mengetahui karena tidak adanya petunjuk arah ke Museum.

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang akan di pertanggung jawabkan serta menjadi salah satu bukti asli untuk suatu hal seperti penelitian. Hasil dokumentasi berupa foto posisi dalam Museum dan luar Museum yang memperlihatkan kondisi Museum Sunan Giri Gresik. Dokumentasi ini diambil saat pandemi *Covid - 19* sedang melanda di Indonesia, namun diharapkan dokumentasi ini tetap bisa memperkuat olahan data peneliti yang sudah didapatkan, sehingga dengan adanya dokumentasi ini dapat mempermudah pengelola dalam menyempurnakan data.



Gambar 4. 2 Pintu Masuk Wilayah Sunan Giri Gresik

Pada Gambar 4.2 terlihat pintu masuk wilayah Sunan Giri Gresik tampak dari luar Museum Sunan Giri Gresik yang belum memiliki *Environmental Graphic Design* yaitu *Wayfinding* sehingga pengunjung yang melewati daerah ini tidak mengetahui jika didalam wilayah Ziarah Makam Sunan Giri Gresik terdapat Museum.



Gambar 4.3 Tampak Luar Museum Sunan Giri Gresik

Pada gambar 4.3 menunjukkan tampak depan dari Museum Sunan Giri Gresik. Museum berlokasi di jalur pintu keluar dari Makam Sunan Giri Gresik yang belum memiliki *Wayfinding*.



Gambar 4. 4 Museum Sunan Giri Gresik Tampak Dalam Lantai 1

Pada gambar 4.4 adalah tampak dalam Museum Sunan Giri Gresik yang ada dilantai 1, dilantai terdapat koleksi zaman Kolonial Belanda dan koleksi zaman Hindu dan Budha.



Gambar 4. 5 Museum Sunan Giri Gresik Tampak Dalam Lantai 2

Dan selanjutnya pada gambar 4.5 dilantai 2 terdapat koleksi artefak Al - Quran, senjata bersejarah, beserta koleksi keramik.

4.2 Analisi Data

4.2.1 Reduksi Data

A. Observasi

Berdasarkan hasil obeservasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, di Museum Sunan Giri Gresik terdapat lahan parkir yang luas karena Museum ini dekat dengan tempat Ziarah Makam Sunan Giri yang di kenal banyak orang. Museum ini memiliki koleksi yang berjumlah 72 koleksi yang diletakan di lantai 1 dan lantai 2. Di bagian lantai 1 terdapat ruang pameran Kolonial Belanda yang disebelah kiri pintu masuk, dan ruang pameran Hindu dan Budha yang disebelah kanan pintu masuk. Beserta ada ruang persekretariat Museum yang berlokasi dilantai 1 dan ada juga fasilitas kamar mandi. Untuk dilantai 2 saat menaiki tangga sudah disuguhkan dengan koleksi ruang pameran pengaruh Islam, dan disebelah kanan tangga ada ruang pameran naskah Al - Quran dan

disebelah kiri tangga terdapat ruang pameran koleksi keramik. Dan terdapat fasilitas kamar mandi.

B. Wawancara

Setelah melakukan wawancara dengan kepala Museum yaitu Bapak Khairil Anwar serta beberapa pengunjung Museum, Museum Sunan Giri Gresik mempunyai permasalahan *Environmental Graphic Design* yang kurang pada Museum Sunan Giri Gresik sehingga pengunjung tidak mengetahui keberadaan Museum beserta tata letak koleksi Museum. Sehingga diperlukan adanya *Environmental Graphic Design* untuk penanda bahwa dilokasi Ziarah Sunan Giri Gresik terdapat Museum Sunan Giri Gresik.

C. Dokumentasi

Setelah melakukan observasi peneliti mendapatkan dokumentasi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Museum Sunan Giri Gresik ini memiliki bangunan 2 lantai dan memiliki 72 koleksi yang diletakan dilantai 1 dan dilantai 2. Dapat kita lihat juga dari hasil dokumentasi bahwa pada Museum Sunan Giri Gresik belum memiliki *Wayfinding System, Sign System, dan Guidmap*. Dan hal tersebut menyebabkan pengunjung merasa kurang dalam mendapatkan informasi.

4.2.2 Penyajian Data

Data yang sudah didapatkan peneliti dari dokumentasi, observasi, dan wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Belum ada tersedianya *Environmental Graphic Design* pada area luar dan dalam Sunan Giri Gresik.
2. Belum tersedianya informasi tata letak koleksi Museum yang dimana pengunjung masi bertanya kepada petugas untuk mengetahui letak koleksi.
3. Pengunjung yang rata – rata dari para pekerja, dari pegawai swasta dan pegawai negeri, mahasiswa, beserta pelajar mulai dari sekolah dasar hingga SMA/SMK sederajat yang sedang melakukan kunjungan mempunyai tujuan yang sama untuk mencari informasi mengenai koleksi dan sejarah yang ada di Museum Sunan Giri Gresik.

4.2.3 Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat peneliti simpulkan bahwa penyajian data yang didapatkan di Museum Sunan Giri Gresik adalah Museum yang berisi tentang koleksi artefak AL - Quran dan sejarah tentang Islam yang berada di Gresik. Dengan pengunjung yang rata – rata dari kalangan pelajar dari sekolah dasar hingga SMA/SMK sederajat, beserta mahasiswa yang melaksanakan penelitian menunjukkan rata – rata bertujuan untuk mencari informasi mengenai koleksi dan sejarahnya. Dan sedanglan di Museum sendiri belum memiliki *Environmental Graphic Design* untuk memperkuat informasi kepada pengunjung sehingga informasi yang mau disampaikan oleh pengunjung belum tersampaikan dengan baik.

Maka penelitian ini diperlukan pelaksanaan pembuatan *Environmental Graphic Design* untuk membuat dan memperkuat informasi dan kenyamanan bagi pengunjung dengan adanya *Environmental Graphic Design*.

4.3 Konsep Dan Keyword

Dari data yang sudah didapatkan peneliti, maka data yang terpilih akan diolah dan dijadikan acuan dan analisa untuk menemukan *Keyword*.

4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

Pada era globalisasi seperti ini dan pada penelitian ini STP sangat dipenting untuk menentukan konsumen, sebab keinginan serta kebutuhan tiap konsumen berbeda. Maka dari itu diperlukan untuk menganalisa segmentasi, targeting dan positioning untuk konsumen.

1. Segmentasi pasar ialah pembagian suatu pasar ke dalam kelompok - kelompok yang jelas, yang memiliki kebutuhan serta keinginan yang sama dan memberikan respon sama terhadap suatu tindakan pemasaran. Publik atau *Audiens* itu *Heterogen*, oleh karena itu memilih segmen *Audiens* tertentu lebih difokuskan dengan memahami siapa itu *Audiensya*, apa yang dibutuhkan dan bagaimana mempertahankannya.

- a. Segmentasi geografis, pada segmentasi geografi pengelompokan dilakukan berdasarkan faktor geografinya, berdasarkan daerah asal atau tempat tinggal konsumen. Contohnya sebagai berikut :

Negara : Indonesia
 Teritorial : Kota Gresik
 Kepadatan populasi : Kota Besar

- b. Segmentasi Demografis, Pada demografi segmentasi pengelompokan dilakukan berdasarkan variabel usia jenis kelamin dan pekerjaan konsumen.

Jenis kelamin : Laki – Laki dan Perempuan
 Usia : 11 – 25 tahun
 Profesi : pelajar SD , SMP , SMA/SMK , Mahasiswa
 Kelas Sosial : Menengah dan Menengah atas

Jenis Pengunjung : Berkelompok atau Individu

- c. Segmentasi Psikografis, Pengelompokan didasarkan pada karakteristik setiap konsumen, seperti motivasi kepribadian, persepsi, interest, minat, dan sikap.

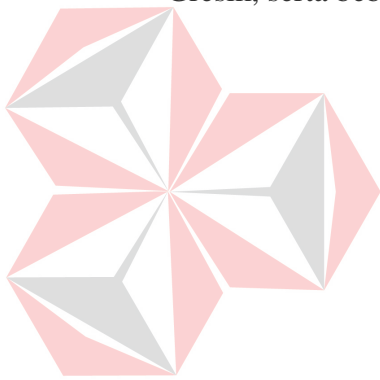
Aktivitas : Menuntut ilmu , bergabung dalam suatu organisasi.
 Ketertarikan : Belajar, mendapatkan wawasan, mengetahui sejarah.
 Pendapat : Mengetahui sejarah untuk menambah wawasan

2. Target yang dituju untuk *Audiens* dan target market sebagai orang yang memiliki kekuatan terhadap *Audiens*. Dalam hal ini, target yang dipilih ialah laki - laki dan perempuan berusia 11 - 25 tahun yang tinggal di Indonesia khususnya kota Gresik, berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa. Target tersebut dimana setiap harinya melakukan kegiatan menuntut ilmu atau bahkan bergabung dalam suatu organisasi. Serta target tersebut harusnya memiliki ketertarikan untuk belajar dan keinginan mendapatkan ilmu dengan berpendapat bahwa mengetahui sejarah sangatlah bagus untuk menambah ilmu.

3. *Positioning* merupakan strategi komunikasi yang dimana konsumen menempatkan informasi ke pemikirannya. *Positioning* dari Perancangan *Environmental Graphic Design* sebagai upaya memberikan informasi kepada pengunjung yang ada di Museum Sunan Giri Gresik adalah untuk membuat *Audiens* bisa mendapatkan informasi tata letak Museum baik dari dalam maupun luar, serta koleksi dengan jelas dan mudah.

4.3.2 Unique Selling Propotion (USP)

Museum Sunan Giri Gresik adalah Museum yang berada di kota Gresik, yang berada di satu tempat dengan tempat Ziarah Makam Sunan Giri Gresik. Museum Sunan Giri Gresik memiliki berbagai macam koleksi mengenai sejarah islam yang ada di kota Gresik, serta beberapa sejarah untuk menambah wawasan pengetahuan.



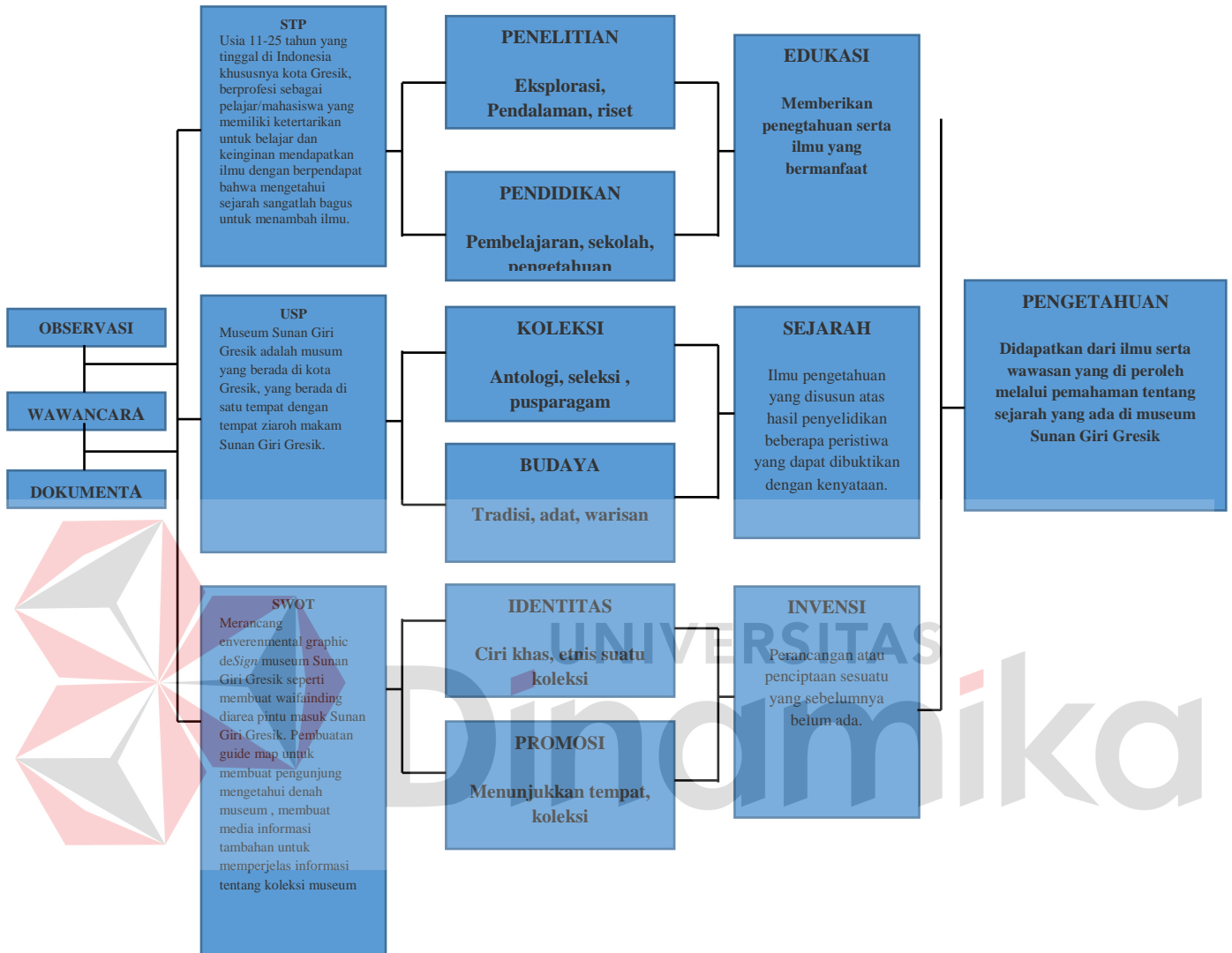
UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.3 Analisis SWOT

Tabel 4. 1 SWOT

<p><i>Internal (S – W)</i></p> <p><i>Eksternal (O - T)</i></p>	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri sejak tahun 2002. - Di latar belakangnya besarnya tinggalan arkeologi dan history yang ada di Kabupaten Gresik. - Memiliki koleksi lengkap dengan sejarah Gresik. - Satu lokasi dengan Makam Sunan Giri Gresik. - Memiliki lahan parkir yang luas, dan tiket masuk Gratis. - Meningkatkan minat anak – anak serta remaja akan sejarah.
<p><i>Opportunity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinaungi oleh Cagar Budaya dan Museum Indonesia. - Didukung oleh BAPEDA Kabupaten Gresik. - Memberikan dampak baik bagi lingkungan sekitar. - Fasilitas Edukasi yang mencukupi untuk keuntungan seta peluang bagi Museum. 	<p><i>S – O</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan fasilitas kepada pelajar untuk melakukan penelitian. - Memanfaatkan fasilitas wisata Religi untuk menarik wisatawan dari luar kota Gresik. - Membuat metode Tour Online. 	<p><i>W – O</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan pelayanan dari pengurus Museum. - Membuat <i>Guide Map</i> untuk pengunjung. - Membuat identitas <i>Wayfinding</i> untuk ruang koleksi. - Membuat video pengenalan sejarah sebagai media informasi tambahan.
<p><i>Threat</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identitas Museum yang kurang diketahui oleh masyarakat luar kota Gresik. - Kurang minatnta masyarakat tentang Museum. - Informasi Museum Kurang memadai. - Pengunjung yang datang hanya melakukan penelitian saja. 	<p><i>S - T</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Lomba Untuk pengunjung Museum Maupun pengunjung Ziarah. - Membuat deskripsi atau <i>Caption</i> pada koleksi Museum agar lebih Jelas. - Bekerja sama dengan penanggung jawab tempat Ziarah agar para pengunjung dapat mengnjungi Museum. 	<p><i>W – T</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>Wayfinding System</i> untuk koleksi dan ruangan Museum. - Membuat <i>Wayfinding System</i> sekittar tempat Ziarah Sunan Giri Gresik. - Melakukan Media Promosi melalui media Informasi dan Media Social.
<p>Strategi Utama</p>	<p>Merancang <i>Environmental Graphic Design</i> Museum Sunan Giri Gresik seperti membuat <i>Wayfinding</i> di area pintu masuk Sunan Giri Gresik. Pembuatan <i>Guide Map</i> untuk membuat pengunjung mengetahui denah koleksi Museum, membuat media informasi tambahan untuk memperjelas informasi tentang koleksi Museum.</p>	

4.3.4 Keyword



Gambar 4. 6 Keyword

4.3.5 Deskripsi Konsep

Dari perancangan di atas, keyword yang peneliti dapatkan adalah “pengetahuan”. Pengetahuan adalah fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran. Pengetahuan akan dijadikan dasar konsep dalam penelitian perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik sebagai peningkatan informasi kepada pengunjung. Dengan konsep “pengetahuan”, *Environmental Graphic Design* yang peneliti buat bertujuan untuk menambah kejelasan

informasi kepada pengunjung. *Environmental Graphic Design* itu akan diletakan di sekitar area luar dan dalam Museum, sehingga pengunjung dapat mengetahui letak Museum dan dapat menimbah ilmu di Museum Sunan Giri Gresik.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan ini untuk menjelaskan informasi yang ada di lokasi Museum meliputi galeri yang ada didalam Museum dan diluar Museum Museum Sunan Giri Gresik, supaya pengunjung menerima informasi yang telah disampaikan. Di perancangan *Environmental Graphic Design* yang akan di lakukan di Museum Sunan Giri Gresik sebagai upaya meningkatkan informasi kepada pengunjung, bertujuan untuk mengenalkan Museum Sunan Giri Gresik kepada masyarakat umum yang belum tahu tentang keberadaan Museum Sunan Giri Gresik.

4.4.2 Strategi Kreatif

Strategi ialah bagaimana untuk mencapai sebuah tujuan, oleh karena itu penelitian dengan judul “perancangan *Environmental Graphic Design* Sunan Giri Gresik sebagai upaya memberikan informasi kepada pengunjung”, dengan mendapatkan konsep “pengetahuan” bisa memberi petunjuk kepada pengunjung agar mendapatkan informasi yang mudah dari setiap koleksi yang ada di Museum Sunan Giri Gresik. Konsep perancangan berpatokan dengan konsep perancangan “pengetahuan”.

4.4.3 Tipografi

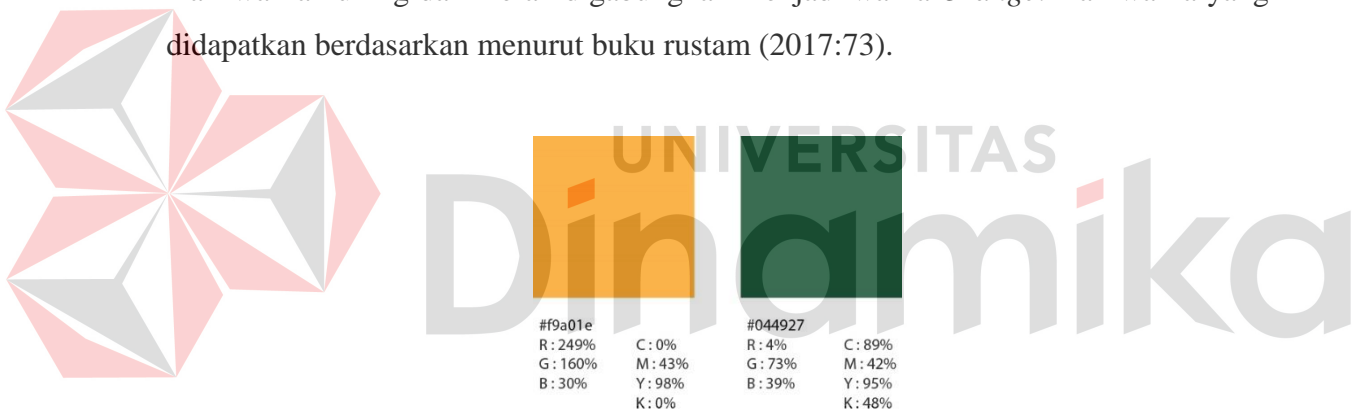
Dari konsep “pengetahuan” yang didapat terdapat kata ilmu, dari kata ilmu menjabarkan kembali menjadi disiplin, disiplin dijadikan sebagai bentuk untuk tipografi yang dimana masuk ke jenis golongan *Font Sans Serif* dengan nama *The Bold Font*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
.:;'"(?!)+-*!/=

Gambar 4. 7 Font Jenis *The Bold Font*

4.4.4 Warna

Di perancangan ini konsep “pengetahuan” mendapatkan kata ide, dan ide dijabarkan kembali menjadi kreatif, dari kreatif mendapatkan warna hijau, dari kata ide juga dijabarkan menjadi kata kuat, dari kuat mendapatkan warna merah dan digabungkan warna kuning yang di ambil dari warna logo lambang kabupaten Gresik. Dari warna kuning dan merah digabungkan menjadi warna *Orange*. Dan warna yang didapatkan berdasarkan menurut buku rustam (2017:73).



Gambar 4. 8 Warna

4.4.5 Identifikasi Bentuk

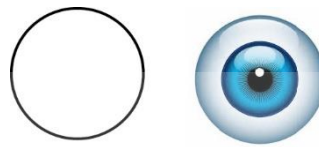
Untuk bentuk perancangan dari kata “pengetahuan” dengan dipadukannya logo lambang dari kabupaten Gresik peneliti mendapatkan konsep penelitian yang sebagai berikut :

Bentuk yang di dapatkan dari “pengetahuan” yang digabungkan dengan logo kabupaten Gresik mendapatkan bentuk segitiga, segitiga diambil dari bentuk perahu yang ada di logo kabupaten Gresik.



Gambar 4. 9 Bentuk Yang Diadaptasi Dari Logo Kabupaten Gresik

Untuk bentuk yang kedua dari kata “pengetahuan” yang dijabarkan mendapatkan kata penglihatan, dan penglihatankan mendapatkan kata mata, dan mata bentuknya adalah lingkaran.



Gambar 4. 10 Bentuk Yang Diadaptasi Dari Mata

4.5 Perancangan Media

4.5.1 Tujuan Media

Untuk tujuan perancangan media ini adalah tersampainya informasi kepada pengunjung Museum, yang sedang melakukan penelitian, maupun kunjungan yang ada di luar Museum untuk datang dan mampir ke dalam Museum dan mengetahui berbagai macam koleksi Museum tentang sejarah Islam yang tersebar di kabupaten Gresik.

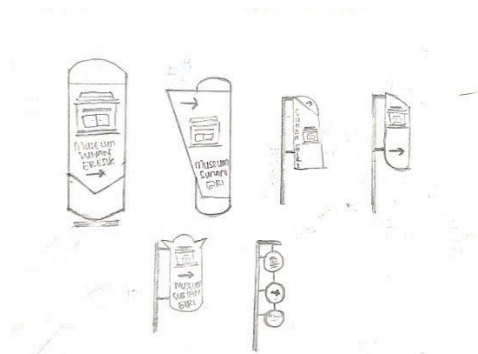
4.5.2 Strategi Media

Strategi yang digunakan adalah media *Wayfinding* , *Signage*, *Guide Map*. Dan media pendukungnya ada *X - Banner*, brosur, *Totebag*, gantungan kunci, pin, dan brosur yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan media informasi.

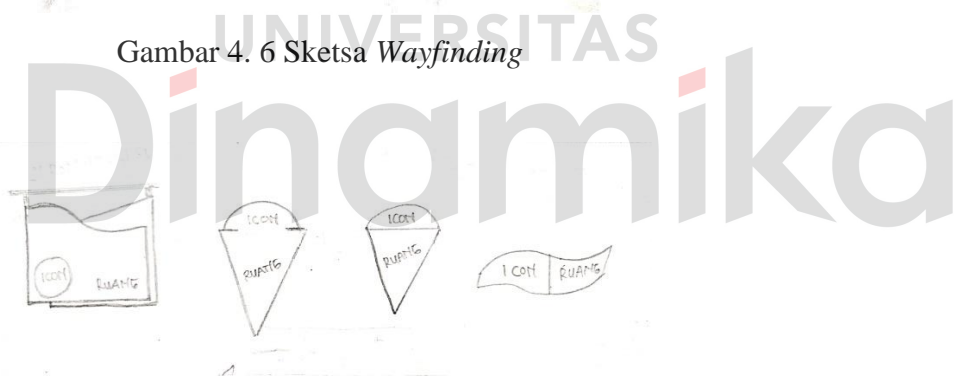
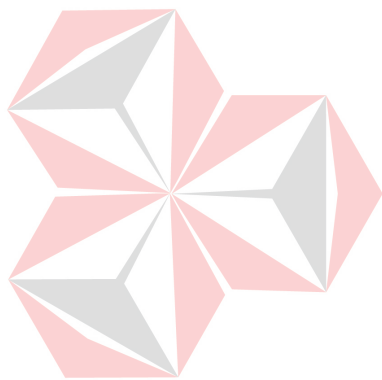
4.6 Perancangan Karya

4.6.1 Perancangan Media Utama

Untuk alternative sketsa media utama berdasarkan dari bentuk segitiga yang di ambil dari logo kabupaten Gresik yang menjadi bentuk dasar tersebut. Desain sketsa ini bertujuan agar pemilihan bentuk *Signage* dan *Wayfinding* yang memiliki lebih banyak alternatif dan mematangkan konsep dari desain tersebut.

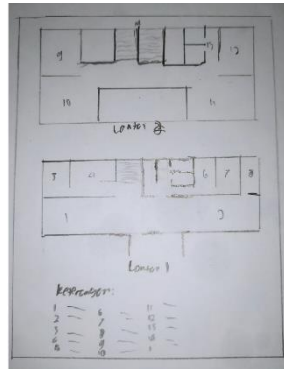


Gambar 4. 6 Sketsa *Wayfinding*



Gambar 4. 7 Sketsa *Signage*

Guide map pada media yang akan di implementasikan membentuk kotak yang akan di tempelkan ke dinding dekat resepsionis yang disaat dimana pengunjung yang masuk melalui pintu utama akan langsung melihat bentuk dari *Guide Map*.



Gambar 4. 8 Sketsa *Guide Map*

Sketsa *Icon* mengikuti bentuk dari struktur letak bagian – bagian koleksi yang berada di dalam Museum Sunan Giri Gresik, dan di luar Museum Sunan Giri Gresik, untuk memberi tanda atau penunjuk koleksi dan fasilitas contohnya, ruang pameran koleksi Hindu dan Budha, ruang koleksi Kolonial Belanda, ruang koleksi pengaruh Islam, ruang koleksi naskah, ruang guci, dan toilet yang fasilitas ini berada didalam Museum Sunan Giri Gresik. Dan fasilitas yang ada di luar Museum meliputi ada parkir kendaraan bermotor dan mobil beserta toilet yang ada diluar Museum. Sketsa ini bertujuan agar memperlihatkan bentuk awal dari *Icon* yang ada diruang koleksi Museum.



Gambar 4. 9 Sketsa *Icon*

4.6.2 Perancangan Media Pendukung

Sketsa pin ini memberi gambar berupa gambar icon dari gambar pengaruh sejarah Islam yang ada di Gresik dan bertuliskan “Museum Sunan Giri”. Sketsa yang di implementasikan kepada pin ialah lelaki bersurban. Dan juga pin ini bisa di miliki atau digunakan oleh masyarakat umum sebagai aksesoris baju, tas, dan media apapun. Secara garis besar disaat pengunjung memakai pin dari Museum Sunan Giri Gresik sebagai media promosi



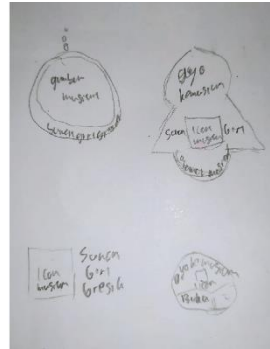
Gambar 4. 10 Sketsa Pin

Sketsa *tode bag* yang akan menggunakan gambar dari foto Museum Sunan Giri Gresik sebagai media pendukung untuk mengenal Museum Sunan Giri Gresik.



Gambar 4. 11 Sketsa Tode Bag

Sketsa gantungan kunci akan menggunakan gambar atau bentuk dari *Icon* Sunan Giri Gresik beserta tulisan Sunan Giri Gresik, yang cocok untuk menjadi media pendukung karna bentuknya yang kecil dan ringan yang cocok untuk menjadi aksesoris.



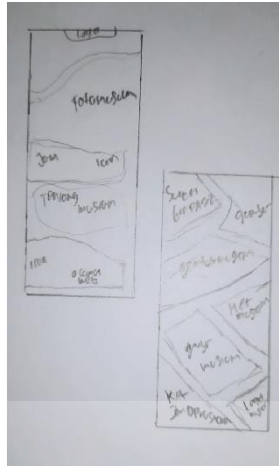
Gambar 4. 17 Sketsa Gantungan Kunci

Sketsa brosur adalah media yang digunakan untuk memberi sedikit informasi pada koleksi Museum yang mudah dibawah kemana – mana. Untuk konsep dari sketsa brosur sendiri memberikan informasi koleksi unggulan Museum. Yang berwarna dasar kuning dan hijau, beserta memberi sedikit bentuk campuran segitiga dan lingkaran



Gambar 4. 18 Sketsa Gantungan Kunci

Sketsa x banner akan menggunkan konsep dari foto tampak depan Museum yang akan dipadukan dengan bentuk lingkaran dan segitiga dengan warna kuning dan hijau sebagai warna dasar. Dan memberikan informasi tentang jam operasional buka pada Museum Sunan Giri Gresik.



Gambar 4. 19 Sketsa X Banner

4.7 Implementasi Desain

4.7.1 Implementasi Desain Utama

Desain *Signage* dan *Wayfinding* akan di padukan dengan konsep dari dua bentuk dan dua warna, untuk penempatan yang akan dilaksanakan menggunakan metode penempatan *Freestanding Or Ground - Mounted*, *Flush* atau *Flat Wall - Mounted*, dan *Celling Hug*.

Untuk pemasangan *Wayfinding* menggunakan metode *Freestanding Or Ground - Mounted* yang dimana akan diletakkan dibagian luar Museum sebagai penunjuk arah Museum, dan di letakkan di dalam Museum sebagai letak titik koleksi Museum. Untuk *Wayfinding* yang di letakkan di luar Museum akan memiliki ketinggian 300 cm dan lebar 100 cm yang akan nantinya juga akan dipasang menggunakan bahan kayu sebagai bahan dasarnya dan untuk icon Museum, tulisan Museum, dan penunjuk arahnya akan menggunakan akrilik. Untuk *Wayfinding* yang di dalam Museum akan dirancang memiliki ketinggian 100 cm dan lebar 60 cm yang menggunakan bahan akrilik sebagai bahan dasar dan bentuknya mengikuti desain yang sudah di digitalkan.



Gambar 4. 20 *Wayfinding Indoor dan Outdoor*

Untuk metode yang selanjutnya metode *Flush* atau *Flat Wall - Mounted* akan diletakkan di dinding yang akan ditunjukkan sebagai letak ruang koleksi dan ruang serbaguna yang ada Museum, sebagai contohnya ada ruang koleksi keramik, ruang koleksi naskah, ruang kepala Museum, ruang reparasi, dan masih ada yang lainnya. Untuk nantinya ukuran dari *Signage* dinding ini menggunakan bahan akrilik yang berukuran lebar 15 cm dan tinggi 7 cm untuk ketebalan 1 cm dan juga bisa menggunakan kertas *art paper* ketebalan 210 gram yang diberi laminating untuk memotong biaya yang lebih murah.



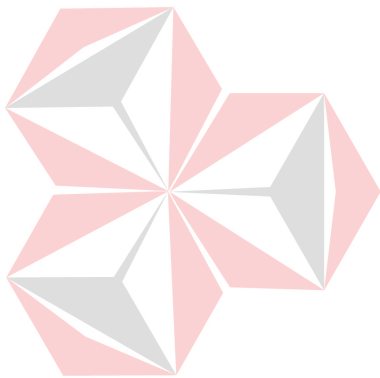
Gambar 4. 12 *Signage Dinding dan Icon*

Untuk desain *Caption* ada dua, desain *Caption* yang di letakkan di dinding, dan juga desain *Caption* yang di letakkan di setiap koleksinya. Untuk bahan dari desain *Caption* dinding akan menggunakan banner berbahan *Frontlie* yang berukuran 100 cm

dan lebar 65 cm. dan untuk *Caption* yang diletakkan di koleksi menggunakan bahan *art paper* 210 gram.

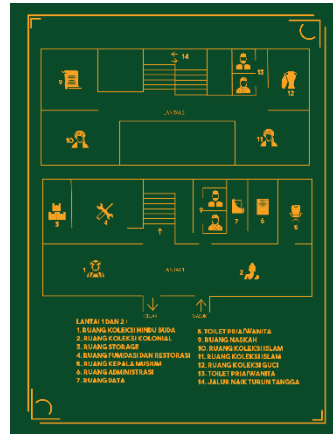


Gambar 4. 13 Desain *Caption* Koleksi



Gambar 4. 14 Desain *Caption* Dinding

Guide Map akan berfungsi sebagai informasi penunjuk arah dan tata letak koleksi yang berada di dalam galeri Museum Sunan Giri Gresik. Yang nantinya *Guide Map* ini akan diletakkan di dinding di belakang resepsionis yang akan di rancang menggunakan cetakan banner berbahan *Frontline* yang berukuran 100 cm dan lebar 65 cm.



Gambar 4. 15 Desain *Guide Map*

4.7.2 Implementasi Desain Media Pendukung

Untuk implementasi desain media pendukung akan adanya meliputi desain dari brosur, x banner, *todebag*, gantungan kunci, dan pin.

Untuk desain pin bentuknya bulat seperti pada umumnya, yang nantinya akan di beri icon dari gambar pengaruh sejarah islam yang ada di Gresik dan bertuliskan “Museum Sunan Giri”. Untuk pinnya sendiri akan berukuran diameter 5 cm. dan bahan pinnya yang digunakan pada umumnya. Pin ini juga bisa menjadi media promosi untuk Museum Sunan Giri secara tidak langsung.



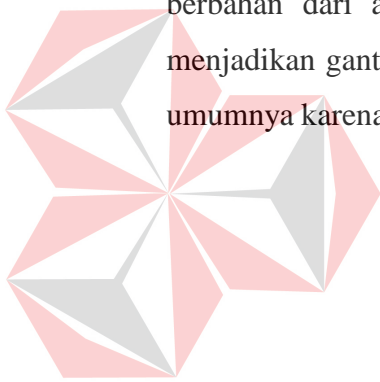
Gambar 4. 16 Pin

Untuk *Tode Bag* nantinya akan di cetak menggunakan bahan kanvas, untuk desainnya menggunakan foto dari Museum Sunan Giri Gresik yang di gabungkan dengan desain bentuk *Signage*. *Tods bag* juga bisa sebagai media promosi Sunan Giri Gresik.



Gambar 4. 17 Tode Bag

Gantungan kunci nantik akan berbentuk tulisan Sunan Giri Gresik, yang berbahan dari akrilik transparan. akrilik sendiri bahan yang murah dan ringan menjadikan gantungan kunci akrilik ini menjadi media informasi yang berguna pada umumnya karena dari bentuknya yang kecil dan mudah di letakkan di aksesoris apapun.



Gambar 4. 18 Gantungan Kunci

Untuk media pendukung brosur, brosur menggunakan konsep seperti *Signage*, dan brosurnya sendiri akan cetak ukuran A4 yang nantinya akan dilipat menjadi 3 bagian. Dan nantinya dari brosur akan terdapat beberapa informasi koleksi Museum dari yang ada di lantai 1 dan ada di lantai 2. Dan juga berfungsi sebagai media promosi di saat Museum Sunan Giri sedang melaksanakan acara.



Gambar 4. 19 Brosur

X banner nantinya akan digunakan sebagai media informasi yang diletakkan di depan resepsionis sebagai media pendukung. Dan x banner juga bisa di gunakan sebagai media pendukung saat ada pameran, atau kunjungan dari pengunjung. X banner ini nantik akan ada sedikit informasi dari Museum dan gambar – gambar dari koleksi Museum.



Gambar 4. 20 X Banner

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta beberapa analisa data yang telah dibahas dari penelitian ini yakni tujuan utamanya untuk melakukan desain *Environmental Graphic Design* sebagai upayah untuk menambah informasi pada Museum Sunan Giri Gresik. Perancangan ini dibuat agar pengunjung lebih nyaman serta pengunjung mendapatkan informasi yang telah disajikan secara maksimal. Melalui *Environmental Graphic Design* dan beberapa media pendukung lainnya diharapkan dapat menambah daya tarik pengunjung untuk datang ke Museum. Adapun *Keyword* yang diperoleh dari SWOT, STP dan USP adalah “pengetahuan” yang memiliki arti fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran. Dengan “pengetahuan”, *Environmental Graphic Design* yang peneliti buat bertujuan untuk menambah kejelasan informasi kepada pengunjung. Konsep “pengetahuan” yang diterapkan dalam *Environmental Graphic Design* pada Museum Sunan Giri Gresik yakni meliputi *Wayfinding*, *Signae* dan informasi desain berupa *Guide Map*. Selain itu diimplementasikan juga dalam bentuk X Banner, brosur, gantungan kunci, *Merchandise* berupa pin dan gantungan kunci sebagai media pendukung.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan ialah sebagai berikut :

1. Bagi pengelola Museum Sunan Giri Gresik diharapkan untuk lebih banyak melakukan promosi kepada masyarakat sekitar ataupun pengunjung agar keberadaan Museum Sunan Giri Gresik lebih banyak diketahui lokasinya.
2. Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Gresik diharapkan dapat memaksimalkan pengelolaan Museum Sunan Giri Gresik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber ataupun referensi serta diharapkan untuk mempersiapkan diri dalam proses pengumpulan segala hal yang dibutuhkan oleh penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku

Burhan, Bungin. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

Lexy J, Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sumber Jurnal

Muchammad Bastomi. 2020. *Perancangan Environmental Graphic DeSign Museum Nahdlatul Ulama Sebagai Upaya Meningkatkan Informasi Kepada Pengunjung*. Surabaya : Program Studi Desain Komunikasi Visual UNDIKA.

Theresa, Olivia. Achmad dan Dody. 2014. *Perancangan Sistem Identitas Bandara Kualanamu*. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain. No. 1:2.

Sumber Website

Museum Sunan Giri. 2020. *Internet*. <http://pariwisataGresik.com/MuseumSunanGiri/>

Diakses 12 Oktober 2020.

Kota Gresik. 2020. *Internet*.

Diakses 12 November 2020 pukul 14.23.