



**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*  
MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PENGUNJUNG**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Septyawan Angger Galih S**

**17420100045**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*  
MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PENGUNJUNG**

**TUGAS AKHIR**

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



**Oleh:**  
**Nama : Septyawan Angger Galih Sangsaka**  
**NIM : 17420100045**  
**Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

### PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGUNJUNG

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Septyawan Angger Galih Sangsaka**  
NIM: 17420100045

Telah diajukan, diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji  
Pada: Kamis, 13 Juli 2023

#### Susunan para Dewan Penguji

##### Pembimbing:

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

##### Penguji:

Karsam, M.A., Ph.D.  
NIDN: 0705076802



Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.07.20  
14:19:36 +07'00'



Universitas  
Dinamika  
2023.07.21  
13:29:39 +07'00'



Universitas Dinamika  
2023.07.23 09:18:59  
+07'00'

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



Universitas Dinamika  
2023.07.26 07:24:06  
+07'00'

**Karsam, MA., Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Universitas Dinamika

**LEMBAR MOTTO**



*Stop complaining just do it*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**LEMBAR PERSEMBAHAN**



**Saya persembahkan kepada orang tua dan diri saya**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Septyawan Angger Galih Sangsaka  
NIM : 17420100045  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*  
MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PENGUNJUNG

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi 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 karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Juli 2023

Yang menyatakan

  
Septyawan Angger Galih S  
NIM : 17420100045

## ABSTRAK

Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum yang terletak di kota Sidoarjo dengan berlokasi di Jalan Raya Buduran, museum diresmikan pada tanggal 14 Mei 2004 oleh Bapak Dr. H. Rasiyo, Msi. selaku kepala dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi Jawa Timur. Namun terkait signage & wayfinding system pada museum Negeri Mpu Tantular masih cenderung lemah, dikarenakan kurangnya petunjuk serta penjelasan mengenai tiap bagian pada area museum. Dari adanya permasalahan yang ada pada Museum Negeri Mpu Tantular tersebut, maka dibutuhkan perancangan Environmental Graphic Design sebagai penunjang informasi pengunjung. Environmental Graphic Design adalah media untuk mengantarkan masyarakat sehingga memungkinkan mereka untuk menemukan jalan dengan sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain, dan mencegah seseorang untuk tersesat Oleh sebab itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang Environmental Graphic Design Museum Negeri Mpu Tantular sebagai media informasi kepada pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada perancangan ini diharapkan dapat menambah daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum. Media utama pada perancangan ini adalah *signage* dan *wayfinding system* berupa *guide map*. Kemudian untuk media pendukung berupa x-banner, poster, pin, bolpoin, serta *tumbler*.

**Kata Kunci :** Museum, *Environmental Graphic Design*, *Signage*, *Wayfinding*.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karuniaNya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular Sebagai Media Informasi Pengunjung” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua peneliti yang telah membantu dalam bentuk doa, motivasi dan materi.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan penguji.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Prodi S1 Desain Komunikasi Visual dan sebagai dosen pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Aditya Eka, Nizar Amin, Dheril, Fajar dan teman-teman lain yang telah membantu dan menyemangati dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Surabaya, 13 Juli 2023

Peneliti



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 <i>Environmental Graphic Design</i> .....	5
2.3 <i>Wayfinding</i> .....	6
2.4 Bentuk <i>Sign</i> .....	6
2.4 Jenis <i>Sign</i> .....	7
2.5 Layout.....	8
2.6 Warna .....	9
2.7 Tipografi .....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>11</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	11
3.2 Unit Analisis .....	11
3.2.1 Objek Penelitian .....	11
3.2.3 Lokasi Penelitian .....	11
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	12
3.3.1 Observasi .....	12
3.3.2 Wawancara .....	12
3.4 Teknik Analisa Data .....	13
3.4.1 Reduksi Data .....	13
3.4.2 Penyajian Data.....	13
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	13
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>14</b>

4.1 Hasil dan Analisis Data.....	14
4.1.1 Hasil Observasi.....	14
4.1.2 Hasil Wawancara.....	15
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	17
4.2 Analisis Data.....	18
4.2.1 Reduksi Data.....	18
4.2.2 Penyajian Data.....	20
4.2.3 Penarikan Kesimpulan.....	20
4.3 Konsep Dan <i>Keyword</i> .....	20
4.3.1 Analisis <i>Segmentation, Targeting, dan Positioning</i> (STP).....	21
4.3.2 <i>Unique Selling Propositioning</i> (USP).....	22
4.3.3 Analisis SWOT.....	22
4.3.4 <i>Key Communication Message</i> .....	23
4.3.5 Deskripsi Konsep.....	23
4.4 Konsep Perancangan Karya.....	23
4.4.1 Tujuan Kreatif.....	23
4.4.2 Strategi Kreatif.....	24
4.4.3 Warna.....	24
4.4.4 Tipografi.....	25
4.4.5 Identifikasi Bentuk.....	26
4.5 Perancangan Media.....	26
4.5.1 Tujuan Media.....	26
4.5.2 Strategi Media.....	27
4.6 Perancangan Karya.....	27
4.6.1 Perancangan Media Utama.....	27
4.6.2 Perancangan Media Pendukung.....	28
4.7 Implementasi Desain.....	29
4.7.1 Implementasi Desain Media Utama.....	29
4.7.1 Implementasi Desain Media Pendukung.....	31
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan.....	34
5.1 Saran.....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>36</b>
Lampiran 1 Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir.....	36

Lampiran 2 Biodata Penulis.....	37
Lampiran 3 Kartu Bimbingan.....	38
Lampiran 4 Kartu Seminar .....	39



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rekap Data Pengunjung Periode Tahun 2022 .....	2
Gambar 1. 2 Foto Pintu Masuk Utama .....	3
Gambar 1. 3 Foto Lantai 1 & Loket .....	3
Gambar 2. 1 Warna Primer .....	9
Gambar 2. 2Warna Sekunder .....	9
Gambar 2. 3 Warna Tersier .....	9
Gambar 4. 1Wawancara Dengan Pengelola Museum .....	15
Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Pengunjung Museum.....	16
Gambar 4. 3 Denah Informasi Koleksi.....	17
Gambar 4. 4 Petunjuk Arah Menuju Lantai 2 Gedung Utama .....	17
Gambar 4. 5 Lorong Lantai 2 Menuju Ruang Koleksi Gedung Von Faber .....	18
Gambar 4. 6 KCM.....	23
Gambar 4. 7 Buku Color of Harmony Workbook .....	25
Gambar 4. 8 Warna yang Digunakan Pada Perancangan .....	25
Gambar 4. 9 Jenis Font Pada Perancangan.....	25
Gambar 4. 10 Identifikasi Bentuk .....	26
Gambar 4. 11 Identifikasi Bentuk Logo Prov.Jatim.....	26
Gambar 4. 12 Sketsa Signage & Wayfinding.....	27
Gambar 4.13 Sketsa Guide Map.....	27
Gambar 4.14 Sketsa ikon.....	28
Gambar 4.15 Rancangan media pendukung.....	28
Gambar 4.16 Final Signage .....	29
Gambar 4. 17 Final Wayfinding .....	30
Gambar 4. 18 Final Wayfinding Guide Map.....	30
Gambar 4. 19 Final Tumbler .....	31
Gambar 4. 20 Final Gantungan Kunci.....	31
Gambar 4. 21 Final Pin .....	32
Gambar 4. 22 Final Bolpoin .....	32
Gambar 4. 23 Final X-banner.....	33
Gambar 4. 24 Final Poster.....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 SWOT .....	22
-----------------------	----



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum yang terletak di kota Sidoarjo dengan berlokasi di Jalan Raya Buduran, museum diresmikan pada tanggal 14 Mei 2004 oleh Bapak Dr. H. Rasiyo, Msi. selaku kepala dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi Jawa Timur. Sejarah awal berdirinya Museum Negeri Mpu Tantular adalah kelanjutan dari "*Stedelijk Historich Museum*" yang didirikan oleh Von Faber pada tahun 1933, pada awalnya hanya memamerkan koleksi di suatu ruangan kecil di daerah Ketabang Surabaya.

Museum sempat mengalami beberapa kali berpindah tempat, dikarenakan kebutuhan lokasi yang lebih memadai dengan bertempat di Jalan Pemuda. Pada tanggal 23 Mei 1972 saat dikelola oleh Yayasan Pendidikan Umum, terdapat dukungan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan penggantian nama menjadi "Museum Jawa Timur" dan dibuka untuk umum. Pada tanggal 13 Februari 1974 status museum menjadi museum negeri dengan perubahan nama menjadi "Mpu Tantular". Menurut profil museum, pemberian nama "Mpu Tantular" memiliki arti "Mpu" yang dapat diartikan sebagai ibu yang memiliki makna sebagai titik pusat gerak dan pandangan hidup. Sedangkan "Tantular" berarti tak tertulari, tak terpengaruh, tak menyimpang, tak berubah yang kesimpulannya adalah tetap mengkhuskan diri pada ajaran agama untuk mencapai kehidupan yang abadi. Kemudian seiring adanya penambahan koleksi, pada tanggal 12 Agustus 1977 museum dipindahkan di Jalan Taman Mayangkara No.6 Surabaya. Setelah sekitar 27 tahun museum beroperasi di Jalan Taman Mayangkara, pada tanggal 14 Mei 2004 museum kembali menempati lahan baru di Jalan Raya Buduran Sidoarjo. Pemindahan ke lahan baru yang lebih luas, terdapat penambahan koleksi dan juga aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan edukatif kultural dengan tujuan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum.

Museum Negeri Mpu Tantular senantiasa berusaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan fasilitas yang dapat dinikmati pengunjung, terlebih museum

dikelola oleh pemerintah provinsi Jawa Timur. Terdapat keterangan pada profil museum, dijelaskan bahwa Museum Negeri Mpu Tantular memiliki jumlah koleksi sekitar 15.000 yang meliputi koleksi geologi, biologi, etnografi, arkeologi, histori, numismatik & heraldika, filologi, keramik, seni rupa, teknologi dan koleksi IPTEK.

Pengunjung Museum Negeri Mpu Tantular didominasi oleh pelajar, mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi serta juga dari kalangan umum. Terdapat berbagai tujuan berkunjung seperti keperluan penelitian atau tugas, kegiatan tahunan sekolah dan ada pula yang hanya sekedar berwisata. Mengacu pada peraturan gubernur Jawa Timur No. 61 tahun 2013, berkunjung ke Museum Negeri Mpu Tantular dikenakan biaya Rp. 4000 untuk orang dewasa dan Rp. 3000 untuk anak dibawah usia 12 tahun. Pengunjung dapat berkunjung pada jam operasional museum di hari Selasa – Kamis pukul 08.00 – 15.00, hari Jum'at pukul 08.00 – 14.00, Sabtu pukul 08.00 – 12.30, dan hari Minggu pukul 08.00 – 13.30.



REKAP DATA PENGUNJUNG TIKET BERDASARKAN GENDER  
MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR  
TAHUN 2022

PENGUNJUNG	LAKI LAKI												PEREMPUAN												JUMLAH	TOTAL	
	Tri Wulan 1			Tri Wulan 2			Tri Wulan 3			Tri Wulan 4			Tri Wulan 1			Tri Wulan 2			Tri Wulan 3			Tri Wulan 4					
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst	Sep	Okt	Nov	Des	JULIAH	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst	Sep	Okt	Nov			Des
TK/ PAUD	10	14	45	2	18	65	10	70	127	122	110	58	860	149	81	61	14	47	100	20	77	187	157	110	65	1058	
SD	131	45	517	6	83	875	111	59	311	1123	817	837	4775	265	420	400	8	10	606	84	70	207	1097	1221	890	5478	
SLTP	24	20	170	30	38	230	21	82	177	577	221	229	1832	223	99	250	31	832	378	34	51	206	526	233	374	3235	
SLTA	49	11	55	6	25	12	67	89	209	623	221	570	1937	23	27	130	10	109	12	65	192	133	661	322	369	1993	
MAHASISWA	26	6	10	1	21	17	5	10	27	111	147	36	417	0	0	6	2	0	12	6	14	45	182	223	33	503	
ORGANISASI	0	0	0	0	0	0	88	44	60	0	0	44	238	0	33	0	0	0	0	65	57	60	0	0	62	267	
ASING	0	0	0	0	0	0	2	3	0	4	0	0	9	0	0	0	0	0	0	2	4	1	1	0	0	8	
PENELITIAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
UNJUM	513	235	212	66	333	447	177	233	270	420	377	348	3631	159	72	237	100	71	509	206	278	170	320	289	348	2756	
JUMLAH	753	331	1009	113	519	1446	487	600	1174	2980	1953	2122	13484	819	732	1104	193	1069	1812	482	743	969	2814	2398	2171	28780	
	LAKI-LAKI												13484	PEREMPUAN												15296	28780

Gambar 1.1 Rekap Data Pengunjung Periode Tahun 2022

(Sumber: Data Museum Negeri Mpu Tantular)

Namun terkait *signage & wayfinding system* pada museum Negeri Mpu Tantular masih cenderung lemah, dikarenakan kurangnya petunjuk serta penjelasan mengenai tiap bagian pada area museum. Terdapat beberapa bagian yang peneliti temukan adalah pada area pintu masuk dimana tempat pengunjung membeli tiket tidak adanya tanda yang jelas, kemudian pada loket hanya berupa kertas hvs sebagai keterangan sehingga perlu adanya perancangan *sign* atau petunjuk yang lebih baik agar dapat meningkatkan kesan kelayakan pada *signage* museum. Kemudian pada *sign* yang menunjukkan ruang koleksi lantai 2 pada tangga hanya berupa tanda

panah, tidak ada keterangan atau informasi terkait jenis koleksi yang ada pada area tersebut. Peneliti telah melakukan dokumentasi dan menemukan kurang adanya penempatan *sign*/petunjuk yang jelas pada beberapa area.



Gambar 1. 2 Foto Pintu Masuk Utama



Gambar 1. 3 Foto Lantai 1 & Loket

Dari adanya permasalahan yang ada pada Museum Negeri Mpu Tantular tersebut, maka dibutuhkan perancangan *Environmental Graphic Design* sebagai penunjang informasi pengunjung. Menurut Niron (2009: 4) *Environmental Graphic Design* adalah media untuk mengantarkan masyarakat sehingga memungkinkan mereka untuk menemukan jalan dengan sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain, dan mencegah seseorang untuk tersesat. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular sebagai media informasi kepada pengunjung.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan yang telah dijelaskan tersebut, maka fokus penelitian ini adalah bagaimana merancang *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular Sebagai Media Informasi Pengunjung?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah yaitu:

1. Merancang *environmental graphic design* Museum Negeri Mpu Tantular berupa *wayfinding system*, *signage*, dan *informational board*.
2. Fokus pada perancangan ini hanya meliputi area koleksi utama Museum Negeri Mpu Tantular.
3. Merancang *merchandise* seperti botol *tumbler*, pin, bolpoin dan gantungan kunci.
4. Implementasi pada media promosi pendukung yang digunakan adalah x-banner dan poster.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *Environmental Graphic Design* sebagai media informasi pengunjung.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sumber informasi, referensi dan wawasan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan Museum Negeri Mpu Tantular.
3. Bagi masyarakat, peneliti juga berharap pada perancangan ini dapat membantu memberikan informasi kepada pengunjung Museum Mpu Tantular.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan pada penelitian ini terdapat penelitian terdahulu untuk perancangan *environmental graphic design* yang lebih baik, terdapat referensi sebagai berikut.

Berdasarkan penelitian yang dirancang Daniel Aryasetya Anggoro yang berjudul “Perancangan Environmental Graphic Design Air Terjun Tujuh Bidadari Desa Rejosari Sebagai Upaya Meningkatkan Informasi Pengunjung” yang menjelaskan bagaimana perancangan *wayfinding*, *guide map*, dan *signage* agar dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi pada destinasi wisata Air Terjun Tujuh Bidadari.

Keunggulan dari penelitian ini adalah memiliki tujuan untuk membantu pengunjung dalam mendapatkan informasi saat berada di area Air Terjun Tujuh Bidadari Desa Rejosari, dengan merancang *wayfinding*, *guide map*, dan *signage* sebagai pendukung penyampaian informasi kepada pengunjung. Dengan perancangan *Environmental Graphic Design*, dapat meningkatkan informasi pengunjung agar tidak kebingungan pada saat berkunjung di area tersebut.

Kekurangan dari penelitian ini adalah kurangnya media pendukung untuk mengenalkan objek wisata Air Terjun Tujuh Bidadari, dengan begitu terdapat perbedaan pada penelitian yang dirancang peneliti adalah merancang *wayfinding*, *signage*, dan juga merancang *merchandise* sebagai media promosi pendukung Museum Negeri Mpu Tantular sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung museum.

### 2.2 *Environmental Graphic Design*

*Environmental Graphic Design* ialah komunikasi grafis yang berkaitan dengan sebuah informasi, ditemukan dalam sebuah lingkungan (*environment*). Penggunaan EGD telah berkembang seiring berjalannya waktu dengan sistem yang kompleks sehingga diperlukan adanya sistem yang lebih tertata (Calori & Vanden, 2015).

Terdapat tiga elemen dasar pada EGD, yaitu meliputi:

1. *Signage and Wayfinding*, dimana EGD memiliki fungsi sebagai penuntun dan membawa audiens menuju suatu tempat.
2. *Placemaking*, berfungsi untuk memberikan identitas terhadap sebuah lokasi.
3. *Interpretation*, berfungsi untuk memaparkan informasi dari sebuah tempat agar dapat diinterpretasikan dan dimengerti.

Menurut Willey (2015) menjelaskan bahwa sebelum kertas diciptakan, manusia telah membuat tanda pada objek-objek yang ada pada lingkungan sekitar mereka. Seperti dinding – dinding pada goa. Tujuan manusia pada zaman itu dalam membuat tanda tersebut adalah sebagai penyampaian informasi visual yang dimana akan menjadi sarana komunikasi yang ada di tengah masyarakat pada masa itu.

### 2.3 Wayfinding

Menurut Calori (2015:5) *wayfinding* dirancang berupa visual suatu tujuan dan *signage* dapat menjadi tanda yang menimbulkan identitas unik serta gambaran suatu tempat, dengan demikian efektif untuk membantu dalam membentuk suatu lingkungan.

Secara singkatnya, *environmental graphic design* adalah suatu penggunaan elemen grafis seperti warna, tipografi, hingga tekstur dalam hal sebagai informasi, mengatur, dan meningkatkan pengalaman seseorang saat berada di suatu tempat.

### 2.4 Bentuk Sign

Ray Farandi (2015) menjelaskan bentuk *sign* memiliki berbagai macam, akan tetapi beberapa teori mengklarifikasi bentuk *sign* berdasarkan cara pemasangannya:

1. *Freestanding or ground-mounted*

Jenis ini bagian bawah terpasang pada permukaan horizontal seperti lantai, diantaranya;

  - a. *Fylon or monolith*, berbentuk petunjuk dengan seluruh panel terpasang di tanah atau lantai.
  - b. *Multiple-posted*, berupa panel di atas dua tiang atau lebih.
  - c. *Lollipop*, berupa panel di atas tiang.
2. *Suspended or ceiling-hung*

Jenis ini terdapat bagian atas yang terpasang dengan permukaan horizontal seperti atap, diantaranya;

- a. *Suspended monolith*, keseluruhan panel menggantung pada atap.
- b. *Suspended pendant*, panel dengan tiang yang menggantung di atap.
- c. *Suspended multiple-posted*, panel dengan 2 tiang atau lebih yang menggantung pada atap.

### 3. *Flush or flat wall-mounted*

Jenis ini bagian belakang terpasang secara paralel pada permukaan yang rata dengan posisi vertikal di tembok.

### 4. *Projecting or flag-mounted*

Jenis ini pada bagian samping terpasang secara tegak lurus pada bagian permukaan yang vertikal seperti tembok, diantaranya;

- a. *Projecting monolith*, keseluruhan panel menonjol pada permukaan vertikal.
- b. *Projecting multiple-posted*, panel dengan 2 tiang atau lebih menempel pada bagian permukaan yang vertikal pada tembok.
- c. *Projecting lollipop*, panel dengan satu tiang menempel pada bagian permukaan vertikal.

## 2.4 Jenis Sign

*Sign* atau petunjuk memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan informasi ke masyarakat mengenai area yang ada di sekitarnya, terdapat klasifikasi jenis *sign* diantaranya meliputi :

1. *Identification sign*, untuk mengidentifikasi tempat dalam satu wilayah. Petunjuk ini memberi informasi bahwa pengunjung sampai pada tempat tersebut sendiri atau dengan bantuan *directional sign*.
2. *Directional sign*, petunjuk ini ditempatkan secara terpisah dari tempat sebenarnya dengan tujuan agar mengarahkan pengunjung ke berbagai tempat. Petunjuk ini seringkali dirancang menggunakan tanda panah.
3. *Warning sign*, Tanda ini berfungsi untuk memperingatkan pengunjung akan bahaya atau prosedur keselamatan pada suatu wilayah.
4. *Regulatory and prohibitory sign*, berfungsi untuk mengatur dan melarang pengunjung dalam berperilaku tertentu pada suatu wilayah.

5. *Operational sign*, berfungsi sebagai informasi mengenai operasi atau sistem kerja pada suatu wilayah. Seringkali dirancang secara mendetail dan membutuhkan waktu untuk membacanya.
6. *Honorific sign*, berfungsi untuk menghargai orang-orang terkait dengan wilayah tersebut.
7. *Interpretive*, berfungsi untuk membantu dalam berinterpretasi sebuah makna lingkungan atau wilayah. Petunjuk ini berisi informasi suatu lokasi mengenai sejarah, geografis, artefak, dan lain sebagainya.

## 2.5 Layout

Menurut Surianto Rustan (2009) layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media-media tertentu untuk mendukung sebuah konsep atau pesan yang dibuat. Adapun prinsip-prinsip layout yang perlu diperhatikan yaitu :

1. *Balance* (keseimbangan), keseimbangan menjadi sebuah porsi ukuran pada setiap bagian layout dalam ruang desain. Ukuran yang seimbang dapat memudahkan audiens untuk membaca dan merasakan sesuatu yang ditangkap, terdapat dua jenis balance yaitu *symmetric balance* (kuat, stabil) dan *asymmetric balance* (*variative*/bergerak).
2. *Rhythm* (irama), merupakan bentuk variasi elemen yang berulang secara konsisten. Dalam menyusun elemen yang bervariasi akan mempengaruhi visual tersendiri, oleh sebab itu penting membuat variasi dan pengulangan elemen yang utuh agar tidak tampak membosankan.
3. *Emphasis* (titik berat), suatu desain harus tampak persuasif dengan cara menambahkan titik berat pada ruang tertentu dengan tujuan memicu daya Tarik kepada audiens saat melihat atau membaca sebuah desain.
4. *Unity* (kesatuan), merupakan kesatuan dari keseluruhan elemen pada layout. Pada hal ini, hubungan elemen satu sama lain harus saling memiliki dikarenakan agar memudahkan penggunaan dari banyaknya elemen yang disusun.

## 2.6 Warna

Menurut Nugroho (2015), warna primer, sekunder, tersier, kuarted dan intermadiet adalah lima dari warna yaitu:

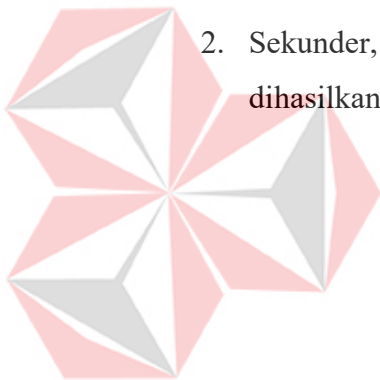
1. Primer, dari warna pokok menunjukkan warna primer dikarenakan warna utama dalam pencampuran warna yang lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru.



Gambar 2. 1 Warna Primer

(Sumber: [www.trigercolor.com](http://www.trigercolor.com))

2. Sekunder, adalah satu campuran dari kedua warna utama yaitu jingga yang dihasilkan dari perpaduan warna kuning dengan merah.



Gambar 2. 2Warna Sekunder

(Sumber: [www.trigercolor.com](http://www.trigercolor.com))

3. Tersier, warna ini adalah peleburan warna primer dan sekunder yang dijadikan menjadi satu dan disebut warna tersier.



Gambar 2. 3 Warna Tersier

(Sumber: [www.trigercolor.com](http://www.trigercolor.com))

4. Kuarted, warna ini adalah warna ke-empat yang terbentuk dari campuran dua warna tersier antara lain seperti:

- a. Coklat hijau yang merupakan hasil dari campuran biru tersier dan kuning tersier yang disebut hijau tersier atau *mossgreen* (hijau lumut).
  - b. Coklat kuartier yang merupakan campuran merah dengan biru.
  - c. Orange kuartier merupakan percampuran dari warna merah tersier dengan warna kuning tersier.
5. Intermadiet, merupakan warna pertama dan warna sekunder seperti ;
- a. *Deep yellow*, yang merupakan warna diantara warna merah dan jingga.
  - b. *Red vermilion* adalah warna yang berdekatan antara merah dengan jingga.
  - c. Kuning hijau yang terletak diantara warna kuning dengan hijau.
  - d. *Indigo* atau blue adalah sebuah warna yang terletak sejajar dengan warna ungu,
  - e. Warna merah dan ungu *violet* terletak diantara warna merah dan ungu.
  - f. Biru hijau yang merupakan gabungan warna yang disebut *sea green*.

## 2.7 Tipografi

Pengertian dari tipografi adalah suatu ilmu yang mempelajari bentuk huruf, penyusunan huruf dan teks dalam suatu perancangan desain visual supaya dapat terlihat menarik. Menurut Danton (2001) terdapat dua fungsi tipografi yakni, fungsi estetis dan komunikasi. Digunakan untuk menunjang penampilan hingga penyampaian pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan secara kualitatif, metode kualitatif sendiri bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami dan terjadi pada subjek atau objek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dan deskripsi dalam bentuk kata-kata (Barlian, 2016). Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data penting yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dan keberhasilan perancangan, data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif yang membutuhkan data primer dan sekunder. Pada data kualitatif primer didapat peneliti secara langsung melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh peneliti melalui media perantara seperti *Website* dan *Instagram* Museum Negeri Mpu Tantular.

#### **3.2 Unit Analisis**

Unit analisis yang dibutuhkan untuk melengkapi data pada penelitian ini adalah Museum Negeri Mpu Tantular, juga dibatasi pada persoalan yang dikaji sebagai berikut:

##### **3.2.1 Objek Penelitian**

Dari data yang diteliti merupakan permasalahan yang akan diteliti nantinya, data akan diolah peneliti yang berkaitan dengan suatu data yang diperoleh (Sugiyono, 2018). Objek pada penelitian ini adalah Museum Negeri Mpu Tantular.

##### **3.2.3 Lokasi Penelitian**

Pada penelitian ini dilakukan dengan berlokasi di Museum Mpu Tantular yang berada di Jl. Raya Buduran, Kec. Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur 61252. Pada



lokasi yang sudah ditentukan, peneliti mencari informasi mengenai museum dan permasalahan yang ada di Museum Negeri Mpu Tantular.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### 3.3.1 Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung (Riyanto, 2010). Pada penelitian ini observasi dilakukan untuk mencari data yang berkaitan dengan *environmental graphic design*. Dalam hal ini observasi dilakukan di Museum Negeri Mpu Tantular dengan *wayfinding system* dan *signage* sebagai pokok dari permasalahan yang akan diteliti.

#### 3.3.2 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2016), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan maknanya dalam topik tertentu.

Dalam hal ini wawancara dilakukan dengan pengelola museum yang berfokus pada bagian bimbingan dan edukasi, karena berkaitan dengan interaksi dengan pengunjung museum. Kemudian juga mewawancarai pengunjung untuk mengetahui kesan pengunjung terhadap Museum Negeri Mpu Tantular.

Berikut contoh pertanyaan yang akan ditunjukkan untuk pengunjung:

1. Apa tujuan mengunjungi Museum Mpu Tantular?
2. Bagaimana kesan terhadap Museum Mpu Tantular?
3. Bagaimana pendapat anda terhadap koleksi Museum Mpu Tantular?

4. Bagaimana pendapat anda terhadap fasilitas informasi pada Museum Mpu Tantular?
5. Bagaimana tingkat kepuasan anda terhadap pelayanan pengunjung?

### **3.4 Teknik Analisa Data**

Dari data yang diperoleh, peneliti menggunakan analisa data dengan teknik analisis kualitatif seperti yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman dalam Gunawan (2015 : 210 – 212) bahwa dalam menganalisis data kualitatif terdapat tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

#### **3.4.1 Reduksi Data**

Pada tahap ini diperlukan sebagai suatu cara untuk menghilangkan data-data yang tidak diperlukan peneliti, sehingga tujuan dalam penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dengan langkah awal menyusun seluruh data yang didapatkan dari hasil wawancara untuk dianalisa dengan cara mengetik ulang rekaman hasil wawancara, kemudian melakukan penyederhanaan data agar dapat mudah disajikan dan dipahami sehingga juga dapat memudahkan pada penarikan kesimpulan akhir.

#### **3.4.2 Penyajian Data**

Proses penyusunan data sedemikian rupa untuk menarik kesimpulan, sehingga dapat ditemukannya gambaran secara keseluruhan dari data yang diperoleh. Dengan begitu peneliti dapat menyajikan data yang menjawab permasalahan pada penelitian. Pada penelitian kualitatif ini penyajian data berupa uraian singkat, bagan dan tabel.

#### **3.4.3 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan harus bisa menjawab rumusan masalah yang ditetapkan pada awal penelitian, diawali dengan interpretasi peneliti atas temuan dari observasi dan wawancara yang pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil dan Analisis Data**

Berikut adalah hasil pengumpulan data yang didapat pada saat proses pengumpulan data

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum yang terletak di kota Sidoarjo dengan berlokasi di Jalan Raya Buduran, museum diresmikan pada tanggal 14 Mei 2004 oleh Bapak Dr. H. Rasiyo, Msi. selaku kepala dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi Jawa Timur. Museum Negeri Mpu Tantular memiliki lahan dengan luas 3,5 hektar, hal tersebut menjadikan museum dapat menampung beragam jenis koleksi. Koleksi yang dipamerkan Museum Negeri Mpu Tantular memiliki jumlah sekitar 1100 koleksi, mulai dari koleksi peninggalan era prasejarah hingga teknologi modern. Mayoritas koleksi museum ditempatkan di gedung Gedung Majapahit yang memiliki 2 lantai, pada tiap lantai terdapat jenis koleksi yang beragam. Pada lantai 1 terdapat berbagai koleksi mulai dari zona prasejarah, zona klasik, dan zona kolonial & kemerdekaan. Untuk lantai 2 Gedung Majapahit terdapat zona koleksi Von Faber dan zona IPTEK. Kemudian pada Gedung Von Faber juga memiliki 2 lantai, pada lantai 1 memiliki fungsi sebagai ruang pemanduan serta juga terdapat koleksi pengantin tradisional Jawa Timur. Pada lantai 2 Gedung Von Faber terhubung dengan Gedung Majapahit, untuk jenis koleksi pada lantai 2 terdapat beragam koleksi kesenian Jawa Timur.

Kemudian pada observasi, peneliti juga melakukan pengamatan untuk mencaari data terkait *signage* dan *wayfinding system* yang dimiliki museum. Pada *signage & wayfinding system* museum Negeri Mpu Tantular masih cenderung lemah, dikarenakan kurangnya petunjuk serta penjelasan mengenai tiap bagian pada area koleksi museum. Terdapat beberapa bagian yang peneliti temukan adalah pada area pintu masuk dimana tempat pengunjung membeli tiket tidak adanya tanda yang jelas, hal tersebut menjadikan pengunjung harus meminta bantuan petugas yang

berada pada pos pintu masuk terkait arah dimana tempat membeli tiket dan gedung pameran.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan pada beberapa narasumber, peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan pengelola dan juga pengunjung museum. Wawancara pertama dilakukan dengan Bapak Puguh selaku pengelola museum Divisi Preparasi dan Bimbingan Edukasi, beliau menjelaskan profil museum mulai dari peresmian museum yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2004. Kemudian Bapak Puguh menjelaskan visi & misi museum yaitu mewujudkan masyarakat yang bangga terhadap budaya sendiri, serta museum sebagai tempat wisata budaya secara komunikatif, produktif, inovatif, ekonomis dan nyaman kepada masyarakat umum.



Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Pengelola Museum

Kemudian wawancara kedua dilakukan dengan Bapak Sadari selaku Kepala Divisi Preparasi dan Bimbingan Edukasi, beliau menjelaskan bahwa museum didirikan dengan konsep Majapahit dan museum juga memiliki koleksi unggulan yang dijadikan ikon museum ialah hiasan Garudeya. Beliau juga menjelaskan terkait jumlah koleksi yang dimiliki museum adalah sekitar 15.268, namun untuk koleksi yang dipamerkan hanya sekitar 1100 karena ruang pameran saat ini tidak dapat menampung keseluruhan koleksi. Untuk saat ini gedung pameran masih bersifat sementara, akan tetapi museum memiliki rancangan pembangunan untuk menampung semua koleksi.

Fokus pada koleksi Museum Negeri Mpu Tantular sesuai yang telah dijelaskan Bapak Sadari ialah peninggalan sejarah provinsi Jawa Timur, peninggalan era prasejarah hingga era modern. Adapun jenis koleksi museum seperti koleksi geologi, biologi, etnografi, arkeologi, histori, numismatic & heraldika, filologi, keramik, seni rupa, teknologi serta juga koleksi IPTEK.

Museum Negeri Mpu Tantular juga kerap menyelenggarakan berbagai *event* untuk menunjang keberadaan museum, seperti melakukan kegiatan seminar dan pameran keliling pada lingkungan sekolah hingga pameran tematik yang dilakukan di kabupaten atau kota yang ada di provinsi Jawa Timur. Untuk pengunjung didominasi oleh pelajar SLTP dan adapun pengunjung lain mulai dari PG/TK, SLTA, mahasiswa serta dari kalangan umum dengan rentang usia 4 hingga 25 tahun. dalam hal kegiatan studi tahunan dan juga mahasiswa yang sedang melakukan penelitian. Bapak Sadari juga menyampaikan bahwa rancangan pada *signage & wayfinding system* yang dimiliki museum masih belum optimal sehingga pengunjung masih harus bertanya ketika berada atau memasuki area museum.

Untuk wawancara selanjutnya, dilakukannya wawancara terhadap pengunjung museum. Adapun pengunjung pertama yang peneliti wawancarai adalah seorang pengunjung yang sedang mengunjungi museum bersama keluarganya, pengunjung tersebut mengatakan bahwa setelah dari area parkir sempat kebingungan untuk menemukan arah menuju gedung koleksi dan dimana tempat loket berada sehingga harus bertanya kepada petugas.



Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Pengunjung Museum

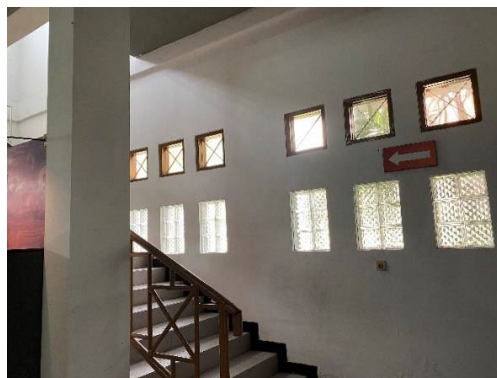
### 4.1.3 Hasil Dokumentasi

Berikut adalah hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan saat proses pengumpulan data yang digunakan sebagai bukti observasi pada penelitian.



Gambar 4. 3 Denah Informasi Koleksi

Pada gambar 4.3 adalah denah mengenai jenis koleksi yang ada pada area koleksi hanya berupa x-banner, informasi terkait letak koleksi akan lebih efektif jika ditambahkan keterangan seperti *guide map* yang menggambarkan dimana letak tiap zona koleksi.



Gambar 4. 4 Petunjuk Arah Menuju Lantai 2 Gedung Utama



Pada gambar 4.4 menunjukkan denah menuju lantai 2 pada gedung utama hanya berupa arah panah, belum ada informasi yang detail terkait jenis koleksi apa yang ada pada lantai 2.



Gambar 4. 5 Lorong Lantai 2 Menuju Ruang Koleksi Gedung Von Faber

Pada gambar 4.5 adalah Lorong pada lantai 2 yang menghubungkan gedung utama dengan gedung Von Faber, pada area ini belum ada *signage* yang menjelaskan zona koleksi yang ada pada area tersebut.

## 4.2 Analisis Data

### 4.2.1 Reduksi Data

Setelah dilakukannya pengumpulan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dilakukan proses reduksi dimana data yang terkumpul akan diuraikan dan diambil beberapa point penting.

#### A. Observasi

Hasil observasi yang didapat peneliti di Museum Negeri Mpu Tantular, museum memiliki koleksi yang dipamerkan sejumlah 1100 jenis koleksi yang di tempatkan pada Gedung Majapahit atau gedung utama dan Gedung Von Faber. Pada Gedung Majapahit menampung koleksi mulai dari zona prasejarah, zona klasik, zona kolonial & kemerdekaan., zona koleksi Von Faber dan zona IPTEK.

Sedangkan pada Gedung Von Faber terdapat koleksi kesenian, dan juga koleksi pengantin tradisional dari Jawa Timur.

## **B. Wawancara**

Hasil wawancara pertama yang peneliti dapat dari Bapak Puguh selaku pengelola museum divisi Preparasi dan Bimbingan dan Edukasi mulai dari tanggal peresmian Museum Negeri Mpu Tantular pada tanggal 14 Mei 2004 serta visi & misi museum yaitu mewujudkan masyarakat yang bangga terhadap budaya sendiri, serta museum sebagai tempat wisata budaya secara komunikatif, produktif, inovatif, ekonomis dan nyaman kepada masyarakat umum.

Hasil wawancara kedua yang didapat dari Bapak Sadari selaku kepala divisi Preparasi dan Bimbingan dan Edukasi, didapatkan data museum berkonsep Majapahit dengan fokus koleksi museum yaitu peninggalan sejarah Jawa Timur serta koleksi unggulan yang menjadi ikon museum ialah hiasan Garudeya. Beliau juga menjelaskan jika pengunjung didominasi oleh pelajar SLTP yang sedang melakukan kegiatan studi tahunan, ada juga pengunjung dari kalangan mahasiswa yang melakukan penelitian serta dari kalangan umum dengan rentang usia 4 hingga 25 tahun. Kemudian peneliti juga mewawancarai pengunjung museum dengan data yang didapat terkait *Environmental Graphic Design* seperti *signage* dan *wayfinding system* yang dimiliki museum masih belum optimal, dari permasalahan tersebut menjadikan pengunjung masih harus bertanya ketika berada di area museum. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan *Environmental Graphic Design* yang lebih baik lagi.

## **C. Dokumentasi**

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan, dapat peneliti simpulkan bahwa Museum Negeri Mpu Tantular memiliki jenis koleksi yang beragam. Namun belum adanya penerapan *signage*, *wayfinding system*, dan *guide map* secara optimal yang menjadikan kurangnya informasi yang diperoleh pengunjung.



#### 4.2.2 Penyajian Data

Setelah dilakukannya reduksi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi maka hasil yang didapat adalah:

1. Museum Negeri Mpu Tantular belum memiliki *Environmental Graphic Design* yang optimal.
2. Koleksi utama yang menjadi fokus Museum Negeri Mpu Tantular adalah peninggalan sejarah Jawa Timur.
3. Pada area koleksi belum tersedianya *guide map*.
4. Pengunjung Museum Mpu Tantular didominasi oleh pengunjung dengan rentang usia 4 hingga 25 tahun seperti dari kalangan pelajar mulai PG/TK, SLTP, SLTA dalam hal kegiatan studi tahunan sekolah untuk mengunjungi museum.

#### 4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan penyajian data adalah Museum Negeri Mpu Tantular memiliki fokus pada koleksi peninggalan sejarah Jawa Timur. Museum memiliki pengunjung dengan rentang usia 4 hingga 25 tahun yang didominasi oleh kalangan pelajar mulai dari PG/TK, SLTP, SLTA dalam hal kegiatan studi tahunan sekolah untuk mengunjungi museum dan ada pula dari kalangan mahasiswa yang sedang melakukan penelitian. Namun Museum Negeri Mpu Tantular belum memiliki *Environmental Graphic Design* yang optimal, hal tersebut menjadikan perlu adanya perancangan *Environmental Graphic Design* yang baik untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi.

#### 4.3 Konsep Dan Keyword

Dari hasil berbagai data yang peneliti dapatkan, diperlukan analisis STP, USP, dan analisis SWOT terlebih dahulu agar memudahkan dalam pencarian *keyword* serta konsep perancangan.

### 4.3.1 Analisis *Segmentation, Targeting, dan Positioning* (STP)

Pada Tahap ini akan dibagi menjadi 3, yaitu Demografis, Geografis dan Psikografis. Serta Adapun data yang disajikan sebagai berikut:

#### 1. *Segmentation*

##### a. Demografis

Kelompok Usia	: 4 – 25 Tahun
Jenis Kelamin	: Pria dan Wanita
Profesi	: Pelajar PG/TK, SLTP, SLTA, Mahasiswa
Kelas Sosial	: Semua kelas

##### b. Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya dan sekitarnya
Kepadatan Populasi	: Kabupaten/Kota

##### c. Psikografis

Gaya Hidup	: Menuntut ilmu dan berorganisasi
Kepribadian	: Seseorang yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari berbagai hal terutama pada ilmu sejarah

#### 2. *Targeting*

Target *audiens* pada pada perancangan ini yaitu masyarakat usia 4 – 25 tahun yang tinggal di kabupaten/kota provinsi Jawa Timur, berprofesi sebagai pelajar mulai dari PG/TK hingga mahasiswa dengan jenis kelamin laki – laki dan perempuan yang berasal pada kelas sosial menengah. Serta seseorang yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari berbagai hal terutama pada ilmu sejarah.

#### 3. *Positioning*

Perancangan ini memposisikan *Environmental Graphic Design* sebagai media informasi pada area koleksi utama yang ada di Museum Negeri Mpu Tantular, sehingga dari hal tersebut pengunjung dapat memperoleh informasi dengan jelas.

### 4.3.2 Unique Selling Propositioning (USP)

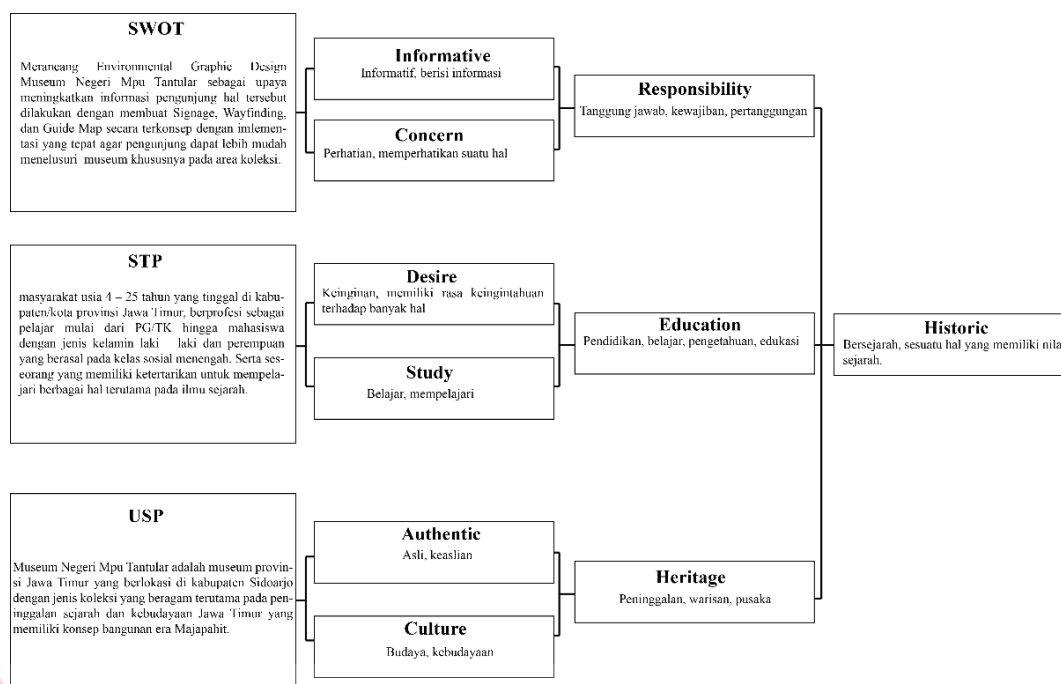
Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum provinsi Jawa Timur yang berlokasi di kabupaten Sidoarjo dengan jenis koleksi yang beragam terutama pada peninggalan sejarah Jawa Timur yang memiliki konsep bangunan era Majapahit.

### 4.3.3 Analisis SWOT

INTERNAL	<b>Strengths</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki koleksi lengkap terkait peninggalan sejarah Jawa Timur</li> <li>• Memiliki lahan yang luas</li> <li>• Lokasi yang strategis dengan mudahnya akses menuju lokasi</li> </ul>	<b>Weaknesses</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya SDM yang mampu mengembangkan museum</li> <li>• Kurang mengembangkan teknologi yang mendukung</li> <li>• Belum tersedianya ruang koleksi untuk menampung keseluruhan koleksi</li> <li>• Belum tersedia <i>Guide Map</i> pada ruang koleksi</li> </ul>
EKSTERNAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memberikan fasilitas edukasi bagi pelajar</li> <li>• Memiliki fasilitas <i>tour online</i></li> </ul>	
<b>Opportunities</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Di bawah naungan dan dukungan pemprov Jawa Timur</li> <li>• Sebagai salah satu tempat edukasi bagi pelajar</li> <li>• Sebagai tempat penelitian bagi mahasiswa</li> <li>• Termasuk museum terbesar di Jawa Timur</li> <li>• Adanya kegiatan tahunan pelajar untuk berkunjung di museum</li> </ul>	<b>Strategi S – O</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan fasilitas edukasi bagi pelajar atau mahasiswa yang sedang melakukan penelitian</li> <li>• Bekerja sama dengan universitas untuk mengadakan berbagai <i>event</i> di museum</li> <li>• Membuat <i>campaign</i> untuk belajar di museum</li> </ul>	<b>Strategi W – O</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan <i>Guide map</i> di area koleksi</li> <li>• Melakukan penambahan dan peningkatan dalam pelayanan pengunjung</li> <li>• Bekerja sama dengan universitas dalam mengembangkan fasilitas pada museum</li> </ul>
<b>Threat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang adanya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum</li> <li>• Pengunjung hanya didominasi pelajar yang sedang melakukan kegiatan studi tahunan</li> <li>• Adanya pandemi yang mengakibatkan penurunan jumlah pengunjung</li> </ul>	<b>Strategi S – T</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengadakan <i>event</i> terkait kebudayaan untuk memperagakan kesenian tradisional sesuai dengan koleksi museum sebagai upaya mengenalkan kepada masyarakat.</li> <li>• Menyediakan fasilitas yang menarik agar menciptakan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum.</li> </ul>	<b>Strategi W – T</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaksimalkan fasilitas museum sebagai upaya meningkatkan minat masyarakat</li> <li>• Memaksimalkan kegiatan promosi melalui sosial media</li> <li>• Meningkatkan kegiatan seminar atau <i>roadshow</i></li> </ul>
<b>Kesimpulan untuk Strategi Utama</b> Merancang <i>Environmental Graphic Design</i> Museum Negeri Mpu Tantular sebagai upaya meningkatkan informasi pengunjung seperti membuat <i>Signage</i> , <i>Wayfinding</i> , dan <i>Guide Map</i> agar pengunjung dapat lebih mudah menelusuri museum khususnya pada area koleksi.		

Tabel 4. 1 SWOT

### 4.3.4 Key Communication Message



Gambar 4. 6 KCM

### 4.3.5 Deskripsi Konsep

Pada perancangan ini dibutuhkan *keyword* sebagai panduan dalam perancangan. *keyword* disusun berdasarkan STP, USP, dan analisis SWOT.

Hasil *keyword* yang diperoleh melalui analisa *key communication message* dari perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Mpu Tantular adalah “*Historic*”.

“*Historic*” dalam perancangan ini bermakna sebagai sejarah, menurut KBBI dapat diartikan sebagai asal usul atau peristiwa yang benar – benar terjadi di masa lampau. Dalam hal ini, *keyword* tersebut akan diimplementasikan pada perancangan *Environmental Graphic Design* pada Museum Negeri Mpu Tantular.

## 4.4 Konsep Perancangan Karya

### 4.4.1 Tujuan Kreatif

Perancangan *Environmental Graphic Design* merupakan hal yang penting bagi Museum Mpu Tantular sebagai upaya meningkatkan sarana informasi

pengunjung dan juga sebagai bentuk kesiapan institusi dalam hal pengelolaan fasilitas museum. Perancangan dilakukan berdasarkan konsep “*Historic*” yaitu meliputi *wayfinding system*, *signage*, *informational board* dan *guide map*. Adapun tujuan utama pada perancangan ini adalah untuk memperjelas informasi yang ada di area koleksi Museum Negeri Mpu Tantular, sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan serta kepuasan ketika mengunjungi museum.

#### 4.4.2 Strategi Kreatif

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perancangan *Environmental Graphic Design* menjadi solusi sesuai dengan tujuan perancangan berdasarkan konsep “*Historic*” agar dapat membantu pengunjung Museum Negeri Mpu Tantular dalam memperoleh informasi dengan mudah.

#### 4.4.3 Warna

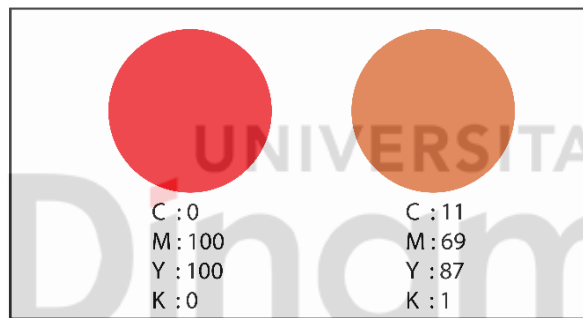
Penggunaan warna dalam perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular menggunakan referensi serta teori dari buku *Mendesain Logo* (2017) oleh Suriyanto Rustan, dan juga buku dari Lesa Sawahata yang berjudul *Color Harmony Workbook* (1999).

Berdasarkan konsep *Historic*, warna yang terpilih pada perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular adalah kombinasi warna dari warna hangat yaitu merah dan coklat. Menurut Lesa Sawahata kombinasi warna tersebut memiliki makna optimisme, percaya diri, dan rasa kebersamaan. Sedangkan menurut buku berjudul *Mendesain Logo* yang ditulis Suriyanto Rustan, warna merah memiliki makna ambisi dan warna coklat yang berarti tradisi. Penggunaan warna tersebut dalam perancangan dipilih karena sebagai warna yang khas pada Museum Negeri Mpu Tantular.



Gambar 4. 7 Buku *Color of Harmony Workbook*

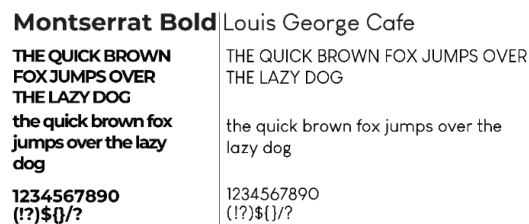
(Sumber: *Color Harmony Workbook* – Lesa Sawahata, Rockport 1999)



Gambar 4. 8 Warna yang Digunakan Pada Perancangan

#### 4.4.4 Tipografi

Pemilihan tipografi berdasarkan dengan konsep “*Historic*” ditentukan *font* Montserrat Bold karena memiliki sifat tegas dan tingkat keterbacaan yang baik, kemudian juga menggunakan *font* Louis George Cafe karena memiliki sifat yang tegas serta minimalis.

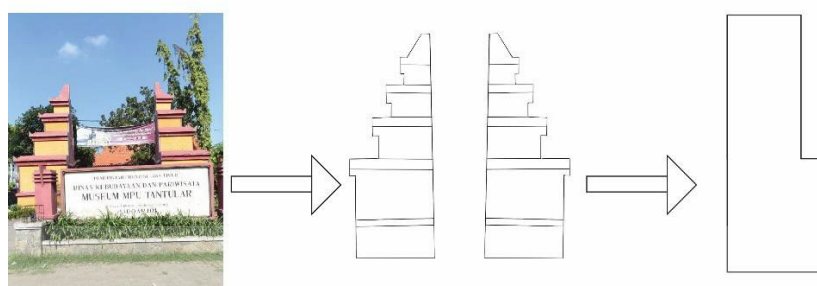


Gambar 4. 9 Jenis Font Pada Perancangan



#### 4.4.5 Identifikasi Bentuk

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi bentuk sebagai acuan dalam implementasi pada perancangan *Environmental Graphic Design*, identifikasi bentuk dilakukan dengan melihat ciri khas Museum Negeri Mpu Tantular agar memiliki kesesuaian terhadap identitas dari museum. Berdasarkan konsep “*Historic*” bentuk pertama yang dapat diidentifikasi dari Museum Negeri Mpu Tantular adalah gapura museum yang berkonsep bangunan era kerajaan Majapahit.



Gambar 4. 10 Identifikasi Bentuk

Untuk bentuk yang kedua berdasarkan konsep “*Historic*”, didapatkan bentuk segitiga dari gunung berapi yang terdapat pada logo Provinsi Jawa Timur.



Gambar 4. 11 Identifikasi Bentuk Logo Prov.Jatim

### 4.5 Perancangan Media

#### 4.5.1 Tujuan Media

Pada perancangan ini terdapat tujuan utama yaitu meningkatkan penyampaian informasi kepada pengunjung, sehingga pengunjung dapat lebih mengetahui terkait area koleksi yang ada di museum.

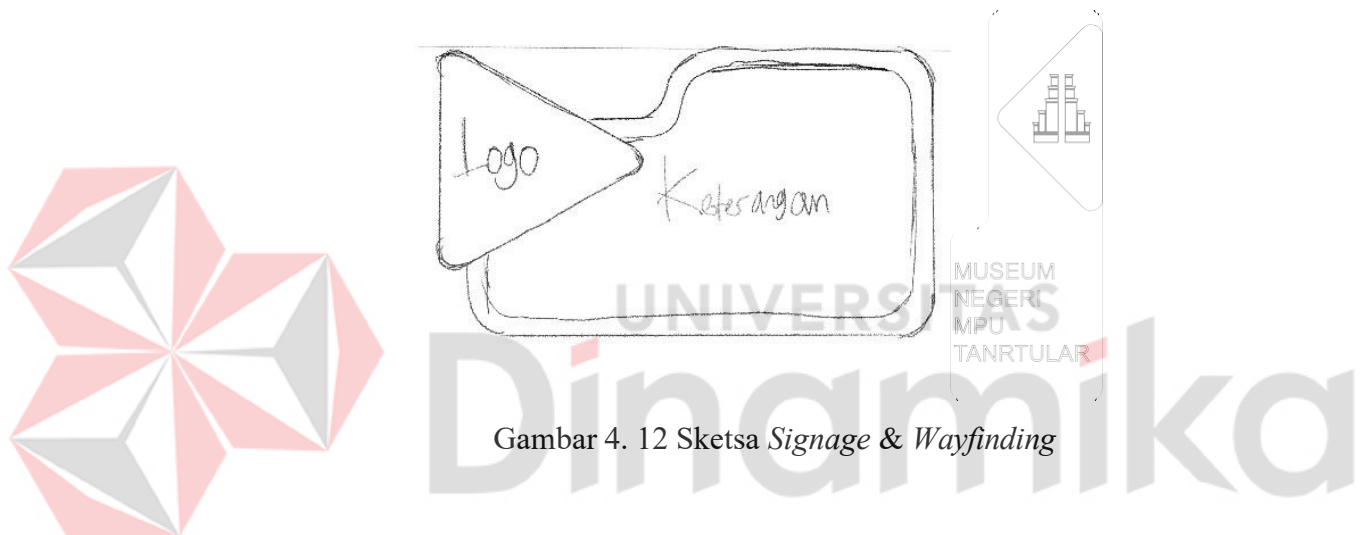
#### 4.5.2 Strategi Media

Strategi pada perancangan ini menggunakan media utama yaitu *wayfinding system*, *signage*, dan *informational board*. Serta media pendukung seperti x-banner, poster, *tumbler*, pin, bolpoin dan gantungan kunci.

#### 4.6 Perancangan Karya

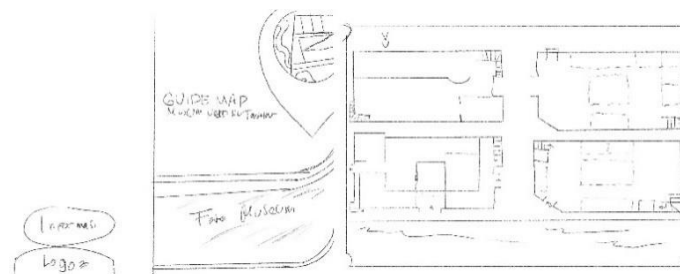
##### 4.6.1 Perancangan Media Utama

Proses perancangan sketsa media utama ini berdasarkan dari bentuk gapura Museum Negeri Mpu Tantular.



Gambar 4. 12 Sketsa *Signage & Wayfinding*

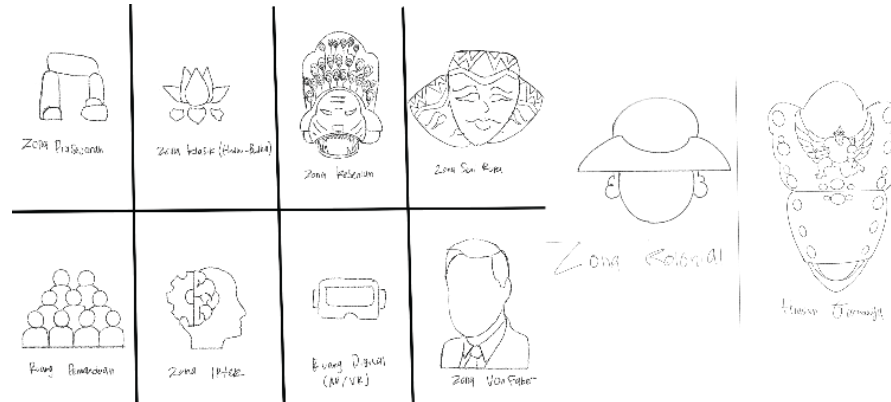
*Wayfinding system* berupa *Guide map* pada media utama yang akan diimplementasikan akan ditempatkan pada area pintu masuk dimana tempat awal pengunjung membeli tiket, dengan tujuan agar pengunjung yang baru memasuki gedung koleksi dapat mengetahui letak zona koleksi Museum Negeri Mpu Tantular.



Gambar 4.13 Sketsa *Guide Map*



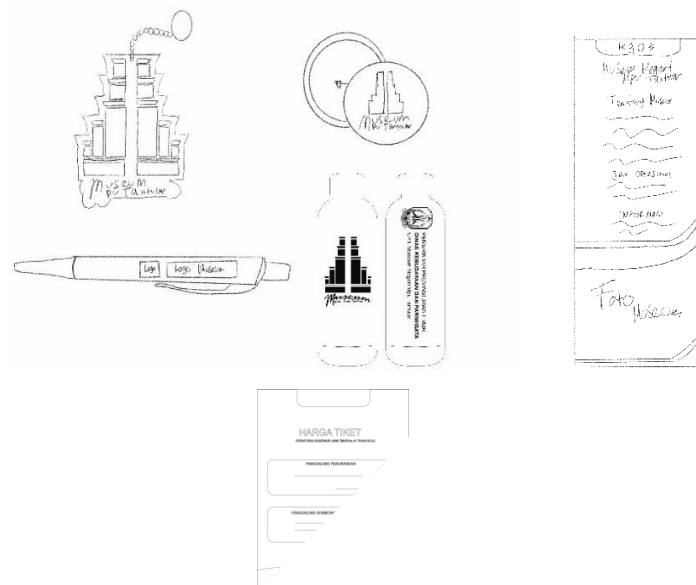
Sketsa untuk ikon yang digunakan pada perancangan dilakukan penyederhanaan bentuk sesuai dengan zona area koleksi pada Museum Negeri Mpu Tantular yang nantinya akan diaplikasikan kedalam *signage*.



Gambar 4.14 Sketsa ikon

#### 4.6.2 Perancangan Media Pendukung

Pada perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular, terdapat beberapa media pendukung yang akan digunakan. Pada tahap ini dilakukan proses sketsa sebagai acuan pada final desain nantinya. Media pendukung meliputi x-banner, poster, tumbler, pin, bolpoin dan gantungan kunci.



Gambar 4.15 Rancangan media pendukung

## 4.7 Implementasi Desain

Hasil final desain dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya dilakukan dengan teknik digital sebagai berikut.

### 4.7.1 Implementasi Desain Media Utama

Desain pada *signage* dan *wayfinding* dirancang dengan konsep perpaduan dua bentuk dan dua warna dengan bentuk yang diadaptasi dari gapura museum serta bentuk segitiga dari logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, untuk penempatan *signage* menggunakan metode *flush or flat wall – mounted* dengan penempatan di *overhead zone* agar dapat terlihat dengan baik dan tidak mengganggu aktifitas pengunjung. *Signage* memiliki Panjang 52 cm dan lebar 35 cm, menggunakan bahan akrilik dengan ketebalan 1 cm atau dapat juga menggunakan *art paper* 210 gram laminasi *glossy* untuk menekan biaya yang lebih murah.



Gambar 4.16 *Final Signage*



#### 4.7.1 Implementasi Desain Media Pendukung

Desain botol *tumbler* terdapat gapura museum sebagai ikon dan pada sisi belakang terdapat logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur berserta tulisan UPT Museum Negeri Mpu Tantular. Untuk teknik yang digunakan pada implementasi media pendukung ini menggunakan teknik laser grafir yang diaplikasikan pada botol tumbler warna hitam. Botol tumbler dapat digunakan sebagai *merchandise* museum sebagai langkah mendukung kegiatan promosi Museum Negeri Mpu Tantular.



Gambar 4. 19 *Final Tumbler*

Kemudian untuk implemetasi desain gantungan kunci mengadaptasi gapura museum yang berkonsep era majapahit sebagai ikon dengan implementasi dari gantungan kunci menggunakan bahan akrilik dengan ukuran tinggi 5 cm dan lebar 4 cm, dengan adanya desain gantungan kunci ini dapat menjadi media promosi museum untuk lebih dikenal masyarakat.



Gambar 4. 20 *Final Gantungan Kunci*

Untuk implementasi dari pin mengkombinasikan desain dari gapura museum dan logo Museum Negeri Mpu Tantular, desain tersebut akan diaplikasikan berbentuk bulat dengan ukuran diameter 5 cm. Implementasi ini dapat digunakan sebagai media promosi atau *merchandise* dalam berbagai *event* atau kegiatan pameran.



Gambar 4. 21 *Final Pin*

Pengaplikasian media pendukung pada bolpoin terdapat logo Museum Negeri Mpu Tantular dan logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, implementasi ini dilakukan agar mendukung kegiatan museum seperti seminar dan pameran Museum Negeri Mpu Tantular.



Gambar 4. 22 *Final Bolpoin*

Pada *x-Banner* berisi tentang latar belakang museum dan informasi lainnya terkait Museum Negeri Mpu Tantular, kemudian juga ditambahkan foto museum. Pengaplikasian pada media ini akan diletakkan pada pintu masuk museum, serta dapat juga digunakan untuk berbagai kegiatan di luar museum. *X-Banner* menggunakan bahan *flexi* dengan ukuran tinggi 160 cm dan lebar 60 cm.



Gambar 4. 23 Final X-banner

Implementasi dari poster tiket dirancang tetap dengan konsep utama perancangan ini dengan ikon gapura sebagai latar belakang poster, namun pada warna jingga ditambahkan gradasi *opacity* agar tidak terkesan monoton. Untuk pengaplikasian desain ini menggunakan *art paper* 210 gram dengan ukuran a4 dan diletakkan di meja resepsionis.



Gambar 4. 24 Final Poster

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah serta analisa data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *Environmental Graphic Design* sebagai media informasi pengunjung pada Museum Negeri Mpu Tantular dan diharapkan dapat menambah daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum. *Keyword* yang diperoleh melalui hasil analisis data SWOT, STP, dan USP sebagai acuan pada perancangan ini adalah "*Historic*" yang bermakna sebagai kemampuan serta dedikasi yang tinggi untuk mencapai suatu tujuan. Berdasarkan konsep "*Historic*" pada perancangan *Environmental Graphic Design* ini berupa *signage*, *wayfinding system*, serta *informational board*. Selain itu juga diaplikasikan pada media pendukung yaitu x-banner, poster, *tumbler*, pin, bolpoin dan gantungan kunci.

### 5.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Timur diharapkan dapat mendukung secara maksimal dalam hal pengelolaan museum, serta menambah SDM agar museum dapat lebih berkembang dan diminati masyarakat.
2. Bagi pengelola Museum Negeri Mpu Tantular diharapkan untuk lebih aktif dalam melakukan kegiatan promosi serta menyelenggarakan berbagai *event* agar menimbulkan minat masyarakat terhadap museum.
3. Bagi peneliti yang memiliki topik serupa atau sedang melakukan penelitian di Museum Negeri Mpu Tantular, diharapkan untuk dapat lebih mengkaji terkait permasalahan yang ada dan memperbanyak referensi yang relevan terkait topik penelitian



## DAFTAR PUSTAKA

- Barlian, E. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Chris, Calori. 2015, hlm 7. *Signage and Wayfinding Design*. United States Of America: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Kobayashi, Shigenobu. 1925. *Color Image Scale*. Jepang: Kodansha International Ltd.
- Muhammad Riza. 2021. Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik Sebagai Upaya Memberikan Informasi Kepada Pengunjung. Surabaya: Program Studi Desain Komunikasi Visual UNDIKA
- Museum Negeri Mpu Tantular. *Internet*. [www.museum-mputantular.com](http://www.museum-mputantular.com) Diakses 15 Januari 2023.
- Niron, Ilgin. 2009. *The Inmportance of Environmental Graphic Design in Human Life and It's Affection*. Turkey.
- Nugroho, Eko. 2008. Pengenalan Teori Warna. Andi: Yogyakarta.
- Ray Farandi. 2015. Perancangan *sign system* pada museum bank mandiri Tangerang: Desain Komunikasi Visual UMN Tangerang
- Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sawahata, Lesa. 1999. *Color of Harmony Workbook*. United States of America: Rockport.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.