

ABSTRAK

Ridhwan Putra Prasetyawan, 2024. **Perancangan Grafis Lingkungan *Signage System* Museum Panji**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing: Rina Nurfitri, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Museum Panji, *Signage System*, *Design thinking*, Budaya Panji, Navigasi

Penelitian ini berawal dari permasalahan pada Museum Panji di Malang, yang menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi budaya dan sejarah terkait legenda Panji akibat sistem *signage* yang kurang optimal. Hipotesis awal menyatakan bahwa sistem *signage* yang dirancang dengan baik akan memudahkan pengunjung dalam navigasi, meningkatkan pemahaman mereka tentang koleksi museum, dan memperkaya pengalaman kunjungan. Metode *Design thinking* digunakan, meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menciptakan desain *signage* yang informatif, mudah dibaca, dan menarik secara visual. Analisis yang dilakukan mencakup peninjauan kebutuhan informasi, gaya desain yang menggabungkan budaya Panji dengan estetika modern, dan pengujian efektivitas *signage* yang dirancang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *signage* yang dikembangkan efektif dalam membantu navigasi dan meningkatkan keterbacaan informasi, memberikan pengalaman berkunjung yang lebih baik. Kesimpulan penelitian ini menegaskan pentingnya desain *signage* yang konsisten dengan identitas budaya untuk meningkatkan daya tarik museum. Saran diberikan untuk evaluasi berkala guna mempertahankan relevansi *signage* dengan perkembangan museum.

ABSTRACT

Ridhwan Putra Prasetyawan, 2024. ***Environmental Graphic Design of the Signage System for Panji Museum***. Final Project, Visual Communication Design Study Program. (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Advisor: Rina Nurfitri, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Panji Museum, Signage System, Design thinking, Panji Culture, Navigation

This study originated from the challenges faced by Panji Museum in Malang in conveying cultural and historical information about the Panji legend due to a suboptimal signage system. The initial hypothesis suggested that a well-designed signage system would facilitate visitor navigation, enhance understanding of the museum's collection, and enrich the visiting experience. The Design thinking method was applied, involving the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test to identify user needs and create a signage design that is informative, readable, and visually appealing. The analysis included reviewing information needs, a design style combining Panji culture with modern aesthetics, and testing the effectiveness of the developed signage. Results show that the developed signage effectively supports navigation and enhances information readability, leading to an improved visitor experience. The study concludes the importance of a culturally consistent signage design in enhancing the museum's appeal. Recommendations include periodic evaluations to maintain signage relevance with museum developments.