

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Panji di Malang, Jawa Timur, berperan penting dalam melestarikan dan mengenalkan legenda Panji serta budaya lokal yang berharga, termasuk topeng Malangan. Sebagai museum yang menyajikan koleksi budaya dan sejarah, Museum Panji memiliki tanggung jawab besar untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada pengunjung. Namun, saat ini terdapat permasalahan dalam sistem *signage* museum yang belum optimal, sehingga pengunjung sering kali mengalami kesulitan dalam memahami dan menavigasi area museum. Kekurangan informasi yang jelas dan terpadu menyebabkan kebingungan, yang pada akhirnya mengurangi kualitas pengalaman pengunjung dan menghambat tujuan edukatif museum.

Permasalahan ini berdampak pada kemampuan museum untuk menyampaikan nilai-nilai budaya secara maksimal, karena pengunjung tidak mendapatkan panduan yang efektif untuk mengenal cerita dan koleksi yang dipamerkan. Kurangnya informasi di beberapa area penting, minimnya penanda arah, dan ketiadaan penjelasan visual yang mendukung membuat pengalaman kunjungan menjadi kurang informatif dan menarik. Hal ini juga berdampak pada pengelolaan arus pengunjung, yang bisa menyebabkan kebingungan di area-area tertentu dan mengurangi kenyamanan selama kunjungan.

Sebagai solusi, diperlukan perancangan *signage system* yang informatif, estetik, dan mudah dipahami untuk membantu pengunjung dalam bernavigasi dan

memahami koleksi museum. Pendekatan *Design thinking* dapat digunakan untuk memahami kebutuhan pengunjung secara mendalam dan merancang *signage* yang sesuai dengan identitas budaya Panji. Dengan sistem *signage* yang optimal, Museum Panji dapat meningkatkan pengalaman kunjungan, memberikan panduan yang efektif, serta memperkuat identitas budaya yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah. Bagaimana merancang *signage system* Museum Panji sebagai media informasi, yang informatif, estetis, mudah dipahami, memadai dalam meningkatkan pengalaman pengunjung?

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *signage system* Museum Panji sebagai media informasi, informatif, estetis, mudah dipahami, memadai dalam meningkatkan pengalaman pengunjung.

1.4 Manfaat

1.1.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait perancangan *signage system* berbasis *Design thinking*. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang penerapan konsep desain grafis lingkungan dalam museum atau ruang publik lainnya. Selain itu, penelitian ini

memperkaya wawasan mengenai cara merancang sistem tanda yang fungsional, dan selaras dengan identitas budaya setempat, seperti budaya Panji di Museum Panji.

1.1.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi pengelola Museum Panji dalam mengoptimalkan *signage system* untuk memudahkan pengunjung dalam bernavigasi dan memahami koleksi museum. Dengan *signage* yang dirancang secara estetis dan informatif, diharapkan pengunjung akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik, memahami nilai-nilai budaya yang diangkat, dan mengurangi potensi kebingungan selama kunjungan. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai panduan praktis bagi desainer dan perancang sistem tanda di ruang publik lainnya yang ingin menciptakan *signage* efektif yang mendukung tujuan edukatif dan promosi budaya.

1.5 Batasan Masalah

- A. Perancangan hanya berfokus pada pengembangan desain *signage system* di dalam area museum, yang mencakup *Oriental signage* , *identificational signage* , *directional signage* , dan *regulatory signage* .
- B. Perancangan *signage* dibatasi pada penggunaan elemen visual, seperti warna, bentuk, ukuran, dan penggunaan pictogram yang disesuaikan dengan karakteristik cerita Panji serta budaya lokal seperti topeng Malangan.
- C. Perancangan ini tidak mencakup aspek teknis implementasi, seperti pemasangan fisik *signage* , tetapi hanya memberikan rekomendasi terkait tata letak yang optimal.

- D. Perancangan ini dibatasi dalam hal dukungan aksesibilitas untuk pengguna disabilitas, karena area museum belum sepenuhnya mendukung kebutuhan pengunjung dengan keterbatasan mobilitas, seperti pengguna kursi roda atau tunanetra. Desain *signage* mempertimbangkan keterbacaan dan kemudahan akses bagi semua kalangan, namun keterbatasan fisik area menjadi tantangan untuk solusi yang sepenuhnya inklusif.
- E. Evaluasi perancangan *signage* hanya dilakukan berdasarkan keterbacaan, pemahaman, dan estetika desain, tanpa membahas aspek lain seperti teknologi interaktif atau digital.
- F. Target *audience* dalam perancangan *signage* Museum Panji terdiri dari dua kelompok utama. Pertama, pengunjung umum Museum Panji yang memerlukan panduan dasar untuk navigasi dan pemahaman koleksi. Kedua, desainer grafis lingkungan, yang dapat menjadikan desain ini sebagai referensi dalam merancang *signage* bertema budaya di ruang publik.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kota Malang dalam rentang waktu Februari 2024 hingga Oktober 2024

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- A. Hardware
 - 1. Personal Computer
 - 2. Kamera Smartphone Iphone 11.

3. Alat tulis dan alat gambar
- B. Software sebagai instrumen perancangan berupa:
1. Adobe Illustrator
 2. Adobe Photoshop
 3. Adobe Indesign
 4. Microsoft Word

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik berikut:

A. Studi literatur

Sebagai panduan dalam memahami konsep, landasan teori yang kuat dalam membantu penelitian.

B. Observasi

Mengamati objek penelitian dan permasalahan yang ditemukan pada Museum Panji.

C. Wawancara

Melakukan wawancara mendalam dengan Bapak Dwi Cahyono selaku pendiri museum dan Ibu Ratnawati selaku Edukator Museum Panji untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang Museum Panji dan Cerita Panji.

D. Dokumentasi

Mendokumentasikan proses pengumpulan data dan informasi yang didapatkan.

1.6.4 Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, metode analisis 5W+1H dan analisis Miles dan Huberman diterapkan untuk menggali makna terdalam dan menarik kesimpulan yang kokoh sebagai landasan perancangan *signage system*. Pendekatan ini memungkinkan kita untuk memahami secara menyeluruh berbagai aspek yang mendasari desain, sehingga menghasilkan rancangan yang efektif dan tepat sasaran. 5W+1H terdiri dari unsur What (apa), Why (mengapa), When (kapan), Where (dimana), Who (siapa), dan How (bagaimana).

1.6.5 Prosedur

Perancangan *signage system* Museum Panji akan menggunakan pendekatan *Design thinking* dari David Kelley yang berpusat pada pengguna. Pendekatan ini terdiri dari 5 tahap:

A. Empati (*Empathize*)

Pada tahap ini, perancang akan melakukan pendalaman empati terhadap Museum Panji dan para pengunjungnya. Hal ini dilakukan melalui berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan riset untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan permasalahan yang dihadapi pengunjung. Dari sini, tim dapat menggali insight berharga yang menjadi dasar perancangan *signage system* yang efektif.

B. Definisi (*Define*)

Berdasarkan *insight* yang diperoleh pada tahap Empati, perancang akan menganalisis dan mendefinisikan permasalahan inti yang dihadapi Museum Panji terkait *signage system*. Hal ini dilakukan dengan menyusun

fokus permasalahan yang jelas dan terarah, sehingga upaya perancangan dapat terfokus pada solusi yang tepat.

C. Ideasi (*Ideate*)

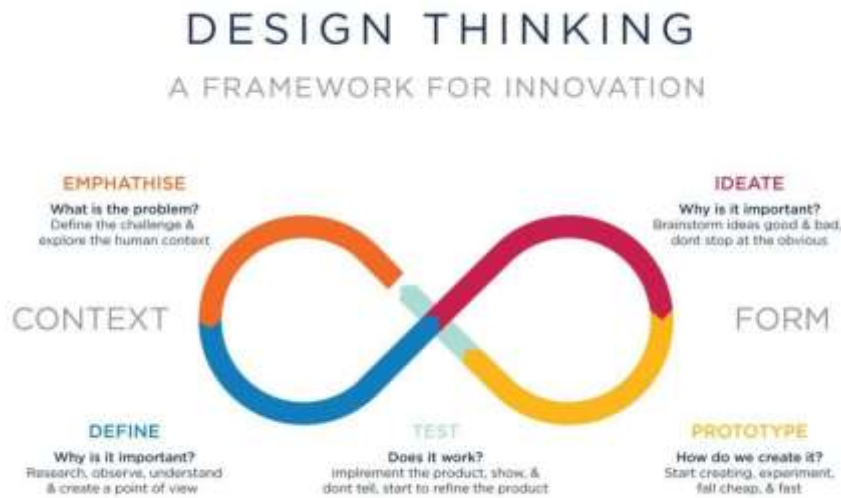
Pada tahap ini, tim akan melepaskan kreativitasnya untuk menghasilkan ide-ide solusi yang inovatif dan solutif. Berbagai metode seperti *brainstorming*, *mind mapping*, dan sketsa dapat digunakan untuk memicu ide-ide baru dan memperkaya solusi yang ditawarkan.

D. Prototipe (*Prototype*)

Ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap Ideasi kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe. Prototipe ini dapat berupa sketsa kasar, model *digital*, atau simulasi interaktif untuk memvisualisasikan ide-ide desain *signage system*. Prototipe ini memungkinkan tim untuk menguji coba solusi dan mendapatkan feedback dari pengguna.

E. Uji Coba (*Test*)

Pada tahap akhir, prototipe *signage system* diuji coba dengan target pengguna untuk mendapatkan feedback dan evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah desain *signage system* telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Umpan balik yang diperoleh dari pengujian ini kemudian digunakan untuk menyempurnakan desain dan memastikan efektivitas *signage system* dalam mencapai tujuannya.



Gambar 1. 1. Tahapan Design Thinking
(Sumber: www.injazat.com)

Perlu dicatat bahwa dalam perancangan *signage system* Museum Panji, fokus akan diarahkan pada tahap Empati, Definisi, Ideasi, dan Prototipe. Tahap Produksi, yang melibatkan pembuatan *signage system* secara fisik, tidak akan dilakukan dalam proyek ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan sumber daya.

1.7 Sistematika Penulisan

A. Bab I – Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang permasalahan yang dihadapi Museum Panji terkait sistem *signage* yang kurang optimal dalam memberikan informasi dan panduan kepada pengunjung. Bab ini juga mencakup rumusan masalah, tujuan penelitian untuk merancang *signage system* yang efektif, manfaat penelitian, batasan masalah, serta metode penelitian yang digunakan.

B. Bab II - Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas berbagai teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan perancangan *signage system*, termasuk konsep *Design thinking*, teori Desain Grafis Lingkungan (*Environmental Graphic Design*), dan dasar-dasar sistem *signage*. Selain itu, bab ini mengkaji literatur tentang elemen desain *signage*, termasuk tipografi, warna, dan fungsionalitas untuk membantu navigasi dan pengalaman pengunjung di ruang publik.

C. Bab III - Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tahap-tahap perancangan *signage system* menggunakan metode *Design thinking*, mulai dari tahap *Empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna, hingga tahap *Define* yang menganalisis masalah dengan metode *5W+1H*. Bab ini juga menjelaskan konsep desain yang dipilih berdasarkan gaya *Cultural Modernism*, serta spesifikasi teknis yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan museum.

D. Bab IV – Pembahasan

Bab ini membahas implementasi desain *signage system* di Museum Panji, meliputi penempatan *Oriental signage* di area *lobby*, *directional signage* di area indoor dan outdoor, serta *identificational* dan *regulatory signage* untuk menandai fasilitas dan aturan. Setiap jenis *signage* dijelaskan secara rinci dari segi fungsi, desain, dan alasan penempatannya untuk mendukung navigasi dan pengalaman pengunjung.

E. Bab V – Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian, yang menegaskan keberhasilan perancangan *signage system* dalam membantu navigasi dan meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap koleksi museum. Selain itu, diberikan saran untuk melakukan evaluasi berkala terhadap kondisi *signage* serta perbaikan desain jika diperlukan agar tetap relevan dengan kebutuhan museum dan pengunjung. Ditekankan pula pentingnya menjaga konsistensi desain untuk mendukung identitas budaya dan menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung.