



**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*  
MUSEUM DE JAVASCHE BANK  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI KEPADA PENGUNJUNG**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

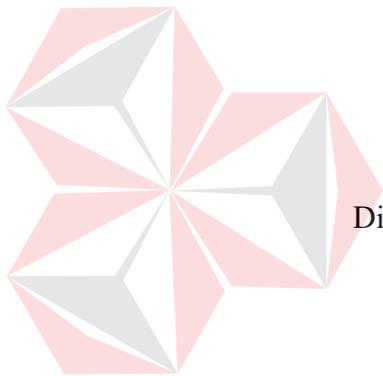
**Oleh:  
DANNIEL PAGAWAK  
19420100074**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIFF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2024**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*  
MUSEUM DE JAVASCHE BANK  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI KEPADA PENGUNJUNG**

**TUGAS AKHIR**



Diajukan sebagai syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir:

UNIVERSITAS

Dinamika

Oleh:

Nama : Danniell Pagawak  
NIM : 19420100074  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**Tugas Akhir**  
**PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN**  
**MUSEUM DEJAVASCHE BANK**  
**SEBAGAI MEDIA INFORMASI KEPADA PENGUNJUNG**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Danniel Pagawak**  
NIM: 19420100074

Telah diajukan, diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji  
Pada : **Senin, 10 Juni 2024**

**Susunan Dewan Penguji**

**Pembimbing:**

- I. **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds**  
NIDN: 072002870
- II. **Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.**  
NIDN: 0721099105

Digitally signed by  
Dhika Yuan  
Yurisma, M.Ds  
Date: 2024.06.23  
11:48:28 +0700

Digitally signed by  
Setya Putri Erdiana  
Date: 2024.06.23  
11:48:28 +0700

**Penguji:**

**Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom**  
NIDN: 0704017701

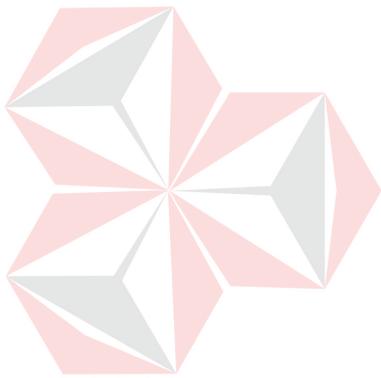
Digitally signed by  
Muh. Bahruddin  
Date: 2024.06.23  
11:48:28 +0700

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

  
**KARSAM, MA., Ph.D**  
2024.08.23  
13:59:56 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D.**  
NIDN: 0705076802  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Universitas Dinamika

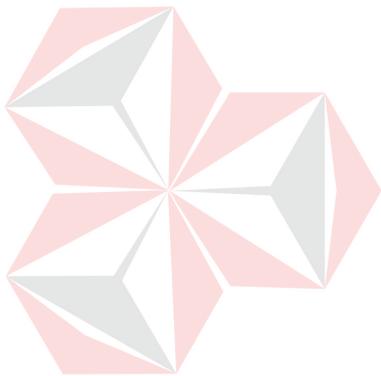
**LEMBAR MOTTO**



Mari Kitong Bersaing

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**LEMBAR PERSEMBAHAN**



Kepada Kedua Orang tua dan Pemda Papua

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : **Daniel Pagawak**  
NIM : **19420100074**  
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN  
MUSEUM DE JAVASCHE BANK SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
KEPADA PENGUNJUNG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Dengan pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas keseluruhan 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 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 31 Mei 2024



Daniel Pagawak

NIM: 19420100074

## ABSTRAK

*Sign system design* adalah sebuah disiplin ilmu yang mana sangat berkaitan erat dengan pengembangan sistem tanda (*signage*) atau *symbol* yang digunakan dalam menyampaikan berbagai informasi kepada para pengguna dalam keadaan tertentu. *Signsystem* ini tidak terlepas dan sangat begitu dibutuhkan dalam kehidupan manusia sehari-hari karena membantuk memudahkan informasi dalam ruangan maupun diluar ruangan atau ruang *public*. Bayangkan kita berjalan ke suatu tempat entah itu tempat umum atau *private area* lalu tidak menemukan *sign system design* untuk mengarahkan anda, pasti sangat begitu kebingungan dan perlu waktu untuk mencari tiap jalur sehingga hadirnya *sign system* dapat menghemat waktu dan tenaga. Dengan merancang *Environmental Graphic Design* maka Informasi yang disampaikan *sign system* bersifat deskriptif karena memang dibuat untuk memudahkan manusia dapat mengelompokkan tempat dan memberi nama pada ruang. Sehingga dalam merancang sebuah *sign system* haruslah memperhatikan peletakan, warna, huruf, dan jenis huruf itu sendiri. Dalam konteks museum haruslah berfokus pada perancangan sistem tanda yang dapat membantu pengunjung dalam orientasi, sebagai navigasi, dan informasi yang disajikan. Sehingga pengalaman menjadi lebih baik, meningkatkan pemahaman dan banyak masyarakat atau para pengunjung dapat mengapresiasi pada apa yang ditampilkan oleh museum.

**Kata Kunci:** *Environmental Graphic Design, Sign System Design, Media Informasi*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan anugerahnya penulis bisa menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul *Perancangan Environmental Graphic Design Museum De Javasche Bank Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Informasi*. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang merupakan sebuah metode penelitian metode yang *focus* pada pengamatan yang mendalam Sehingga perancangan sign system design pada Museum De Javasche Bank dapat memberikan kontribusi yang baik bagi para pengunjung dan museum sendiri.

Penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak:

1. Kepada orang tua saya, teman-teman saya yang dari papua serta teman seperjuangan saya dari prodi S1 Desain Komunikas Visual angkatan 19.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., ACA sebagai Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual sekaligus sebagai dosen pembimbing 1 (satu) Tugas Akhir hingga sampai pada tahap ini.
4. Setya Putri Erdiana , S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 2 (dua) Tugas Akhir.
5. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom selaku dosen penguji.
6. Ibu Fenty Fahminnansih, S.T., M. MT selaku dosen wali yang selalu membimbing penulis selama studi di Universitas Dinamika.

Penulis sangat berterima kasih banyak atas semuanya dan kesempurnaan itu hanya milik Tuhan dan hanya Tuhan saja dan sebagai manusia biasa, penulis menyadaribahwa terdapat begitu banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun dalam perancangan yang dilakukan. Maka dari itu kritikan dan masukan yang membangun sangatlah dibutuhkan.

Surabaya, 10 Juni 2024

Danniel Pagawak

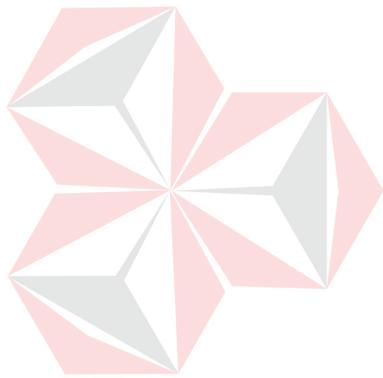
19420100074

## 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>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang. ....	1
1.2 Rumusan Masalah. ....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan. ....	5
1.5 Manfaat .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian Terdahulu. ....	7
2.2 Environmental Graphic Design.....	8
2.3 Wayfinding.....	9
2.4 Sign System.....	10
2.4.1 Jenis Dan Bentuk Sign System Design. ....	10
2.5 Tipografi.....	15
2.6 Layout .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Unit Analisis.....	19
3.2.1 Objek Penelitian. ....	19
3.2.2 Lokasi Penelitian.....	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.3.1 Wawancara.....	24
3.3.2 Observasi.....	25
3.4 Teknik Analisis Data.....	27
3.4.1 Deskriptif .....	27
3.4.2 Penyajian Data .....	27
3.4.3 Penarikan Kesimpulan. ....	27

<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil dan Analisis Data.....	28
4.1.1 Hasil Observasi .....	28
4.1.2 Hasil Wawancara .....	30
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	31
4.2 Data Yang Dianalisis.....	33
4.2.1 Reduksi Data .....	33
4.2.2 Penyajian Data .....	34
4.2.3 Penarikan Kesimpulan. ....	35
4.3 Konsep Dan Keyword.....	35
4.3.1 Segementation, Targeting, dan Positioning (STP).....	38
4.3.2 Unique Selling Proposition (USP) .....	37
4.3.3 Key Communication Message .....	38
4.3.4 Deskripsi Konsep.....	39
4.4 Konsep Perancangan.....	39
4.4.1 Tujuan Kreatif.....	39
4.4.2 Strategi Kreatif.....	39
4.4.3 Pemilihan Warna.....	39
4.4.4 Tipografi.....	42
4.4.5 Identifikasi Bentuk.....	42
4.5 Perancangan Media.....	44
4.5.1 Tujuan Media .....	44
4.5.2 Strategi Media .....	44
4.6 Perancangan Karya.....	44
4.6.1 Perancangan Media Utama .....	44
4.7 Implementasi Desain.....	46
4.7.1 Implementasi Desain Media Utama .....	46
4.7.2 Implementasi Desain Media Utama Pada Sign System Dan Wayfinding.....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA.....55



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Kemudahan Pengunjung Dalam Membaca Signage.....	2
Gambar 1.2 Data Konsistensi Desain dan Gaya Signage.....	3
Gambar 1.3 Foto museum De Javasche Bank 2020.....	4
Gambar 2.1 Foto Close up of baggage sign. ....	9
Gambar 2.2 Foto art direction communicate design. ....	10
Gambar 2.3 Foto entrance to metro in New York by Lilian Drew .....	11
Gambar 2.4 Room signs about customers only.....	11
Gambar 2.5 Types of wayfinding signage which is best for you? .....	12
Gambar 2.6 How to make the effective use of safety signs .....	12
Gambar 2.7 Map signs .....	13
Gambar 2.8 Six tips for delivering engaging content in digital signage .....	13
Gambar 2.9 Road sign.....	14
Gambar 2.10 Trial balance .....	15
Gambar 2.11 Irama.....	16
Gambar 2.12 Titik berat atau emphasis.....	16
Gambar 2.13 The principle of design.....	17
Gambar 2.14 Warna Primer .....	17
Gambar 2.15 Warna Sekunder .....	18
Gambar 2.16 Warna Tersier.....	18
Gambar 3.1 Ada wayfinding and sign system .....	20
Gambar 3.2 Ada wayfinding and sign system .....	21
Gambar 3.3 Tidak ada wayfinding and sign system .....	22
Gambar 3.4 Tidak ada wayfinding and sign system .....	22
Gambar 3.5 Meja kaca uang Bank Indonesia.....	23
Gambar 3.6 Meja kaca uang Bank Indonesia.....	23
Gambar 3.7 Tempat Penelitian Lantai 2 Museum De Javasche Bank Indonesia...24	
Gambar 3.8 Tempat Penelitian Lantai 1 Museum De Javasche Bank Indonesia...24	
Gambar 3.9 Foto dengan staf museum De Javasche Bank .....	26
Gambar 3.10 Foto papan konservasi informasi.....	27

Gambar 4.1 Foto bersama pengunjung .....	31
Gambar 4.2 Pintu masuk menuju lantai 2 dan 3 .....	23
Gambar 4.3 Foto pintu masuk menuju kedalam museum.....	33
Gambar 4.4 Foto informasi yang ada di Pameran uang .....	33
Gambar 4.5 Foto informasi yang ada di pameran uang .....	34
Gambar 4.6 Key Communication Message .....	39
Gambar 4.7 Warna pada perancangan .....	41
Gambar 4.8 Warna pada perancangan .....	42
Gambar 4.9 Warna pada perancangan .....	42
Gambar 4.10 Family font sans serif lazord .....	43
Gambar 4.11 Identifikasi Bentuk Plant a tree .....	44
Gambar 4.12 Identifikasi bentuk gelombang laut.....	45
Gambar 4.13 Digitalisasi pictogram .....	46
Gambar 4.14 sign systems.....	47
Gambar 4.15 sign systems.....	47
Gambar 4.16 Final signage .....	48
Gambar 4.17 Sign systems.....	49
Gambar 4.18 Signs systems .....	50
Gambar 4.19 Sign systems.....	51
Gambar 4.20 Sign systems.....	52
Gambar 4.21 Sign systems.....	53
Gambar 4.22 Sign systems.....	54
Gambar 4.23 Sign systems.....	54
Gambar 4.24 Sign systems.....	54
Gambar 4.25 Sign systems.....	55
Gambar 4.26 Sign systems.....	55
Gambar 4.27 Sign systems.....	56
Gambar 4.28 Sign systems Outdoor Entrance .....	56
Gambar 4.29 Sign systems Dekat Pintu Masuk.....	57
Gambar 4.30 Sign systems Lantai 2.....	57

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki begitu banyak keindahan khususnya pada subsektor ekonomi kreatif, yang telah ada berabad-abad silam. Melihat sejarah perkembangan museum di Indonesia yang terus berkembang seiring dengan perkembangan waktu, museum menjadi bagian yang terpenting dilestarikan, diapresiasi akan sejarahnya sebagai warisan budaya Indonesia. Sejarah singkat perkembangan museum di Indonesia dibagi dalam era kolonial, era kemerdekaan, perkembangan modern, museum modern yang tematik dan juga banyak menggunakan teknologi. Berdasarkan data dari Jakarta.bps.go.id tahun 2019-2021, jumlah pengunjung museum Provinsi DKI Jakarta pada 2019 adalah sekitar 11 juta lebih dan mengalami penurunan di tahun 2020 mencapai 2 juta dan mulai menurun lagi di angka 119 ribu pengunjung pada tahun 2021. Sedangkan museum-museum dan jenisnya di Jawa Timur menurut data dari Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur tercatat hanya sekitar 68 ribu atau rata-rata 7.700 pengunjung perbulannya.

Salah satu Museum yang berada di Jawa Timur adalah Museum De Javasche Bank yang terletak di Jl. Garuda No. 1, Krembangan Sel., Kec. Krembangan, Kota Surabaya yang mengusung gaya konsep Neo-Renaissance. Museum seluas 1000-meter persegi ini difungsikan pertama kali pada 14 september 1829 oleh pemerintah Hindia Belanda. De Javasche Bank dialihkan oleh pemerintah pada tahun 1951. Gedung ini menjadi kantor Bank Indonesia perwakilan Surabaya pada tahun 1953 hingga 1972. Lalu, pada 27 Januari 2012, Gedung De javasche Bank yang mempunyai tiga lantai milik Bank Indonesia ini ditetapkan sebagai cagar budaya.

Berdasarkan sejarahnya, De Javasche Bank membuka cabang di Surabaya pada 14 September 1829. Pada 1904, bangunan asli yang menempati plot dihancurkan dan dibangun kembali dengan luas 1.000-meter persegi. Ini dirancang dengan cara yang sama dari kantor pusat De Javasche Bank di

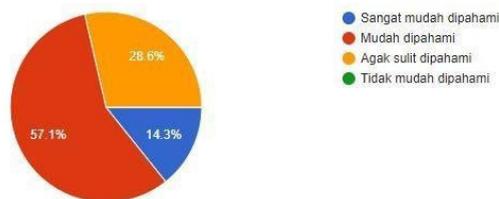
Batavia, dengan gaya Neo-Renaissance arsitektur (Museum BI, bi.go.id). Ketika memasuki bangunan ini terasa seperti berada di jaman Hindia Belanda

Karena suasana nya dibuat senatural dan sedemikian rupa dengan para staf museum yang begitu ramah dan selalu menyambut para pengunjung. Badan perencanaan pembangunan kota Surabaya (BAPEDA) resmi menetapkan De Javasche Bank sebagai salah satu museum terfavorit untuk dikunjungi. Museum menampilkan sejarah system perbankan di Indonesia, foto-foto lama dari Surabaya dan begitu banyak Sekali koleksi mata uang dulu atau mata uang kuno. Dan uniknya dari bangunan tiga lantai ini adalah museum dibagi menjadi tiga ruangan dibagian bawa yaitu ruangan koleksi mata uang lama, ruangan koleksi dari konservasi, dan ruangan koleksi harta budaya.

Ada beberapa permasalahan dalam museum ketika melihat dan berfokus pada desain dari *Sign System Environmental Design* yang di dapatkan. Peneliti telah membuat survey singkat mengenai Museum ini secara online dan mendapatkan 7 (tujuh) responden dan 3 (tiga) dari ketujuh responden itu pernah berkunjung ke museum De Javasche Bank Indonesia. Hasil yang didapatkan dapat disimpulkan sebagai berikut. Kurangnya Signage atau tanda-tanda dan informasi.

Seberapa jelas dan mudah dipahami signage atau tanda-tanda di dalam museum?

7 responses



Gambar 1.1 Data kemudahan kemudahan Pengunjung Dalam Membaca Signage Pada Museum De Javasche Bank  
(Sumber: Pribadi)

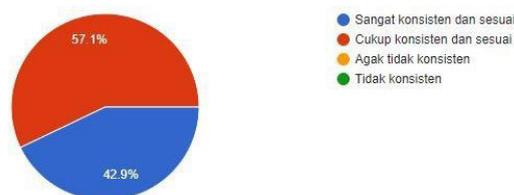
Hal ini merupakan hal signifikan yang para pengunjung saat melihatnya

karena beberapa lokasi di dalam memiliki jumlah *signage* yang kurang memadai dan cukup membantu dalam memberikan petunjuk yang jelas untuk dapat menavigasi serta memberikan informasi namun rata-rata menjawab bisa dipahami.

Yang berikutnya adalah tentang konsistensi desain dan gaya *sign* dalam memberikan informasi koleksi menjawab cukup konsisten dan sesuai dalam gaya desain *signage* dalam memberi informasi. Pemilihan warna *sign system* elemen visual dinilai cukup efektif dan menarik Sehingga cukup membantu dalam menciptakan atmosfer atau suasana jaman dulu di tempat koleksinya area dalam museum. Survey yang peneliti dapatkan ada 7 (tujuh) orang yang menjawab. Dimana 4 (empat) orang menjawab cukup konsisten dan sesuai dalam desain dan gaya *signage* pada museum. Sedangkan sisanya menjawab sangat konsisten dan sesuai. Dalam ukuran dan penempatan *signage* didalam museum cukup sesuai dan mudah terlihat Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa letak permasalahannya ada pada *environmental graphic design* dalam memberikan informasi yang akurat agar pengunjung dengan mudah bisa memahami.

Bagaimana pendapat Anda tentang konsistensi desain dan gaya *signage* di dalam museum?

7 responses



Gambar 1.2 Data Konsistensi Desain Dan Gaya *Signage* Dalam Museum

De Javasche Bank

(Sumber: Pribadi)

Melihat *signage*, *wayfinding* dan informasi yang ada didalam museum Bank Indonesia ini begitu kurang, hal ini karena penjelasan pada tulisannya tidak menggunakan *font* tulisan yang sama, warnanya cenderung berbeda,

*wayfinding* untuk para pengunjung berdiri saat melihat papan tulisan gambar dulu masih belum ada. Sehingga berpotensi lemah karena benda-benda kuno atau gambar tidak untuk disentuh mengingat benda lama atau kuno cepat rusak.



Gambar 1.3 Foto Museum De Javasche Bank 2022

(Sumber: Tourism Surabaya, Beranda Destinasi Wisata Museum Bank Indonesia)

Dengan melihat beberapa permasalahan yang ada di Bank Indonesia ini maka kebutuhan akan perancangan *environmental graphic design* sebagai upaya untuk meningkatkan informasi serta menarik para pengunjung. Perancangan sign system design yang baik pada museum tidak hanya memberikan manfaat kepada pengunjung, tetapi juga menjadi pendukung pada museum itu sendiri dalam hal penyampaian informasi, pelestarian akan warisan-warisan budaya, yang tidak kalah penting lagi adalah dapat meningkatkan pengalaman para pengunjung pada umumnya. Maka dari itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan informasi dan *wayfinding* serta menarik para pengunjung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penulisan yang sudah dijelaskan diatas, maka *focus* utama dari penelitian ini adalah: Bagaimana merancang *environmental graphic design museum* De Javasche Bank Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan informasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan Batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Merancang *environmental graphic design* museum De Javasche Bank berupa *sign system, wayfinding, information boar*.
2. Fokus dari perancangan ini didalam area museum lantai satu dan lantai dua.
3. Merancang media pendukung berupa *merchandise* yang terdiri dari stiker, serta media promosi yang terdiri dari x-banner, brosur.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *environmental graphic design* sebagai upaya untuk meningkatkan informasi dan menarik para pengunjung serta dapat mengidentifikasi kebutuhan *audience* terkait dengan *sign system* yang mana dapat membantu mereka dalam mengenal koleksi dan informasi yang ada di museum.

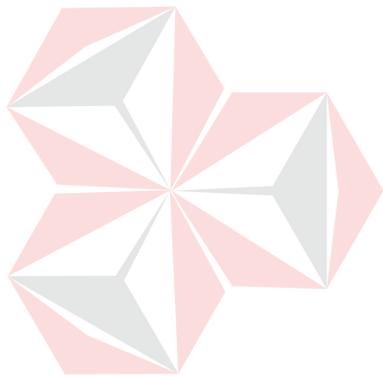
## 1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam penyampaian informasi kepada pengunjung dan meningkatkan pemahaman serta daya Tarik pesan yang disampaikan melalui *sign system design* atau melalui *signage*.
2. Diharapkan dapat berkontribusi pada bidang desain dan komunikasi visual secara teoritis dan praktis melalui pengembangan Sehingga dapat diterapkan pada berbagai konteks di lingkungan, museum, pusat perbelanjaan, pusat

kesehatan dan bagia masyarakat perancangan ini dapat lebih memberikan informasi kepada para pengunjung museum bank Indonesia.

3. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam perkembangan yang positif pada museum De Javasche Bank Indonesia



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Museum telah menyadari pentingnya menciptakan pengalaman yang menarik dan informatif dalam beberapa periode ini. Untuk lebih jauh lagi dalam penelitian ini maka dari itu ada penelitian terdahulu yang menjadi pembahasan lebih lanjut dalam perancangan *environmental graphic design* pada museum serta menjadi referensi sebagai berikut.

Penelitian yang di lakukan oleh Daniel Aryasetya Anggoro yang berjudul “Perancangan *Environmental Graphic Design* Air Terjun Tujuh Bidadari Desa Rejosari Sebagai Upaya Meningkatkan Informasi Kepada Pengunjung” banyak memberikan solusi dan menjelaskan bagaimana rancangan wayfinding yang sesuai, guide map, dan signage. Hasil dari penelitiannya ini sangat membantu para pengunjung ketika berwisata, atau mengunjungi air terjun Tujuh Bidadari desa Rejosari.

Ada beberapa keunggulan dari penelitian yang dilakukan oleh Daniel Arasetya Anggoro adalah banyak memberikan informasi bagi para pengunjung di area museum seperti rancangan *wayfinding*, *guide map*, dan *signage* yang memainkan peran penting dalam memberi arahan dan komunikasi visual kepada para pengunjung di air terjun Tujuh Bidadari.

Adapun beberapa kekurangan dari penelitian ini adalah menggunakan metode analisis segemntasi, targeting positioning (STP) dan Unique Selling Propotion (USP) yang dinilai campur karena menggabungkan studi observasi, lakukan survei kepada para pengunjung, dan seharusnya penelitian terdahulu lebih fokus pada perancangan design ketimbang pada marketing atau penjualan. Sehingga ini dapat akan menjadi bahan yang bisa dilakukan oleh penelitian selanjutnya agar Museum De Javasche Bank bisa dikenal dalam hal media promosi seperti perancangan *wayfinding*, *signage*, dan *sign system design* Sehingga fokusnya itu di pembuatan desainnya.

## 2.2 Environmental Graphic Design

*Environmental graphic Design* mengacu pada perancangan system tanda atau signage dimana tujuannya adalah untuk memberikan informasi, mengarahkan, serta meberikan komunikasi yang baik dan efektif dalam lingkungan. *Sign system design* sendiri bisa dilihat tidak akan pernah terlepas dari konteks *Environmental Graphic Design* (EGD) Sehingga hal ini dinilai sebagai terapan dari Environmental Graphic Design itu sendiri (Calori & Eynden, 2007).

Menurut Chris Calori dan David Vanden-Eynden dalam bukunya yang berjudul "*Signage and wayfinding Design*, 2007) banyak membahas tentang pentingnya prinsip-prinsip desain yang terkait dengan *sign system* dan *wayfinding*. Pentingnya konsistensi, navigabilitas, dan menggunakan symbol- simbol yang sesuai. Awal mula perkembangan sign system di akhir tahun 80-anitu periode perkembangannya namun pada saat mulai pada tahun 90-an yang mana sangat berguna untuk menunjukkan lokasi, dapat mengidentifikasi, banyak memberikan informasi dan mengarahkan dengan berbagai petunjuk darisetiap fasilitas-fasilitas pelayanan yang telah disediakan.

Perbedaan antara *Environmental Graphic Design* dan *Environmental Sign System Design* tidak begitu jauh karena keduanya sangat melekat namun ketika mau lebih jauh dalam pembahasannya dapat disederhanakan bahwa *Environmetal Graphic Design* adalah elemen arsitektural seperti warna, tipografi, tekstur Sehingga dapat menceritakan sebuah pesan dalam suatu ruangan fisik agar dapat dipahami oleh para pengguna (Paul Arthur, 2010). Sedangkan *Environmental Sign System Design* begitu penting juga keberadaanya di berbagai tempat yang banyak dikunjungi oleh khalayak ramai,yaitu sebagai tanda informasi untuk dapat lebih cepat menuju atau sampai kepada tempat yang akan dikunjungi (Craig Berger, 2005). Mengapa begitu pentingnya dalam merancang *Environmental Sign System*, penting untuk dapat memperhatikan kebutuhan khalayak ramai, memahami karakteristik pengguna,melakukan pertimbangan dalam konteks lingkungan dan selalu mengikuti prinsip ilmu desain. Desain yang baik dan memahami kebutuhan sangatlah membantu para pengguna merasa nyaman, terarah, dan informasinya

ketika berkomunikasi bisa dipahami pada lingkungan fisik di sekitar.

### 2.3 Wayfinding



Gambar 2.1 Foto *close up photo of baggage sign*

(Sumber: <https://www.pexels.com/@esther-234072/> )

Menurut Berger (2005) banyak menjelaskan prinsip desain yang terkait dengan perancangan *system wayfinding* yang sesuai. Dalam merancang wayfinding yang efektif perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut seperti memahami perilaku para pengguna dalam kebiasaan pengguna, *visual perception*, agar desain dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna. Memperhatikan pemilihan warna juga sangat diperlukan karena pemilihan warna yang tepat memiliki peran penting dalam mendesain *wayfinding*. Yang yang tidak kalah penting adalah penempatan tanda yang strategis. Tanda harus ditaruh atau ditempatkan pada lokasi yang benar-benar mudah dilihat dan diakses oleh khalayak atau oleh para pengguna. Jadi perlu mempertimbangkan alur pergerakan pengguna serta dalam memberikan petunjuk arah atau *sign* yang jelas dan mudah diikuti oleh para pengguna.

## 2.4 Sign System



Gambar 2.2 Foto *Art Direction Communicate Design*

(Sumber: <http://exbx.com/com/archives/1039>)

*Sign system* atau petunjuk merupakan system tanda dalam konsep semiotika yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media *system* rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Dalam terjemahan Bahasa Indonesia berarti tanda, merupakan sebuah komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang *public* (Sumbo Tinarbuko: 2012, h. 12). Keberadaan *sign system* tidak bisa lepas dari kehidupan manusia karena memudahkan informasi dalam ruang *public*.

### 2.4.1 Jenis Dan Bentuk Sign System Design

Menurut Tinarbuko (2008) menjelaskan bahwa *sign system* yang baik harus memenuhi 4 (empat) kriteria yaitu 1) mudah dilihat, 2) mudah dibaca, 3) mudah dimengerti, dan 4) dapat dipercaya. Pentingnya memahami kebutuhan pengguna, mengadopsi prinsip-prinsip psikologi persepsi, dan bagaimana merancang sistem tanda yang intuitif dan mudah diikuti. Berikut adalah beberapa jenis dan bentuk *Sign System Design* yang umum digunakan yang dikemukakan oleh Craig Berger dan Annie R. Pearce dalam buku mereka adalah sebagai berikut:

### 1. *Information Sign.*

Fungsi dari Tanda informasi adalah untuk dapat memberikan informasi yang penting kepada para pengguna, contact information, jam operasional, aturan-aturan serta berbagai sumber informasi yang sesuai dengan lingkungan tersebut.



Gambar 2.3 Foto entrance to metro in New York by Liliana Drew

(Sumber: <https://www.pexels.com/photo/entrance-to-metro-in-new-york-8554576/>)

### 2. *Identify Sign.*

Tanda identitas bertujuan untuk mengidentifikasi tempat tertentu. Contohnya seperti nama Gedung, Lembaga tertentu, ruangan, dan logo yang berkaitan dengan institusi atau organisasi.



Gambar 2.4 Room Signs about customers only

(Sumber: <https://logosignshop.com/room-signs/> )

### 3. *Wayfinding Sign.*

Petunjuk arah adalah jenis tanda yang dirancang untuk membantu pengguna dalam berorientasi dan mengarahkan melalui suatu lingkungan atau singkatnya adalah menavigasi pengguna ke tujuan yang diinginkan.



Gambar 2.5 *Types of wayfinding signage – which is best for you?*

(Sumber: <https://www.fwdp.co.uk/5-types-of-wayfinding-signage-which-is-best-for-you/>)

### 4. *Safety Sign.*

Tanda keselamatan digunakan untuk memberikan informasi tentang keselamatan, aturan serta bahaya di sekitar atau area tersebut.



Gambar 2.6 *How to make the effective use of safety signs*

(Sumber: <https://www.industrybuying.com/articles/safety-signage-5-reasons-to-use-safety-signs-tips-to-make-them-effective/>)

### 5. *Mapping Sign.*

Tanda yang ini menyajikan gambaran umum tentang area di sekitarnya dengan menunjukkan lokasi penting, jalan utama, Sehingga dapat membantu dalam merencanakan rute tujuan.



Gambar 2.7 *Map signs*

(Sumber: <https://vackersign.com/products/map-signs/>)

### 6. *Digital Sign.*

Menggunakan teknologi digital seperti layer LCD atau LED. Tanda digital biasanya berada di pusat perbelanjaan, bandara, kantor dan lain sebagainya untuk menyampaikan informasi atau promosi dalam bentuk tujuan apapun.



Gambar 2.8 *Six tips for delivering engaging content in digital signage*

(Sumber: <https://banyanhills.com/6-tips-for-delivering-engaging-content-in-digital-signage/>)

### 7. *Long-Distance Sign.*

Ini adalah tanda untuk memberikan informasi jarak jauh. Biasanya ditempatkan di persimpangan jalan untuk membantu pengguna dalam memilih rute yang tepat. Selalu mencantumkan nama kota, jarak dalam satuan dan ada juga tanda panah yang menunjukkan arah yang harus diikuti.



Gambar 2.9 Road sign

(Sumber: <https://travel.stackexchange.com/questions/14552/longest-distance-ordinary-road-sign> )

### 2.5 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah seni dan Teknik dalam mengelola dan menggunakan berbagai jenis-jenis huruf atau font dengan pola yang baik, efektif, dan estetis. Buku yang ditulis oleh Hoefler dan Jones (2011) yang berjudul “*Typographic Universe*” memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana jenis huruf dapat memengaruhi dan meningkatkan komunikasi visual jadi peran tipografi sangatlah penting dalam komunikasi visual, identitas mereka, desain editorial, desain poster, dan bahkan dalam lingkungan fisik.

## 2.6 Layout

Menurut Lupton dan Philips (2008) *layout* merupakan proses pengorganisasian elemen-elemen desain dalam suatu bidang. Sehingga element teks dan gambar mampu bisa berkomunikasi agar mempermudah seseorang dalam memahami dan juga memperoleh informasi dari elemen tersebut. Pentingnya pengaturan hierarki, aliran visual, dan keseimbangan antara elemen-elemen untuk mencapai komunikasi yang efektif maka berikut adalah beberapa prinsip dari *layout* yang perlu diperhatikan yaitu:

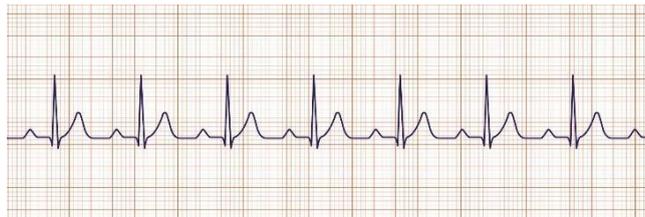
1. **Balance** (keseimbangan), Balance mengacu pada visual dan elemen pada suatu tata letak. Dalam Balance sendiri ada dua jenis keseimbangan yaitu simetris dan asimetris. Simetris sendiri adalah elemen yang ditempatkan secara mirip di kedua sisi. Sedangkan asimetris yaitu elemen yang berbeda namun memiliki tingkat visual yang setara. Keseimbangan memudahkan audience untuk lebih mudah dimengerti.



Gambar 2.10 *Trial balance*

(Sumber: <https://www.firstintuition.co.uk/fihub/pq-blog-on-the-trial-balance/> )

2. **Rhythm** (Irama), Dalam Irama ini yang membuat visual terlihat membosankan maka perlu untuk mengarahkan mata pengamat melalui layout dan menciptakan ketertarikan visual yang dinamis. Jadi perlu untuk menghindari elemen yang bervariasi.



Gambar 2.11 Irama

(Sumber: <https://www.aclsmedicaltraining.com/rhythm-recognition/>)

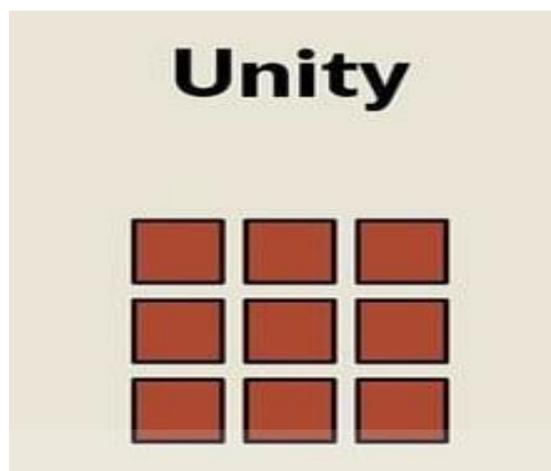
3. **Emphasis** (Titik berat), Dalam emphasis ini perlu sekali untuk melakukan penekanan lebih pada elemen atau area tertentu dalam sebuah layout untuk memicu daya Tarik para audience saat memvisualisasikan atau membaca sebuah desain.



Gambar 2.12 Titik Berat atau *Emphasis*

(Sumber: <https://www.cdgi.com/2020/10/design-principle-no-2-emphasis-matters-web-design/> )

4. **Unity** (Kesatuan), kesatuan dalam layout dapat menciptakan kesanyang sangat terorganisir dan dapat dengan mudah membaca serta memahaminya.



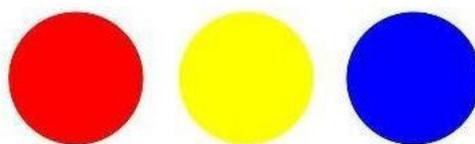
Gambar 2.13 *The principles of design*

(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>)

## 2.7 Warna

Warna adalah unsur cahaya yang dipantulkan oleh suatu benda, lalu diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Menurut Nugraha (2008), penjelasan mengenai klasifikasi warnatersebut adalah sebagai berikut:

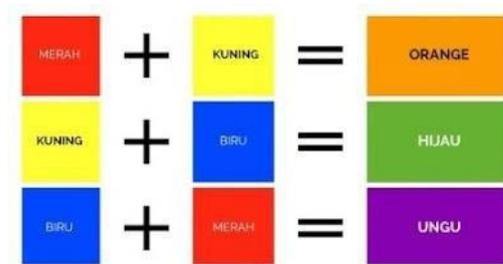
1. **Warna Primer.** Warna ini merupakan warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain.



Gambar 2.14 Warna Primer

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

2. **Warna Sekunder.** Warna sekunder adalah pencampuran warnaprimier dengan perbandingan 1:1.



Gambar 2.15 Warna Sekunder

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

3. **Warna Tersier.** Tersier adalah campuran satu warna primerdengan satu warna sekunder.



Gambar 2.16 Warna Tersier

(sumber: [www.kajianpusataka.com](http://www.kajianpusataka.com))

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

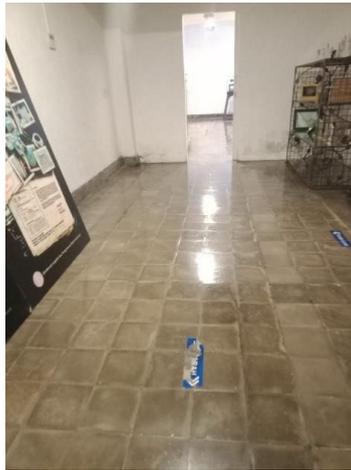
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menekankan Analisa-analisa maupun deskriptif dan dalam proses kualitatif hal yang mana bersifat perspektif subjek lebih ditonjolkan agar proses penelitian sesuai dengan fakta atau kebenaran yang ditemui di lapangan saat melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2017) dalam buku “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B” menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan filsafat postpositivisme, yang mana digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, disini posisi peneliti sebagai instrument kunci.

#### **3.2 Unit Analisis**

Dalam unit analisis ini merujuk pada focus analisis dalam pengumpulan dan pengelolaan data adalah Museum De Javasche Bank. Dengan demikian dalam merumuskan unit analisis yang relevan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

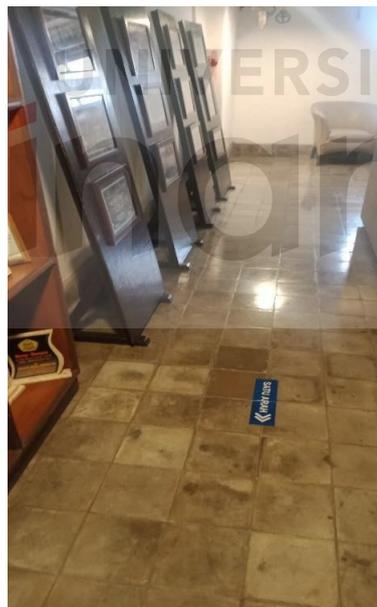
##### **3.2.1 Objek Penelitian**

Objek pada penelitian ini berfokus pada fenomena atau subjek yang menjadi fokus analisis dan semuanya berdasarkan pertanyaan peneliti, tujuan, serta konteks. Objeknya sendiri adalah Museum De Javasche Bank.



Gambar 3.1 Ada *Wayfinding and sign system*  
(Sumber: Pribadi)

Ini adalah salah satu dari *Way Finding* atau penanda arah yang mana sudah mulai pudar sehingga susah perlu untuk digantikan. Ruang ini berada di lantai 1 bagian ruangan *award and appreciation*.



Gambar 3.2 Ada *Wayfinding and sign system*  
(Sumber: Pribadi)

Di Lantai 1 (Satu) sudah ada *Wayfinding* nya atau jarak para pengunjung agar tidak menyentuh barang benda yang di pajang disitu.



Gambar 3.3 Tidak ada *Wayfinding and sign system*  
(Sumber: Pribadi)

Ini berada di lantai 3 dan yang dipajang disitu adalah foto-foto dari zaman Belanda dimana perpindahan birokrasi pemerintahan Belanda ke tangan Indonesia. Disitu terlihat tidak ada information system sehingga para pengunjung agak sedikit keliru tentang apa yang ada disitu serta informasi apa.



Gambar 3.4 Tidak ada *Wayfinding and sign system*  
(Sumber: Pribadi)

Ini adalah bagian tempat pameran lukisan yang De Javasche Bank adakan. Disini tidak ada informasi mengenai tempat ini sehingga dengan menambahkan Information system dapat memudahkan para pengunjung.



Gambar 3.5 Meja kaca uang Bank Indonesia

(Sumber: Pribadi)

Ini adalah gambar mata uang zaman dulu yang biasanya dipakai sebagai pertukaran jual dan beli. Disini mulai dari tulisan dan warna tidak konsisten



Gambar 3.6 Meja kaca uang Bank Indonesia

(Sumber: Pribadi)

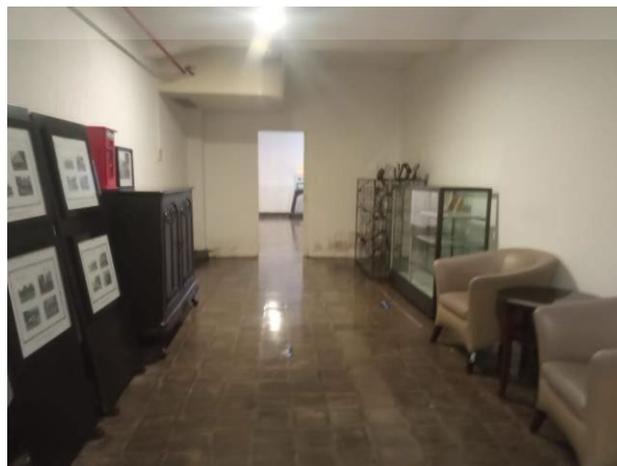
### 3.2.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Surabaya, Jl. Garuda No. 1, Krembangan Sel., Kec. Krembangan, Surabaya, Jawa Timur 60175. Pada lokasi ini peneliti mencari informasi, melihat permasalahan yang ada dan memberikansolusi pada

Museum De Javasche Bank Indonesia. Di Lantai 2 (Dua) tidak ada *Wayfinding* nya atau jarak para pengunjung agar tidak menyentuh barang bendayang di pajang disitu. Hal ini bisa berdampak pada kerusakan benda bersejarahyang dipajang disitu. Di Lantai 1 (Satu) Perbedaan penulisan antara meja kaca yang berisi uang jaman dulu. Bahkan bisa dilihat bahwa *Sign System information* nya tidak sesuai dengan yang satunya.



Gambar 3.7 Tempat Penelitian Lantai 2 Museum De Javasche Bank  
Indonesia  
(Sumber: Pribadi)



Gambar 3.8 Tempat Penelitian Lantai 1 Museum De Javasche Bank  
Indonesia  
(Sumber: Pribadi)

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan triangulasi Analisa data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian menekankan pada makna dibandingkan generalisasi Dimana peneliti menerapkan metode dalam mengumpulkan data secara sistematis untuk dianalisa. Menurut Sugiyono (2017), Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), dan observasi (pengamatan).

#### 3.3.1 Wawancara

Menurut moleong (2012), wawancara adalah kegiatan melakukan percakapan dengan maksud tertentu. Menurut Robert Kahn dan Channel, pengertian wawancara merupakan suatu pola khusus dari sebuah interaksi yang dimulai secara lisan untuk suatu tujuan tertentu. Hal ini sangat berkaitan erat dengan interaksi para pengunjung museum, peneliti dapat melakukan wawancara demi mengumpulkan data serta dapat mengetahui apa kesan dan pesan terhadap museum De Javasche Bank Indonesia. Popo salah seorang mahasiswa asal Thailand saat peneliti bertanya tentang apa yang disukai dari museum ini tentang *sign system* atau *wayfinding* dan juga pameran benda-benda dalam museum mengatakan bahwa perlu menambahkan *lighting* sehingga *sign system* dan *wayfinding* nya bisa kelihatan. Begitupula dari Rizal salah satu mahasiswa ITS mengatakan bahwa benda-benda yang dipajang begitu menarik dan saya sangat menyukainya namun perlu menyamakan penulisan informasi tentang *font* tulisan. Pak Budiono salah seorang karyawan yang bekerja semenjak didirikannya Museum De Javasche mengatakan bahwa di museum ini perlu diperbesar dan hampir dua hingga tiga kali pasti barang baru didatangkan ke museum ini dan diharapkan dengan adanya pameran yang bagus ini bisa menambah minat para pengunjung dan kepada seluruh orang Indonesia untuk bisa lebih mencintai sejarahnya. Dengan melihat respon atau *feedback* dari para pengunjung atau staf sangat membantu dalam meningkatkan museum De Javasche menjadi lebih baik lagi.



Gambar 3.9 Foto Dengan Staf Museum De Javasche Bank  
(Sumber: Pribadi, 2023)

### 3.3.2 Observasi

Menurut Morissan (2017), observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Yang akan diteliti atau diobservasikan oleh peneliti adalah pada informasi yang disampaikan dan *sign system* nya. Ada beberapa benda yang dipajang di sepanjang museum melihat informasi tulisannya dan petunjuk arah masih kurang konsisten mulai dari warna dan ukuran tulisan. Observasi yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan informasi atau pengumpulan data Sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang dan semuanya ini berkaitan dengan *environmental sign system design* pada museum De Javasche Bank dengan melihat permasalahan pada *sign system* nya, *information sign* dan *wayfinding* dan menemukan solusi.



Gambar 3.10 Foto Papan Konservasi informasi

(Sumber: Pribadi)

### 3.4 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru dengan tujuan agar karakteristik data dan menjadi lebih mudah dimengerti dan akan menjadi solusi dalam suatu permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. Menurut Moleong (2017) mengatakan bahwa Analisa data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar Sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

#### 3.4.1 Deskriptif

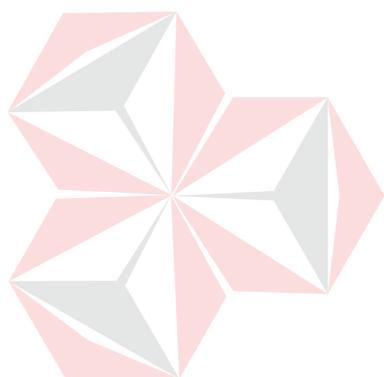
Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara menggambarkan suatu masalah atau fenomena secara akurat dengan tujuan menjelaskan situasi maupun fenomena secara akurat dan sistematis Sehingga hasil data yang didapatkan dapat mampu menjelaskan dengan terperinci atau dapat dideskripsikan dengan baik.

### 3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data atau *Data display* dengan penelitian kualitatif. Dengan penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan lain sebagainya untuk menyajikan data sehingga semakin mudah dipahami.

### 3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap yang sangat begitu penting dalam penelitian ini karena dapat mampu menghubungkan antara data yang dikumpulkan dengan tujuan penelitian dan harus benar-benar bisa menjawab setiap rumusan permasalahan yang ada dari awal.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN**

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

Dari pengamatan dan observasi dilakukan berikuat adalah hasil dari pengumpulan Datanya sebagai berikut

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

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada Museum De Javasche Bank Indonesia yang berlokasi di Jawa Timur adalah Museum De Javasche Bank yang terletak di Jl. Garuda No. 1, Krembangan Sel., Kec. Krembangan, Kota Surabaya yang adalah cabang De Javasche Bank di Batavia. Pada 19 Juni 1951 pemerintah membentuk Panitia Nasionalisasi DJB (*Nasionalisasi De Javasche Bank*) untuk mengatur pembelian saham DJB yang diperdagangkan di Bursa Efek Amsterdam. Kemudian pada 3 Agustus 1951, pemerintah mengajukan penawaran kepada para pemilik saham DJB. Dalam waktu dua bulan, hampir seluruh sahan DJB terbeli. Pada Akhirnya tanggal 1 Juli 1953, lahirlah Bank Indonesia melalui UU No. 11/1953 mengganti DJB dan membentuk bank Sentral milik Indonesia dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Dari sejarahnya dulu De Javasche Bank Resmi dibuka pada 14 September 1829 oleh kepala cabang F. H Preyer kemudian pada 19 Juni 1951, De Javasche Bank berganti nama menjadi Bank Indonesia. Bangunan De Javasche Bank ini memiliki luas 1000-meter persegi, memiliki tiga lantai dan sudah beberapa kali pembangunan Gedung yang baru tapi dalam hal ini melakukan restorasi karena alasan modernisasi. De Javasche Bank juga mempunyai kegiatan atau program public yang sering diadakan seperti kunjungan kolektif dari sekolah maupun instansi, pameran, *workshop*, dan paduan suara atau Choir.

Hasil observasi yang dilakukan saat berkunjung ke museum ini adalah bisa melihat koleksi artefak dan karya seni yang dipamerkan, jenisnya apa saja, asalnya dari mana, dapat Melihat nilai-nilai yang ada di koleksi tersebut. Benda-benda yang

dipajang disini hampir kebanyakan dipajang, dan belum ada dipajang secara multimedia namun disini penggunaan cahaya sangat dibutuhkan dan dekorasi. Peneliti juga memperhatikan respon maupun tanggapan dari para pengunjung terhadap pameran. Tanggapan mereka itu secara *visual*, bagaimana reaksi emosional mereka. Lalu umpan balik atau *feedback* kepada *staf* museum atau kepada museum itu sendiri. Observasinya juga akan mengacu pada konservasi dan perlindungan. Karena ini sangatlah penting terhadap artefak-artefak, karya seni termasuk dalam hal pengaturan suhu udara, kelembaban, serta keamanan.

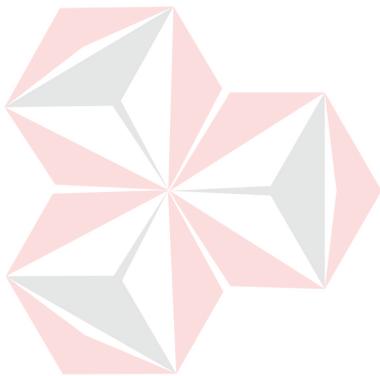
Melihat proses observasinya pada *signage*, *wayfinding*, ada beberapa yang jika dilihat masih belum. Pada area Informasinya, jarak antar para pengunjung dan benda antik yang dipajang. Rata-rata para pengunjung yang datang itu 14 tahun hingga 27 tahun dan mereka sangat menikmati Ketika berada di Museum. Pada bagian entrance atau pintu masuk, tidak ada petunjuk arah kiri kebagian mana, kemudian arah ke kanan menuju kemana. Itu hal sepele namun bagi peneliti ini begitu penting agar bisa tercapainya *environmental graphic design* yang ingin diterapkan.

Pengunjung dari Sekolah-sekolah Swasta maupun Sekolah negeri, bahkan *international School* atau *university* datang ke museum disini merasa kebingungan ketika memasuki museum karena ada dua jalan, yang satunya menuju ke lantai satu dan yang satunya menuju ke lantai dua dan secara visual pengunjung belum dapat memahaminya karena *environmental graphic design* dalam hal wayfinding, sign systemnya tidak ada. Information system yang ada pada koleksi uang-uang kertas dulu dan koin-koin nya itu, dalam hal font tulisannya tidak konsisten dalam pemilihan font tulisan dan warna lalu mengenai lebar, Panjang dan tingginya tidak disesuaikan sehingga para pengunjung sedikit merasa kebingungan.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan para Staf Museum dan beberapa pengunjung.

*Result* wawancara dengan para pengunjung adalah Saudari Nabilah dan Saudari Karina. Mereka mengatakan ketika memasuki museum, mereka langsung diarahkan oleh para staf museum. Dari apa yang mereka rasakan, museumnya terasa nyaman, aman, sejuk, dan dingin. Melihat museum bergaya konsep jaman dulu sangat membuat tertarik para pengunjung apalagi saat berfoto disini dapat menampilkan foto yang bagus. Kemudian untuk benda atau barang yang dipajang di museum ini, ada beberapa yang dinilai masih belum signifikan baik seperti kurangnya benda-benda yang ada. Di tiap ruangan masih sangat luas dan masih perlu ditambahkan lagi barang-barang. Nabilah juga menambahkan bahwa benda yang ditaruh disini ketika melihatnya itu kurang ada informasi yang lengkap, dan masih minim dalam hal petunjuk.



Gambar 4.1 Foto Bersama pengunjung Mba Nabilah (Ditengah) dan Mba Karina (Dibelakang) di Lantai 3 Museum  
(Sumber: Peneliti, 2024)

### 4.1.3 Hasil Dokumentasi

Berikut ini adalah beberapa hasil dari dokumentasi yang didapatkan di Museum De Javasche Bank dimana dokumentasi ini adalah sebagai bukti tanda dari pengumpulan data untuk melakukan pengamatan pada penelitian.



Gambar 4.2 Pintu Masuk menuju ke Lantai 2 dan 3

Disini adalah jalan menuju ke alat mesin hitung uang dan juga menuju ke lantai 2 dan lantai 3. Pada area ini jika bisa dilihat, Informasinya tidak begitu kelihatan, mulai dengan lorongnya yang sedikit gelap, Sehingga tulisan atau *wayfinding* tidak bisa terlihat.

Di beberapa tempat juga terdapat banyak sekali yang kosong dan sangat dibutuhkan banyak sekali benda-benda, karya seni, untuk mengisi yang bagian kosong. Sangat dibutuhkan juga cahaya yang memadai. Di Lantai 2 sudah sangat baik dalam hal cahaya karena itu diambil dari cahaya *natural* atau matahari dengan *sky cilling* yang absrtrak Sehingga memantulkan cahaya yang warna-warni. Yang menjadi kurang itu bagian mesin uang di lantai satu mesin percetakan uang. Disitu kurang ada Informasinya, kemudian tulisan Informasinya kurang konsisten, dan *wayfinding* nya juga sudah mulai pudar.



Gambar 4.3 Foto Pintu Masuk menuju kedalam museum

(Sumber: Peneliti, 2024)

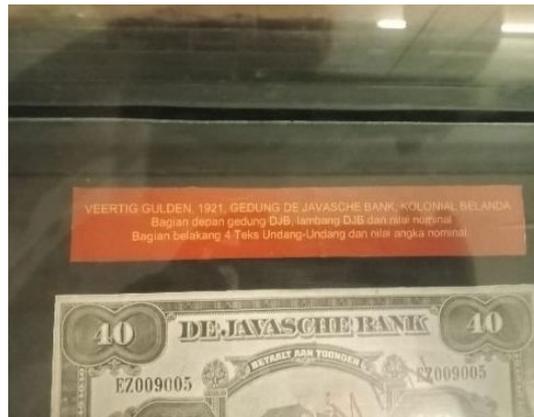
Ini adalah gambar pintu masuk dari luar kedalam, dan dari dalam tangga menuju kebawa bisa dilihat seperti ini tempat masuknya.



Gambar 4.4 Foto Informasi yang ada di Pameran uang itu

(Sumber: Peneliti, 2024)

Ini adalah gambar dari papan koleksi uang kuno atau uang jaman dulu yang digunakan pada masa itu. Dari segi tampilan *information system* tidak konsisten mulai dari warnanya.



Gambar 4.5 Foto Informasi yang ada di Pameran uang itu  
(Sumber: Peneliti, 2024)

Ini adalah papan koleksi uang kertas jaman dulu yang dibandingkan dengan beberapa meja lain yang ada sama koleksinya terlihat tidak sama da informasinya tidak ada dan hanya Sebagian saja. Warna font tulisan, warna kertas, warna nya tida cocok.

## 4.2 Data Yang Dianalisis

### 4.2.1 Reduksi Data

Beberapa proses reduksi dalam yang dilakukan oleh peneliti dalam hal *Enviromental Graphic Design* (EGD) adalah untuk membuat pengunjung dapat memahami dengan jelas Informasi yang disampaikan dan berikut adalah urainnya.

#### A. Observasi

Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah banyak pengunjung tertarik dengan benda kuno, uang dari jaman Belanda, waktu kegiatan tur banyak siswa/I sangat antusias dalam mengikuti pemandunya. Pengunjung juga suka membaca informasi yang ada, sering banyak berada di ruang terbuka untuk berfoto karena bernuansa kolonial, berdiskusi saat Melihat artefak atau benda. Bangunan ini mempunyai tiga ruangan yaitu lantai satu yang merupakan tempat mata uang lama, ada juga ruan koleksi dari konservasi yang dilakukan oleh pihak museum dan juga ruang koleksi harta budaya.

## B. Wawancara

Ada begitu banyak peneliti telah lakukan wawancara, mulai dari para staf, para pengunjung museum, dan bahkan peneliti juga pernah mewawancarai para tur *guide* serta guru atau Pembina mereka.

Wawancara kepada staf museum banyak sekali yang dapat dipelajari disini bagi para pelajar, mahasiswa/I bahkan tiap orang berhak untuk melihat, belajar dengan apa yang dipamerkan disini. Kami sangat senang bekerja di Javasche Bank ini.

Wawancara kepada para pengunjung, kebanyakan dari pada siswa-siswi yang berkunjung dan juga para mahasiswa. Dari hasil wawancaranya dikatakan bahwa para pengunjung bingung mencari jalan navigasi saat mau masuk namun diarahkan oleh para staf yang ada. Pengunjung agak kebingungan dalam mengidentifikasi ruangnya dan koleksi yang ada disitu seperti sign system. Jadi dapat dikatakan bahwa pengunjung itu tidak membaca informasi nya melainkan langsung menuju ke area yang mana ada pewan interaktivitasnya.

## C. Dokumentasi

Sudah dapat dilihat dari hasil dokumentasinya bsahwa Museum De Javasche Bank Indonesia punya tiga lantai dengan koleksi yang berbeda-beda namun soal implementasi dalam *way finding*, *information system* nya kurang maksimal Sehingga membuat pengunjung langsung pergi ke area yang ada interaktivitasnya ketimbang menjelajah sendiri.

### 4.2.2 Penyajian Data

Dari proses reduksi data, diperoleh hasil observasi, wawancara dan dokumentasi Sehingga mempunyai hasil sebagai berikut:

1. De Javasche Bank Indonesia museum jika dilihat pada Identifikasi ruang masih belum Sehingga pengunjung kesulitan memahami ruang atau koleksinya.
2. Dalam hal *Enviromental Graphic Design* pada museum de Javasche Bank Indonesia dalam hal desain grafis belum juga Sehingga pengunjung lebih tertarik pada informasi yang bersifat interaktif ketimbang panel informasi yang ada.
3. Ruang yang ada di Lantai satu khusus di bagian mesin uang itu agak

sedikit gelap Sehingga sulit t untuk membaca informasi yang ada.

4. Di ruangan lantai satu dan dua itu kebanyakan masih kosong ruang Sehingga sangat diperlukan lagi untuk menambah banyak koleksi-koleksi.

#### 4.2.3 Penarikan kesimpulan

Peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu perlu adanya kebutuhan dalam hal informasi, diperlukannya penyajian data melalui *Enviromental Graphic Design* seperti *wayfinding*, dan kesatuan *font* tulisan dan warna Sehingga terlihat konsistensinya atau ketahanan. Ini dapat membuat desain grafis yang begitu efektif karena dari sini rancang menjadi lebih efektif menggunakan elemen desain seperti teks, warna, *symbol* Sehingga pesan terlihat lebih jelas. Ketika sudah sampai disitu, pentingnya lagi itu adalah soal penempatannya. Penempatannya harus ditempat yang strategis agar keterlihatan tempat yang ditaruh itu bisa dilihat oleh kegiatan mata, dimana arah pengunjung masuk dan keluar, lalu menaruh juga sign systemnya atau tempat berhenti Sehingga pengunjung dapat membaca informasi itu lebih baik.

#### 4.3 Konsep dan Keyword

Dari hasil yang dilakukan oleh peneliti dapat didapatkan dengan menggunakan STP dan USP analisis kemudian dilanjutkan dengan analisis SWOT agar memudahkan pencarian keyword dalam konsep perancangannya.

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

Peneliti membaginya menjadi 3 bagian yaitu bagian demografis, bagian geografis, dan bagian psikografis dengan uraian berikut:

##### 1. *Segmentation*

##### a. Demografis

Kelompok Usia: 14-27 Tahun

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Profesi : Pelajar, SMA/K, Mahasiswa

Kelas Sosial : Semua Kelas

b. Geografis

Negara : Indonesia

Teritorial : Provinsi Jawa Timur

Distrik : Surabaya dan Kota sekitarnya

Kepadatan Populasi: Kabupaten/Kota

c. Psikografis

Gaya Hidup : Mencari Ilmu

Kepribadian : ketertarikan untuk menuangkan emosi dan ekspresi jiwanya, melepaskan Lelah dengan berkunjung melihat sejarah yang telah dilewati seperti melihat Kembali dan terutama mempelajari tentang ilmu atau menimbah ilmu.

2. *Targeting*

Target untuk audience adalah untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif kepada pengunjung. Agar informasinya dapat tersampaikan kepada pengunjung seperti arah navigasi, informasi pameran atau koleksi yang ada. Menggunakan desain yang jelas atau symbol sehingga dapat memudahkan mereka yang memiliki keterbatasan Bahasa atau membaca. Ini juga berguna bagi pengunjung asing yang tidak fasih dalam Bahasa local karena desain harus dapat dipahami secara internasional.

3. *Posittioning*

Menggunakan *Enviromental Graphic Design* pada pengalaman belajar yang lebih mendalam dan hal ini sudah dilakukan oleh museum yang mana menempatkan dirinya sebagai pusat Pendidikan dan penelitian yang unggul, sebagai penjaga dan pengelola warisan budaya serta sejarah local. Sebagai destinasi wisata unggulan dengan memfokuskan pada *Enviromental Graphic Design*.

#### **4.3.2 Unique Selling Propositioning (USP)**

Menjadi salah satu museum serta tempat berwisata terbaik di Jawa Timur, Surabaya, De Javasche Bank Indonesia mempunyai nilai-nilai peninggalan bersejarah yang begitu luar biasa. Melihat kedepannya, jika memiliki Unique Selling Proposition yang kuat dalam Environmental Graphic Design maka hal ini

akan sangat membantu museum De Javasche Bank Indonesia dapat menarik minat atau para pengunjung.

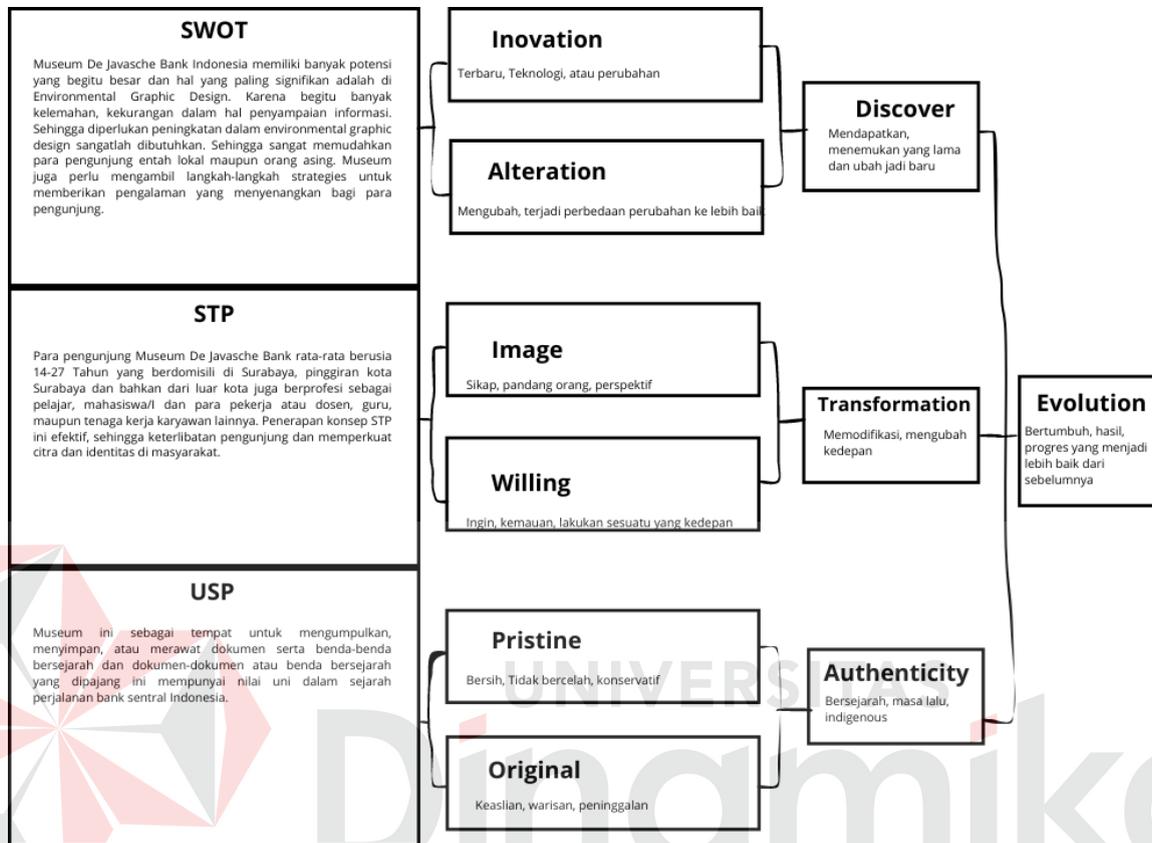
<p><b>INTERNAL</b></p> <p><b>EKSTERNAL</b></p>	<p><b>STRENGTH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjadi salah satu tempat koleksi perbankan yang bersejarah.</li> <li>Dipunyai oleh Bank Indonesia sendiri dan banyak memiliki cabang.</li> <li>Sebagai pusat wahana sumber informasi tentang sejarah bank sentral Indonesia, dan komunikasi kebijakannya sangat terpercaya, informatif, modern, dan pengelolanya juga sangat profesional.</li> </ul>	<p><b>WEAKNESSES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurangnya SDM untuk meningkatkan desain grafis lebih optimal.</li> <li>Tidak konsisten dalam desain grafisnya sehingga menyebabkan kebingungan.</li> </ul>
<p><b>OPPORTUNITIES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tentunya menjadi tempat yang baik bagi edukasi buat pelajar, mahasiswa/ hingga pengunjung.</li> <li>Adalah museum yang menyimpan benda-benda bersejarah yang telah dilewati oleh warga negara khususnya warga Surabaya.</li> <li>Museum yang bekerjasama dengan Institut atau lembaga pendidikan yang terbaik.</li> </ul>	<p><b>Strategi S-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Agar banyak sekali pelajar, mahasiswa/i bahkan semua orang agar lebih bisa mencintai sejarah.</li> <li>Dapat melakukan mitra dengan profesional desainer, lembaga pendidikan maupun perusahaan teknologi.</li> <li>Peningkatan dalam hal keterlibatan pengunjung dan keterlibatan pendidikan dan informasi dengan menggunakan environmental graphic design yang efektif.</li> </ul>	<p><b>Strategi W-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menggunakan Mitra Desainer profesional untuk kebutuhan Museum sehingga dapat mengimplementasikan teknologi atau layar.</li> <li>Kurangnya konsistensi dalam desain di seluruh museum sehingga sangat di butuhkan desain yang profesional menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) atau berbasis Internet of Things (IoT) untuk kreativitas Environmental Graphic Design.</li> </ul>
<p><b>THREAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyesuaikan dengan perubahan teknologi yang ada.</li> <li>Kurangnya daya minat masyarakat terhadap sejarah.</li> </ul>	<p><b>Strategi S-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerjasama dengan mitra profesional desainer agar pengunjung terbantu informasinya dan desain pada Environmental Graphic Design.</li> <li>Bisa lebih banyak mengadakan event-event sehingga dapat menarik minat para pengunjung.</li> </ul>	<p><b>Startegi W-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membutuhkan banyak dana untuk membantu mengembangkan museum yang ada.</li> <li>Tenaga profesional desainer yang hadir dapat membantu meningkatkan museum khususnya pada Way finding, signage, sign system.</li> </ul>

### Kesimpulan Strategi Utama

Perancangan Environmental Graphic Design Museum De Javasche Bank Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan informasi seperti mendesain wayfinding, signage, information system, agar membantu para pengunjung mendapatkan pengalaman yang baik.

Tabel 4.6 SWOT

#### 4.3.4 Key Communication Message



#### 4.3.5 Deskripsi Konsep

Model perancangan dari *Environmental Graphic Design* ini mempunyai sebuah *keyword* sebagai bahan acuan dalam perancangannya dan ini berdasarkan pada analisis STP, USP, dan Analisis SWOT.

Result yang dihasilkan adalah '*Evolution*' melalui *Analisa Key Communicationi Message* dalam Perancangan *Environmental Graphic Design* pada Museum De Javasche Bank Indonesia.

Menurut KKBI, *Evolution* adalah perubahan atau pertumbuhan, perkembangan secara berangsur-angsur dan perlahan-lahan sehingga dapat diterapkan pada *Environmental Graphic Design* di De Javasche Bank Indonesia.

## 4.4 Konsep Perancangan

### 4.4.1 Tujuan Kreatif

Untuk menciptakan suatu pengalaman yang menarik dalam hal informatif dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan teks secara inovatif. Sehingga pesan ‘*Evolution*’ dapat tercipta, ada juga kesan yang begitu lama dan menginspirasi pengunjung untuk terlibat secara menyeluruh di museum sehingga menciptakan hubungan antara pengunjung dan koleksi yang disajikan oleh museum itu sendiri.

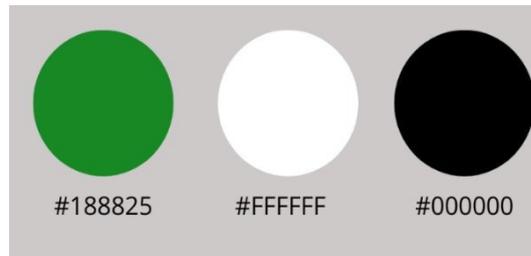
### 4.4.2 Strategi Kreatif

Setelah melihat begitu banyaknya kekurangan yang ada dalam museum, maka berdasarkan konsep ‘*Evolution*’ dapat menciptakan perancangan *environmental graphic design* sehingga strateginya dapat memberikan pengalaman yang begitu mengesankan, membangun hubungan antara desainya dan para pengunjung, serta koleksi-koleksi yang dipajang di museum.

### 4.4.3 Pemilihan Warna

Warna yang digunakan pada perancangan *environmental graphic design* Museum De Javasche Bank Indonesia sangat penting karena ini berguna untuk menarik perhatian, membantu para pengunjung dalam kegiatan orientasi para pengunjung di dalam lingkungan museum. Warna yang akan digunakan untuk implementasinya adalah warna hijau sebagai perlindungan bagi kota Surabaya dan warna Hitam sesuai dengan konsep *Evolution*. Kombinasi dari warna ini menggambarkan perjalanan yang dialami, dimana atmosfer periode sejarah belanda dan sejarah Indonesia pada masa itu. Warna hitam dikaitkan juga dengan makna kekuatan, misteri, kedalaman, mempunyai kesan yang serius dan tegas. Elemen warna hitam dalam desain ini yaitu memperkuat, menekankan bentuk, dan bisa mendefinisikan bentuk dalam suatu kedalaman desain. Warna hijau dapat membawa hubungan *nature* dan *health*. Dapat menyegarkan, menenangkan dan menciptakan suasana yang alami dan damai. Dan warna putih sebagai bentuk tulisan dalamnya yaitu memberikan kesan yang murni dan netral.



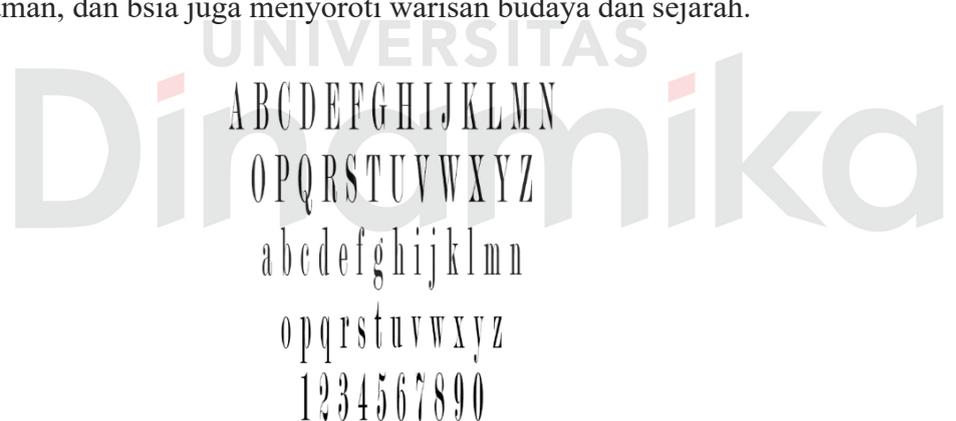
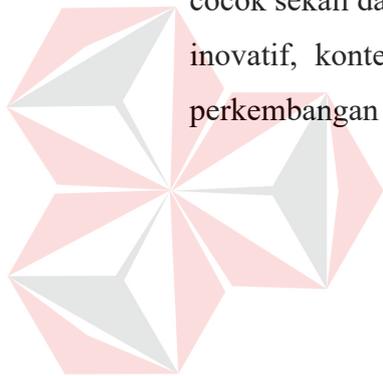


Gambar 4.9 Warna Pada Perancangan

(Sumber: Dok. Penulis, 2024)

#### 4.4.4 Tipografi

Penggunaan tipografi yang akan diimplementasikan adalah jenis *font family font modern No. 2o*. Ini merupakan family font dari Raleway dan kenapa font ini sangat cocok sekali dan perlu diterapkan karena terlihat sangat begitu modern, ada kesan inovatif, kontemporer, *font* yang berfokus pada proyek yang mengedepankan perkembangan zaman, dan bisa juga menyoroti warisan budaya dan sejarah.



Gambar 4. 10 Family Font Modern No. 2

(Sumber: Dok. Penulis, 2024)

#### 4.4.5 Identifikasi bentuk

Dalam mengidentifikasi bentuk pada proses *perancangan Environmental Graphic Design*, fokusnya pada beberapa elemen dengan tujuan agar penyampaian informasi, menciptakan pengalaman dan yang penting adalah memandu para pengunjung serta memberikan informasi yang lebih baik lagi dan ini semua berdasarkan konsep *Evolution* yang telah didapatkan pada museum De Javsache Bank Indonesia yang berkonsep zaman Belanda.



Gambar 4.11 Identifikasi bentuk Plan a tree  
(Sumber: Pinterest Mariya Fahad, 2024)

Bentuk konsep diambil dari konsep *history* dan tujuan lebih baik lagi. Bentuk Daun Hijau karena Kota Surabaya menjadi salah satu kota *Green City* atau kota hijau dalam penerapannya untuk kedepan.



Gambar 4.12 Identifikasi bentuk Gelombang Laut  
(Sumber: Pinterest Anggelpeeters, 2022)

Bentuk konsep selanjutnya adalah gelombang laut karena berdasarkan sejarah dari Belanda karena negara belanda sepertiganya itu wilayahnya berada dibawah permukaan laut dan melihat museum De Javasche Bank adalah peninggalan Belanda.

## 4.5 Perancangan Media

### 4.5.1 Tujuan Media

Pengaplikasian perancangan *sign system* dan *wayfinding*



Gambar 4.13 Digitalisasi Pictogram

Sumber: Penulis, 2024

### 4.5.1 Tujuan Media

Tujuan dari perancangan media ini adalah agar *the delivered of the message* nya kepada dapat dengan jelas dan dimengerti oleh para pengunjung.

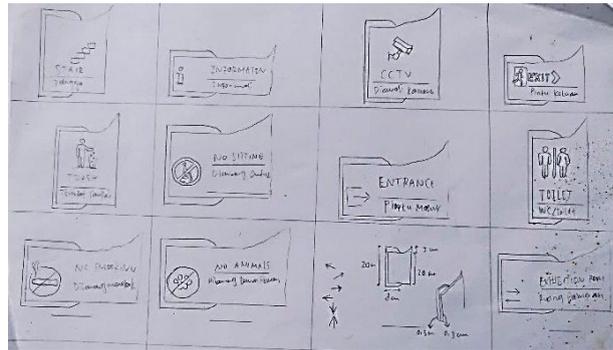
### 4.5.2 Strategi Media

Strategi dalam perancangan ini adalah membuat *sign system*, *wayfinding*, *signange*, dan *information system*.

## 4.6 Perancangan Karya

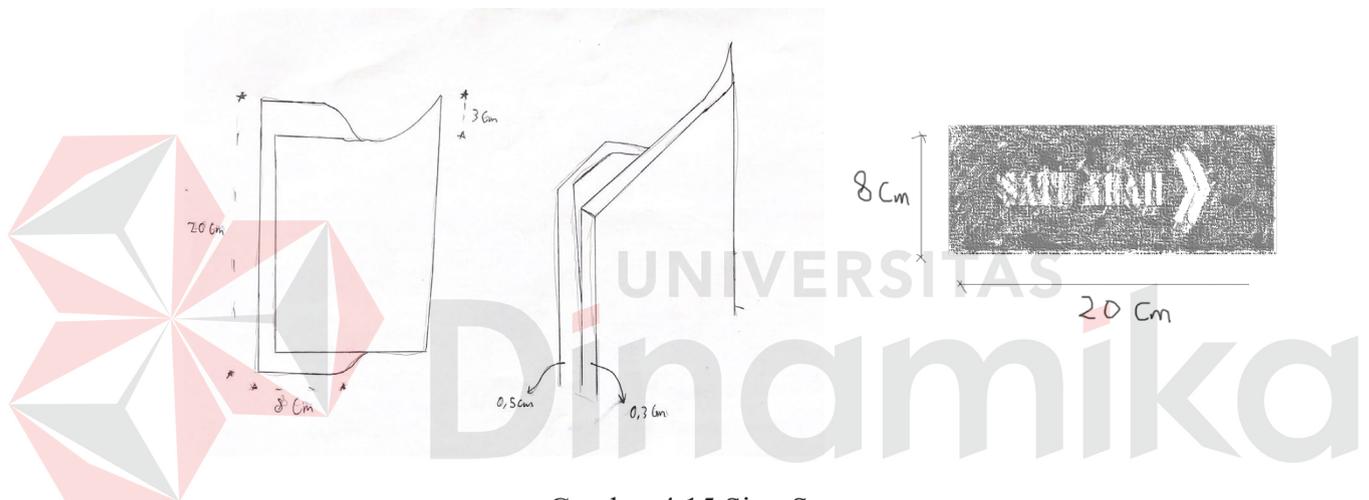
### 4.6.1 Perancangan Media Utama

Ini adalah hasil dari proses perancangan media sketsa dalam bentuk laut dan daun hijau yang penulis implementasikan pada museum De Javasche Bank Indonesia.



Gambar 4.14 Sign Systems

Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4.15 Sign Systems

Sumber: Penulis, 2024

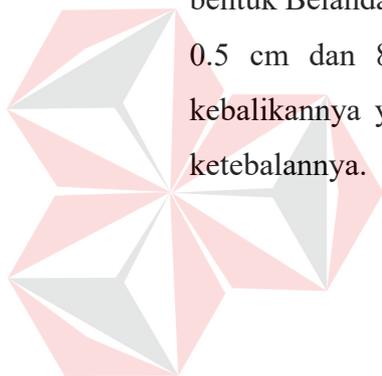
Setelah peneliti melihat dalam kebutuhan yang ada yaitu identifikasi pada area yang membutuhkan *wayfinding* saat memasuki ruangan, lantai menuju ke lantai dua. Kemudian *exhibition room* yang harus ditaruh didepannya perempatan sehingga pengunjung bisa mengetahui ini tempa yang dipamerkan apa saja dan lain sebagainya. Penulis menggunakan konsisten dalam warna, dalam tipografi, dan gaya *visual*.

## 4.7 Implementasi Desain

Desain mulai dari sketsa yang telah dilakukan kemudian dijadikan dalam bentuk digital.

### 4.7.1 Implementasi Desain Media Utama

Penggunaan desain ini hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan secara menyeluruh terhadap kebutuhan pengunjung dan karakteristik dari pengunjung museum juga. Penggunaanya juga diambil dari daun bentuk daun hiju menggambarkan kota Surabaya dan bentuk lainnya yang ada yaitu gelombang laut yang melambangkan negara Belanda yang hamper dikelilingi oleh air dan sesuai juga bahwa Museum De Javasche Bank itu sendiri yang bentuk bangunannya adalah bentuk Belanda. Jika dilihat pada ukurannya adalah tinggi 20 cm dan ketebalannya 0.5 cm dan 8 cm pada lebar untuk ukuran vertical dan horizontal adalah kebalikannya yaitu 8 cm untuk tinggi dan lebar 20 cm serta 0.5 cm itu untuk ketebalannya.



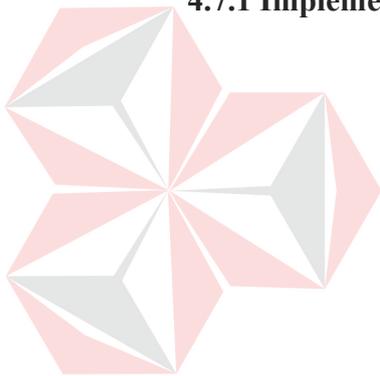
Gambar 4. 16 Final Signage



Gambar 4. 16 Icon Pada *Sign System*

Sumber: Pribadi

#### 4.7.1 Implementasi Desain Media Utama Pada Sign System Dan Wayfiding



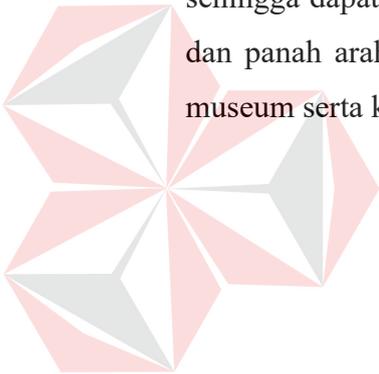
Gambar 4.17 Sign System

Pintu masuk terdapat sign system yang mana sebagai tanda untuk sambutan bagi para pengunjung.



Gambar 4.18 Sign Systems

Menggunakan tipografi yang mudah dibaca, menggunakan warna yang sesuai sehingga dapat memastikan informasi dapat dibaca dengan mudah dengan simbol dan panah arah yang jelas sehingga dapat memandu pengunjung ke area utama museum serta kesan positifnya kelihatan.



Gambar 4.19 Sign Systems



Gambar 4.20 Sign System

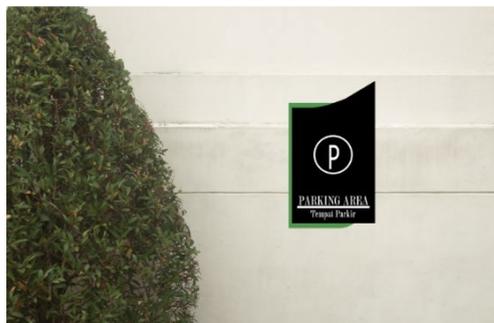
Sign system dilarang duduk atau No Sitting pada tempat tersebut karena ada beberapa meja, kursi, bahkan kursin kayu tersebut merupakan benda-benda peninggalan dari zaman Belanda. Dengan adanya sign system tersebut makan benda-benda bisa terjaga.



Gambar 4.22 Sign System



Gambar 4.21 Sign System



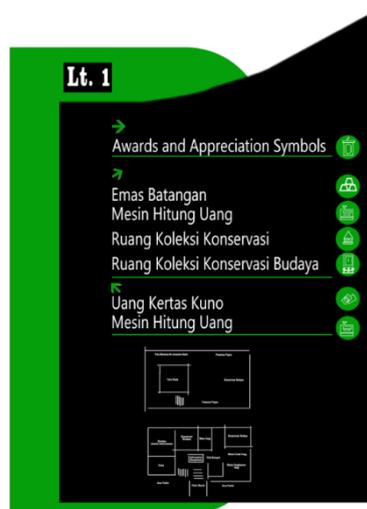
Gambar 4.22 Sign System

Menggunakan tanda arah yang jelas dengan symbol seperti icon parkir dapat memberikan para pengunjung untuk menemukan arah jalan masuk, keluar, dan tempat parkir dengan mudah. Dengan menggunakan warna yang mana selaras dengan desain arsitektur museum sehingga hal ini dapat menjadi nilai estetika.



Gambar 4.24 Sign System

Penanda arah ini seperti Way Finding hal ini dapat membantu pengunjung menavigasi ruang dengan mudah, menemukan pameran-pameran konservasi budaya, mencari ruang mesin cetak uang dan ini menggunakan Font Tulisan yang mudah dibaca dengan icon arrow atau anak panah. Menggunakan font ini bertujuan untuk menghindari penggunaan font dekoratif yang bisa mengurangi keterbacaan.



Gambar 4.25 Sign System

Penanda arah yang mana ini diimplementasikan pada museum yang bertujuan agar membantu para pengunjung menavigasi dengan mudah. Prototype peta yang mudah, desain yang simple, dengan tampilan ikon-ikon yang modern sehingga pengunjung tidak kebingungan untuk mengetahui Dimana mereka sedang berada dan sebagainya.



Gambar 4.26 Sign System

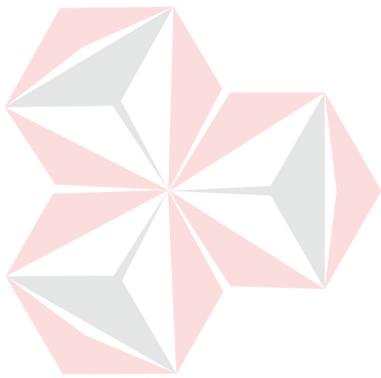


Gambar 4.27 Sign System

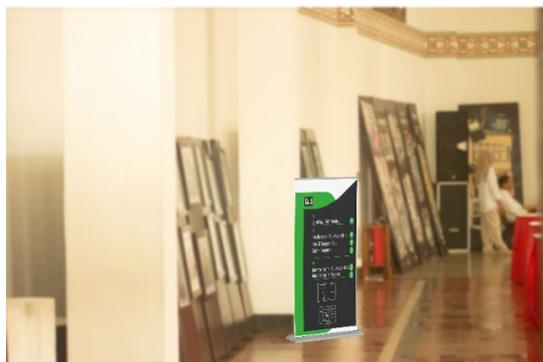


Gambar 4.28 Sign System outdoor entrance

Berikut adalah implementasi prototype outdoor entrance ada informasinya disitu sehingga dapat memudahkan para pengunjung agar dapat mengetahui apa saja yang ada di dalam museum De Javasche Bank.

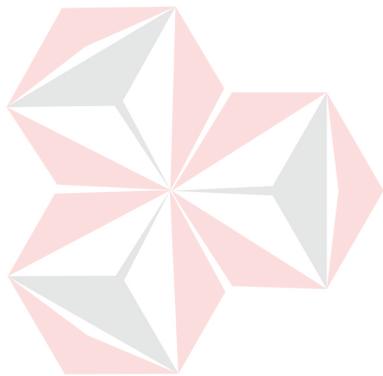


Gambar 4.29 Sign System dekat pintu masuk



Gambar 4.30 Sign System lantai 2

Informasi yang ada disitu sehingga dapat memudahkan para pengunjung tentang Dimana letak dari Teler Bank jaman dulu, peta Sejarah bangunan De Javasche Bank, dan informasi tentang peralihan dari bank zaman kolonial Belanda menjadi Bank Indonesia, semuanya telah ada disini.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan analisis data, didapatkan bahwa *sign system, wayfinding, information system* yang mana bahan materialnya adalah *sticker* itu sudah mulai pudar sedikit demi sedikit atau mulai usang dan banyak juga yang sangat tidak konsisten. Penelitian ini telah menjawab maksud dan tujuannya agar perancangan *environmental graphic design* sebagai media informasi kepada pengunjung terutama yang berusia 14-27 tahun, dapat lebih mudah memahami, membantu, dan menyelesaikan permasalahan yang ada dan juga memberikan solusi dimana tujuannya adalah untuk dapat menarik minat para pengunjung, serta pengunjung juga tidak perlu ke sumber informasi, melainkan dapat memahaminya saja pada tanda atau sign atau information system. Dengan adanya *sign system, wayfinding* yang dirancang ini bisa membantu para pengunjung menikmati, memahami, penjelasan, arah dan informasi yang ada di Museum.

### 5.2 Saran

Beberapa saran yang peneliti dapat berikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya agar bisa lebih berfokus pada peningkatan dalam hal desain dan banyak mengadopsi inovasi teknologi dan menciptakan pameran yang interaktif. Sehingga dapat menjaga daya Tarik di era digital.
2. Selanjutnya untuk bisa lebih dalam mengadopsi teknologi terbaru dalam desain grafis khususnya pada *environmental graphic design*. Dan juga dalam implementasi teknologi digital dalam EGD itu membutuhkan anggaran yang besar. Sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengunjung secara keseluruhan.
3. Kemudian membuat *Prototype design pada wayfinding, sign system* berupa 3D pada implementasi desainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Annie R. Pearce. *Designing Effective Environmental Signage: Communicating with Visitors in Parks and Public Spaces*.

Astuti (2022), Jenis-jenis Penelitian Kualitatif dan Tujuannya, Kenali Perbedaanannya. <https://www.merdeka.com/jabar/jenis-jenis-penelitian-kualitatif-yang-penting-diketahui-berikut-penjelasan-kln.html>

Berger, Craig M. (2005) *Designing and Implementing Graphic Navigational System. Symbols and universal design, mapping, roads and external signs, and museums and exhibitions*. Kota Philadelphia Penerbit. Kakibukti techpark II.

Chris Calori dan David Vanden-Eynden – “Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design System” (2007).

Craig Berber. *Wayfinding: designing and Implementing Graphic Navigational Systems*.

Hanafi, (2022). *Mengenal Sign System yang Ada Dalam Grafis Lingkungan atau EGD*.

<https://tourism.surabaya.go.id/travel/detail/museum-bank-indonesia-%28de-javasche-bank%29>

[https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html#:~:text=Berikut%20definisi%20dan%20pengertian%20warna,berupa%20mata%20ataupun%20alat%20ukur\).](https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html#:~:text=Berikut%20definisi%20dan%20pengertian%20warna,berupa%20mata%20ataupun%20alat%20ukur).)

Riadi (2020) *Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi)*

Ricciardi, P., & Penzo, W. (2014). Signage and environmental design in museums: A literature review. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 4(1), 62-73

Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. C. Pengertian Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif