

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah (*Emhathize*)

Tahap *Empathize* dalam proses *Design thinking* adalah langkah pertama yang sangat penting untuk memahami kebutuhan. Pada tahap ini, perancang berusaha mengumpulkan informasi mendalam tentang pengguna melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti studi literatur, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan diidentifikasi menggunakan metode analisis 5W+1H.

A. Studi Literatur

Identifikasi masalah yang dilansir dari JSRW (Jurnal Senirupa Warna) Vol.7 No. 2, Juli 2019 menyatakan bahwa pengunjung kesulitan dalam memahami koleksi museum, disebabkan tidak tersedianya papan tanda sebagai pengantar di area lobi yang menjelaskan konsep museum, cara menjelajahnya, dan informasi penting lainnya. Museum Panji juga kurang didukung oleh sistem penanda yang memadai

B. Observasi

Melalui tahap ini, perancang menemukan bahwa sistem penanda atau *signage system* yang ada saat ini terlihat kurang diperhatikan secara serius, beberapa aspek estetika dan fungsionalitas pendukung pameran juga perlu diperbaiki, ditambahkan, serta diremajakan. Panel informasi grafis

yang menguak informasi seputar benda yang dipamerkan juga terlihat kurang menarik serta pemilihan bahan yang tidak tepat menyebabkan panel mudah rusak dan terlihat usang.



Gambar 3. 1 Observasi Museum Panji
(Submber: Dokumentasi Penulis)

C. Wawancara

Perancang melakukan wawanara dengan dengan narasumber Bapak Dwi Cahyono selaku pendiri museum dan Ibu Ratnawati selaku Edukator Museum Panji. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa kondisi *Signage System* Museum panji memang perlu pembaharuan, diselaraskan, dan dilengkapi hal ini juga diperkuat oleh pernyataan narasumber, bahwasannya Museum Panji saat ini sudah di perluas dengan beberapa area baru yang belum dilengkapi *signage* , serta akan ada perbuahan koleksi di area ruang pamer utama, dan belum tersediannya pendanda larangan atau dibolehkannya menyentuh/berinteraksi dengan koleksi museum



Gambar 3. 2. Wawancara Narasumber
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

D. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan pada tahap *Empathize* dalam *Design thinking* karena berfungsi sebagai alat penting untuk merekam dan menyimpan informasi yang dikumpulkan selama proses memahami pengguna. Pada tahap ini juga perancang dapat merujuk kembali pada data yang dikumpulkan selama tahap *Empathize*, menghindari kesalahan interpretasi, dan memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada wawasan yang akurat dan mendalam.



Gambar 3. 3. Dokumentasi Pengumpulan Data
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

E. Analisis 5W+1H

1. *What* (Apakah ditemukan permasalahan pada Museum Panji?)

Kondisi *signage system* yang usang dan tidak efektif dalam menyampaikan informasi serta kurangnya informasi yang jelas dan mudah dipahami bagi pengunjung, seperti ketidak ahdiran papan tanda pengantar di area lobi, label artefak yang tidak lengkap, dan penjelasan pada diorama.

2. *Where* (Di mana permasalahan *signage system* terjadi?)

Di area Museum Panji Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, Jawa Timur

3. *When* (Kapan permasalahan ini mulai terlihat?)

Masalah ini sudah terjadi sejak lama dan belum mendapatkan solusi yang tepat

4. *Who* (Siapa yang terdampak dengan permasalahan *signage system* di Museum Panji?)

Pengunjung museum yang mengalami kesulitan untuk memahami koleksi dan informasi yang disampaikan.

5. *Why* (Mengapa permasalahan *signage system* di Museum Panji bisa terjadi?)

Kurangnya perhatian yang serius terhadap *signage system* Museum Panji

6. *How* (Bagaimana keadaan *signage system* Museum Panji saat ini?)

Panel informasi grafis kurang menarik dan mudah rusak, label artefak tidak selalu tersedia dan tidak informatif, *signage system* yang ada tidak estetik dan tidak efektif dalam menyampaikan informasi, penggunaan material yang tidak tahan lama.

Tahap *Empathize* dalam proses *Design thinking* bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna Museum Panji terkait *signage*. Melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa pengunjung sering mengalami kesulitan dalam menavigasi dan memahami koleksi museum akibat kurangnya petunjuk yang informatif. Analisis menggunakan metode 5W+1H mengungkap bahwa permasalahan utama terkait dengan keterbatasan informasi di area penting, minimnya penjelasan pada koleksi, dan kurangnya kesesuaian desain *signage* dengan identitas budaya Panji. Kesimpulan ini menekankan pentingnya perancangan *signage* yang informatif dan estetik untuk meningkatkan pengalaman pengunjung.

3.1.2 Pemecahan Masalah (*Define*)

Terkait tahap ini, sebagai landasan untuk merancang *signage system* Museum Panji, perancang menggunakan metode analisis data dari Miles dan Huberman. Analisis data menurut Miles dan Huberman adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengorganisir dan menganalisis data secara sistematis. Mereka mengemukakan bahwa analisis data terdiri dari tiga tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tujuan dari analisis data menurut Miles dan Huberman adalah untuk mengorganisir, menyederhanakan, dan memahami data kualitatif yang telah dikumpulkan selama penelitian. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang valid dan mendalam.

A. Reduksi Data

Berdasarkan data yang didapatkan dari studi pustaka, wawancara, observasi, dan dokumentasi ditemukan bahwa Museum Panji merupakan museum yang menyimpan koleksi benda-benda budaya dan sejarah yang berkaitan dengan legenda Panji. *Signage system* yang ada saat ini terlihat kurang diperhatikan secara serius, perlu pembaharuan, penyelarasan, dan pelengkapan. Oleh sebab itu, diperlukannya perancangan *signage system* Museum Panji yang memperhatikan aspek estetika, fungsionalitas, dan pemilihan material yang tepat.

B. Penyajian Data

Signage system pada Museum Panji ini perlu adanya pembaharuan dikarenakan pihak museum kurang perhatian. *Signage system* yang

dirancang menggunakan gaya desain yang selaras dengan budaya panji. Museum Panji memiliki area baru yang belum dilengkapi dengan *signage system*. Perancangan *signage system* ini memperhatikan aspek estetika, fungsionalitas, dan pemilihan material yang tepat

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis 5W+1H, reduksi data dan penyajian data yang telah diuraikan, maka pemecahan masalahnya adalah perancangan *signage system* yang baru dengan memperhatikan aspek estetika, fungsionalitas, dan pemilihan material yang baik juga tahan lama.

3.2 Perancangan

Perancangan *signage system* Museum Panji didasarkan pada analisis kebutuhan dasar dan data yang dikumpulkan. Data ini dianalisis untuk mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan di lapangan. Perancangan desain *signage system* ini mengutamakan fungsi, estetika, kesederhanaan dan kemudahan pemahaman, sehingga pengunjung dapat membaca dan memperoleh informasi dengan tepat. *Signage system* yang dirancang terbagi menjadi beberapa kategori berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian:

A. Orientational Signage (Wayfinding)

1. Berfungsi untuk menunjukkan lokasi berbagai bagian dan fasilitas di area Museum Panji.
2. Membantu pengunjung memahami posisi mereka dalam area museum dan menentukan arah yang tepat menuju tujuan mereka.
3. Contohnya: peta lokasi, denah, diagram alir



Gambar 3. 4. Contoh Orientational Sign
(Sumber: Point of Future School / Wayfinding System behance.net)

B. Identificational Signage

1. Berfungsi sebagai penanda informasi singkat dan jelas tentang lokasi tertentu.
2. Contohnya: penanda musholla, toilet, tempat parkir, tempat tiket masuk/loket, kantin, kolam renang, area museum, pusat informasi, dan tempat pertunjukkan.



Gambar 3. 5. Contoh Idetificational Sign
(Sumber: Wayfinding at The Faculty of Physics behance.net)

C. Directional Signage

1. Berfungsi untuk menuntun wisatawan melalui arahan yang tertera menuju lokasi wisata pantai.
2. Mencakup arah ke lobi, pintu keluar dan masuk, toilet, musholla, kolam renang, area museum, kantin, pusat informasi, dan tempat pertunjukkan.



Gambar 3. 6. Contoh Directional Sign
(Sumber: Sign System Alun-Alun Pamulang Marchel Alhamdi behance.net)

D. Statutory Regulatory Signage

1. Berfungsi untuk memperingatkan pengunjung tentang tindakan yang dilarang di area Museum Panji.
2. Contohnya: larangan masuk bagi yang tidak berkepentingan dan pengunjung yang bajunya basah, larangan menyentuh artefak, area dilarang merokok dan tanda membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 3. 7. Contoh Statutory Regulatory Sign

(Sumber: Wayfinding & Signage System for Museum Ullen Sentalu Lanang Satrio behance.net)

Melalui tahapan *Emphatize* dan *Define* perancang dapat menentukan kebutuhan *signage system* Museum Panji berdasarkan jenis *signage systeme* dari keempat kategori yang telah disebutkan

Tabel 3. 1. Jenis jenis signage system yang dibutuhkan Museum Panji

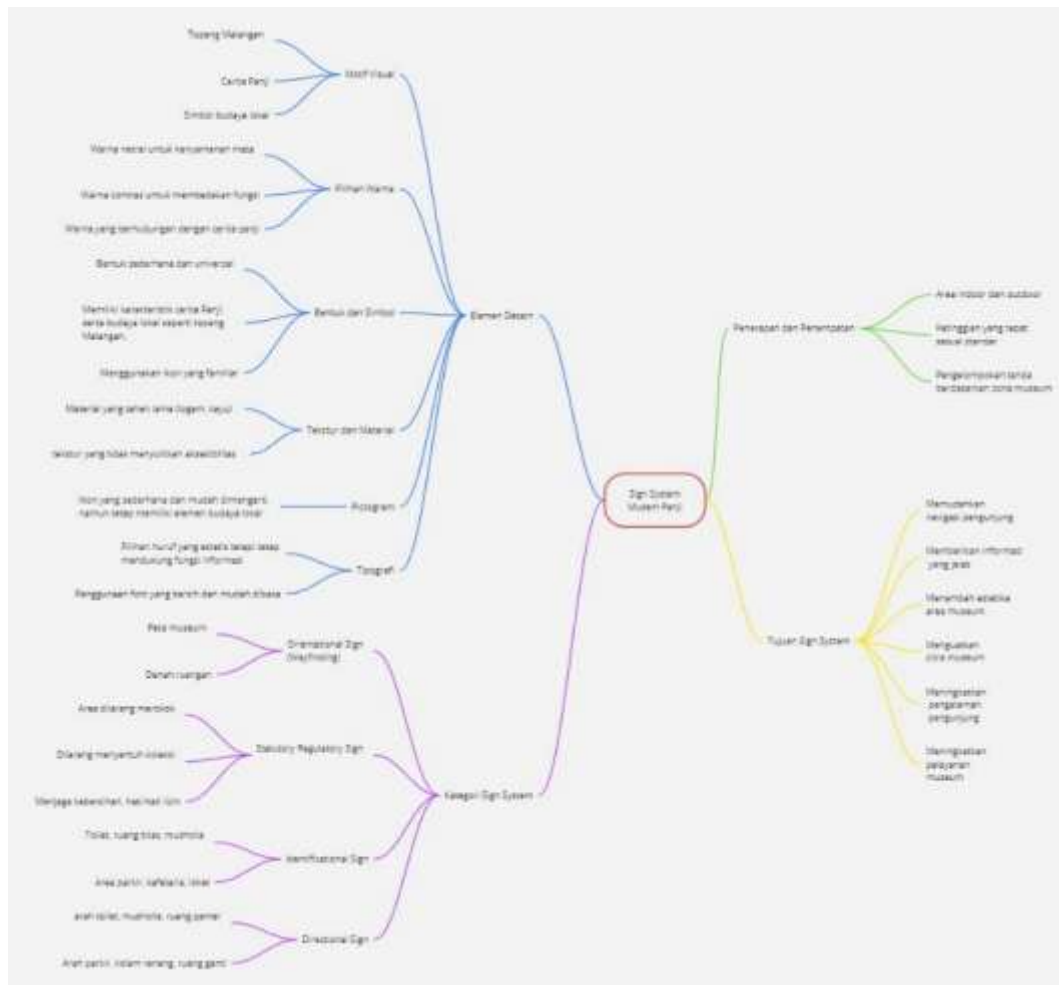
Kategori Signage System	Fungsi Utama	Jenis Signage System	Penjelasan Tambahan
Orientational Signage (Wayfinding)	Membantu pengunjung memahami lokasi mereka dalam ruang museum secara keseluruhan, serta menemukan tujuan mereka dengan mudah.	• Peta keseluruhan area museum, dilengkapi dengan tanda penanda zona. • Denah lantai ruang koleksi dilengkapi dengan penanda area tematik	Sering ditempatkan di titik-titik strategis seperti pintu masuk, lobi, persimpangan jalur, atau dekat tangga.

Kategori Signage System	Fungsi Utama	Jenis Signage System	Penjelasan Tambahan
Identificational Signage	Mengidentifikasi ruang, objek, atau fasilitas tertentu di dalam museum.	• Toilet • Ruang Bilas • Ruang Ganti • Musholla • Area Parkir • Locket • Kafetaria • Smoking Area • Papan Nama Tumbuhan • Papan Nama Mata Air • Toko Cendera Mata • Kedalaman Kolam Renang • Area Memancing • Penjelasan Diorama	Memberikan informasi dasar tentang apa yang ada di suatu area atau tentang objek tertentu.
Directional Signage	Memberikan petunjuk arah yang jelas kepada pengunjung untuk mencapai tujuan mereka.	• Arah Parkir Kendaraan • Arah Masuk • Arah Keluar • Arah ke Toilet • Arah ke Musholla • Arah ke Kafetaria • Arah ke Area Pamer • Arah ke Kolam Renang • Arah ke Ruang Ganti • Arah Menuju Museum Panji (dari jalan raya)	Biasanya menggunakan simbol universal yang mudah dipahami dan ditempatkan di titik-titik percabangan atau sebelum mencapai tujuan.
Statutory Regulatory Signage	Memberikan informasi tentang peraturan atau larangan yang harus ditaati pengunjung.	• Area Kering (baju basah dilarang masuk) • Dilarang Merokok • Dilarang Masuk • Hati Hati Licin • Menjaga Kebersihan • Dilarang Menyentuh Koleksi • Boleh Menyentuh/Berinteraksi degan Koleksi	Penting untuk menjaga keamanan dan ketertiban di dalam area museum.

3.2.1 Konsep Perancangan (*Ideate*)

Dalam merancang sebuah *signage system* yang memiliki fungsionalitas dan estetika dibutuhkan sebuah ide dan konsep yang dapat memudahkan pengunjung untuk memahami sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh Museum Panji dengan tepat.

Langkah awal pada perancangan *signage system* adalah *brainstorming*. *Brainstorming* adalah proses di mana tim atau individu mengumpulkan berbagai ide secara bebas dan terbuka untuk menemukan solusi yang kreatif. Pada tahap ini, semua ide yang muncul, baik yang biasa maupun yang tidak terduga, diterima tanpa langsung dinilai. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin gagasan yang bisa membantu menyelesaikan masalah.



Gambar 3. 8. Brainstroming
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah ide-ide terkumpul, mereka dievaluasi dan dikelompokkan sesuai dengan relevansinya. Dalam merancang *signage system* untuk Museum Panji, *brainstorming* dapat mencakup ide-ide tentang jenis tanda yang diperlukan, pilihan warna dan bentuk, serta penempatan tanda. Hasil dari *brainstorming* ini akan membantu merancang solusi yang lebih jelas dan sesuai untuk menciptakan *signage system* yang mudah dipahami, informatif, dan menarik.

Sebagai museum yang mengusung konsep *modern* (Tjahjowulan & Adityayoga, 2019) Museum Panji memerlukan desain *signage system* yang bersih dan sederhana, namun tetap harus memasukkan unsur budaya sebagai inti dari

identitas museum. Oleh karena itu, gaya desain *Cultural Modernism* dipilih dalam perancangan ini. Gaya ini menggabungkan estetika *modern* yang minimalis dengan elemen budaya, sehingga dapat mencerminkan warisan budaya Panji secara visual. Selain itu, gaya ini tidak hanya menghadirkan kesan yang kontemporer dan relevan bagi pengunjung masa kini, tetapi juga mampu menjaga keterikatan dengan nilai-nilai tradisional, sehingga mudah diterima oleh masyarakat luas. *Cultural Modernism* memungkinkan harmonisasi antara tradisi dan modernitas, yang sesuai dengan karakter Museum Panji sebagai penjaga warisan budaya yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Dengan gaya ini, perancangan *signage system* dapat dimulai dengan menyelaraskan elemen-elemen penting yang mendukung tampilan visual dan fungsionalitasnya. Tahap ini merupakan langkah awal dalam proses perencanaan desain *signage system*, di mana berbagai elemen kunci mulai ditentukan, seperti:

3.2.1.1 Konsep Tipografi

Menurut Smitshuijzen dalam *Museum Signage Design and Implementation*, pemilihan kategori jenis huruf (*typeface*) berperan besar dalam kemudahan sistem penunjuk arah. Informasi tekstual adalah inti dari semua penunjuk arah dan instruksi, oleh sebab itu alasan inilah Uebele mengatakan "teks untuk sistem penunjuk arah harus dirancang dengan teliti sama seperti tugas lainnya". Smitshuijzen menambahkan, jenis huruf harus menghasilkan "tata visual yang jelas, cangguh, halus, dan konsisten" sehingga membantu seseorang dalam membentuk peta mental yang eksplisit dan membantu mereka menemukan jalan mereka (Weiss,

2013) maka dalam pemilihan kategori jenis huruf perancang menggunakan kategori *typeface* berjenis *Sans Serif* (huruf tanpa kaki di ujungnya).

Penggunaan kategori jenis huruf *sans serif* sangat efektif dalam perancangan *signage system* di Museum Panji, yang mengusung gaya desain *cultural modernism*, karena beberapa alasan penting. Pertama, keterbacaan sans serif yang tinggi sangat cocok untuk *signage* yang harus mudah dibaca dalam berbagai kondisi, baik dari jarak jauh maupun dalam ukuran kecil. Desain tanpa elemen *serif* memberikan tampilan yang lebih bersih dan sederhana, sehingga informasi dapat dipahami dengan cepat oleh pengunjung (Hendratman, 2023), termasuk mereka yang bergerak dengan cepat di lingkungan museum.

Selain itu, penampilan *modern* dan minimalis dari *sans serif* selaras dengan konsep *cultural modernism* yang menggabungkan elemen tradisional dengan estetika kontemporer. *Sans serif* memberikan kesan segar dan profesional, yang dapat melengkapi elemen budaya Panji dan topeng Malangan yang digunakan dalam desain *signage*, tanpa mengurangi nilai estetika tradisional yang ingin diangkat. Fleksibilitas *sans serif* juga memungkinkan tipografi ini berfungsi dengan baik untuk berbagai kebutuhan *signage*, baik sebagai petunjuk arah, informasi, atau keterangan area, di berbagai media dan material seperti kayu atau aluminium yang telah direncanakan.

Dengan *sans serif*, *signage* dapat memberikan konsistensi visual yang kuat di seluruh museum, menjaga keselarasan antara unsur budaya yang diusung dan gaya modern yang ingin disampaikan. Gaya ini juga mampu menarik perhatian audiens muda (Hendratman, 2023) yang mungkin lebih terbiasa dengan estetika modern

namun tetap tertarik dengan nilai-nilai tradisional yang dihadirkan dalam Museum Panji. Kombinasi ini membuat *sans serif* sangat efektif dalam menciptakan *signage* yang tidak hanya fungsional tetapi juga mendukung konsep desain cultural modernism secara menyeluruh.

Setelah menentukan kategori *typeface*, langkah selanjutnya adalah memilih *typeface* dan *font* spesifik yang akan digunakan dalam desain. Proses pemilihan ini memegang peranan penting karena *typeface* dan *font* yang tepat dapat berpengaruh signifikan terhadap keterbacaan, estetika, serta keseluruhan komunikasi visual dari *signage*. Dalam hal ini, font yang dipilih adalah **Noto Sans**. Pemilihan *Noto Sans* didasarkan pada beberapa alasan, di antaranya adalah keterbacaan yang sangat baik, fleksibilitas penggunaannya, serta kemampuannya untuk mendukung aksara Jawa. *Noto Sans* tersedia secara gratis, membuatnya mudah diakses dan digunakan tanpa kendala lisensi. Dengan demikian, *Noto Sans* tidak hanya memenuhi kebutuhan desain yang modern, tetapi juga berfungsi efektif dalam menyampaikan informasi dengan jelas kepada audiens.



Gambar 3. 9. Typeface Noto Sans Javanese
(Sumber: Javanese font: Noto Sans Javanese Aditya Bayu Perdana .behance.net)

Ukuran tipografi ditentukan menggunakan *Fibonacci sequence* dan *golden ratio* untuk menciptakan harmoni dan proporsi yang seimbang secara visual. *Fibonacci sequence* adalah rangkaian angka di mana setiap angka merupakan penjumlahan dari dua angka sebelumnya, misalnya: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, dst. Bilangan ini sering digunakan dalam desain untuk menghasilkan proporsi yang alami dan seimbang. Sedangkan *Golden ratio* (Φ) adalah sekitar 1.618, yang menciptakan hubungan proporsional ideal antara elemen-elemen desain.



Gambar 3. 10. Proses Penentuan Konsep Ukuran Tipografi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Ukuran tipografi didasarkan pada angka *Fibonacci* dan *golden ratio* untuk membentuk hierarki tipografi yang harmonis. Berikut contohnya:



Gambar 3. 11. Contoh Penerapan pada Ukuran Tipografi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

A. Ukuran tipografi berbasis *Fibonacci Sequence*:

1. Judul Utama (*Headline*):
 - a. Ukuran: 55 pt (angka ke-10 dalam Fibonacci sequence)
 - b. Digunakan untuk teks utama seperti nama pameran, nama ruangan, atau bagian yang paling menonjol.
2. Subjudul (*Sub-headline*):
 - a. Ukuran: 34 pt (angka ke-9 dalam *Fibonacci sequence*)
 - b. Digunakan untuk subjudul yang mendukung judul utama, seperti penggunaan aksara jawa.
3. Informasi Utama (*Body text*):

- a. Ukuran: 21 pt (angka ke-8 dalam Fibonacci sequence)
 - b. Digunakan untuk informasi penting yang menjelaskan judul atau subjudul, misalnya deskripsi objek.
- 4. Informasi Keterangan (*Caption*):
 - a. Ukuran: 13 pt (angka ke-7 dalam Fibonacci sequence)
 - b. Digunakan untuk teks yang lebih kecil, seperti detail tambahan, deskripsi objek yang lebih panjang, atau aturan khusus.
- 5. Catatan Kecil / Keterangan Tambahan (*Footnote*):
 - a. Ukuran: 8 pt (angka ke-6 dalam Fibonacci sequence)
 - b. Digunakan untuk catatan yang sangat kecil, seperti sumber atau referensi, misalnya di bagian bawah *signage*.

B. Penyesuaian dengan *Golden Ratio*

Golden ratio digunakan untuk memperhalus ukuran huruf dan membuat hierarki yang lebih seimbang. Misalnya, menggunakan perbandingan antara ukuran teks besar dan teks yang lebih kecil dengan perkalian atau pembagian *golden ratio* (1.618):

Jika Judul Utama adalah 55 pt, maka ukuran berikutnya bisa dihitung dengan membagi atau mengalikan *golden ratio*:

- 1. Subjudul: $55 / 1.618 \approx 34$ pt (sesuai *Fibonacci*)
- 2. Informasi Utama: $34 / 1.618 \approx 21$ pt (sesuai *Fibonacci*)
- 3. Informasi Keterangan: $21 / 1.618 \approx 13$ pt (sesuai *Fibonacci*)

4. Ini menciptakan ukuran tipografi yang harmoni secara matematis dan juga alami secara visual.



Gambar 3. 12. Menentukan Hierarki Tipografi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- C. Menentukan hierarki tipografi menggunakan *typefacet Noto Sans* dan *Noto Sans Javanese*:

1. **Headline:**
 - a. Font: Noto Sans Semi Bold
 - b. Ukuran: 55 pt (d disesuaikan dengan Fibonacci atau Golden Ratio)

- c. Fungsi: Digunakan untuk judul utama dalam bahasa Indonesia atau Inggris, menarik perhatian utama pengunjung.
 - d. Sub-head:
 - e. Font: Noto Sans Javanese Regular
 - f. Ukuran: 34 pt
 - g. Fungsi: Untuk terjemahan judul utama dalam aksara Jawa, melengkapi headline.
2. Body Text:
- a. Font: Noto Sans Light
 - b. Ukuran: 21 pt
 - c. Fungsi: Informasi utama atau deskripsi lebih mendalam terkait *signage*, seperti penjelasan pameran atau objek tertentu.
 - d. Caption:
 - e. Font: Noto Sans Light Italic
 - f. Ukuran: 13 pt
 - g. Fungsi: Keterangan tambahan atau detail singkat di bawah elemen utama (gambar, *body text*, dll.).
3. Footnote:
- a. Font: Noto Sans Extra Light Italic
 - b. Ukuran: 8 pt

- c. Fungsi: Informasi tambahan atau sumber yang tidak krusial namun tetap penting untuk dicantumkan, biasanya ditempatkan di bawah bagian utama atau caption.

D. Menentukan *Leading* (Spasi Antar Baris) pada tipografi informasi utama (*body text*) Menggunakan *Golden Ratio* (1.618)



Gambar 3. 13. Leading Pada Body Text
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. Untuk ukuran teks 21 pt dapat dihitung menggunakan *golden ratio*:
2. $21 \times 1.618 \approx 34 \text{ pt}$ (untuk memberi ruang antar baris pada *body text*).
3. Dengan demikian, tipografi akan harmonis dan proporsional, baik dari segi ukuran huruf maupun jarak antar baris (*leading*). Hal ini membantu menciptakan keterbacaan yang baik dan desain *signage* yang estetik serta fungsional di Museum Panji.

3.2.1.2 Konsep Warna

Dalam perancangan *signage system* untuk Museum Panji, warna dipilih dengan pertimbangan matang untuk mencerminkan nilai budaya Panji serta memenuhi kebutuhan fungsional *signage* itu sendiri. Warna yang digunakan meliputi merah, kuning, jingga, abu-abu, hitam, dan putih, dengan kode warna spesifik sebagai berikut:

- A. Merah (*Crimson*) (#ae1f38): Merah melambangkan keberanian dan kekuatan. Warna ini secara budaya terkait dengan karakter Panji sebagai sosok pahlawan yang berani dan penuh semangat. Menurut teori warna, merah juga mampu menarik perhatian dan menciptakan perasaan urgensi atau intensitas (Lidwell, Holden, & Butler, 2010). Oleh karena itu, merah digunakan sebagai warna dominan dalam elemen *signage* yang membutuhkan perhatian khusus.
- B. Kuning (*Spectra Yellow*) (#fec528): Kuning merepresentasikan kehormatan dan kejayaan, dua nilai utama dalam cerita Panji. Kuning, dalam teori warna, diasosiasikan dengan keceriaan dan optimisme, namun juga bisa berarti prestise dan kekuasaan dalam konteks tertentu (Birren, 2013). Penggunaan warna ini pada elemen *signage* bertujuan untuk menciptakan perasaan positif dan memberi sorotan pada ikon atau simbol yang penting dalam sistem arah.
- C. Jingga (*Flame Orange*) (#f68b26): Jingga digunakan sebagai aksen yang menambah energi dan dinamika dalam keseluruhan palet. Jingga adalah warna analog dari merah dan kuning, sehingga menciptakan harmoni visual yang lembut dan selaras. Menurut teori warna, Jingga memancarkan semangat dan kreativitas (Zakawali, 2024). Dalam konteks budaya Panji, dapat mengingatkan pada semangat juang yang dinamis
- D. Abu-abu (*Lavender Mittens*) (#c2bcc6): Abu-abu memberikan keseimbangan netral dalam palet warna yang intens. Warna ini membantu mengurangi visual clutter dan memberikan jeda pada elemen visual yang

kuat. Dalam desain *signage* , abu-abu sering digunakan untuk latar belakang atau elemen sekunder karena kesan elegan dan tidak mencoloknya (Maymun & Swasty, 2018)

- E. Hitam (*Affenpincher*) (#272d2d): Hitam digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dan menciptakan kontras dengan warna-warna terang seperti kuning dan jingga. Hitam digunakan sebagai warna sekunder untuk menunjang elemen utama. Penggunaan hitam dalam *signage* memastikan keterbacaan yang jelas.
- F. Putih (*Stalactite*) (#f8f8f4): Putih digunakan sebagai ruang kosong (*negative space*) untuk memberikan keseimbangan visual dan memisahkan elemen warna yang lebih dominan. Warna putih melambangkan kesederhanaan, kesucian, dan ketertiban (Sitoresmi, 2024). Dalam konteks *signage* , penggunaan putih memungkinkan desain untuk tetap bersih dan mudah dibaca.

Perancang secara spesifik menggunakan warna Pantone dalam perancangan *signage* Museum Panji. Pantone memastikan konsistensi warna yang presisi di berbagai medium, penting untuk menjaga tampilan yang seragam baik dalam cetakan, digital, maupun fisik. Sebagai sistem warna standar internasional, Pantone memudahkan komunikasi antar pihak dalam proses produksi, menghindari kesalahan interpretasi warna. Selain itu, warna Pantone dirancang untuk keandalan dalam aplikasi fisik, seperti pada material *signage* . Penggunaan Pantone juga mendukung *branding* museum secara profesional dan konsisten



Gambar 3. 14. Konsep Warna Menggunakan Pantone Connect
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Menurut Lidwell, Holden, & Butler (2010) dalam *Universal Principles of Design*, pemilihan warna dalam desain *signage* harus mempertimbangkan faktor keterbacaan, daya tarik visual, dan konsistensi dalam branding (Lidwell, Holden, & Butler, 2010). Palet warna yang dipilih merah, kuning, jingga, abu-abu, hitam, dan putih didasarkan pada kemampuan setiap warna untuk berinteraksi secara efektif, baik dalam menciptakan harmoni maupun kontras. Seperti pada warna:

- A. Merah, kuning, dan jingga membentuk skema warna analog, yang menciptakan harmoni visual dan perasaan kehangatan.
- B. Abu-abu, hitam, dan putih adalah warna netral yang digunakan untuk menjaga keseimbangan visual dan memastikan fungsionalitas *signage* tetap optimal.

Pemilihan warna juga harus mengutamakan fungsionalitas secara spesifik seperti:

- A. Merah dan kuning sebagai warna utama berfungsi untuk menarik perhatian dan memberikan tanda visual yang jelas, terutama pada elemen penunjuk arah atau area penting.
- B. Jingga digunakan sebagai aksen untuk memberikan energi tambahan tanpa mengurangi keterbacaan.
- C. Abu-abu, hitam, dan putih membantu menjaga keseimbangan visual dan memastikan teks dan ikon tetap mudah dibaca di berbagai kondisi pencahayaan.

Untuk menciptakan keseimbangan visual, penting untuk menentukan proporsi dalam penggunaan warna.



Gambar 3. 15. Penentuan Proporsi Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut adalah proporsi yang digunakan dalam penggunaan warna:

- A. Merah (*Crimson*) (#ae1f38): 55% (digunakan untuk elemen utama yang membutuhkan perhatian khusus)

- B. Kuning (*Spectra Yellow*) (#fec528): 34% (digunakan untuk elemen penekanan)
- C. Jingga (*Flame Orange*) (#f68b26): 21% (digunakan sebagai aksen)
- D. Abu-abu (*Lavender Mittens*) (#c2bcc6): 13% (untuk elemen latar atau bagian yang perlu lebih tenang)
- E. Hitam (*Affenpincher*) (#272d2d): 5% (untuk teks dan outline)
- F. Putih (*Stalactite*) (#f8f8f4): 5% (digunakan untuk menciptakan ruang visual)

Proporsi warna yang tepat memastikan desain memiliki harmoni visual. Jika satu warna terlalu dominan atau terlalu sedikit digunakan, bisa mengganggu keseimbangan desain dan membuatnya tidak menarik atau tidak efektif

3.2.1.3 Konsep Ukuran

Ukuran *signage* harus proporsional dengan ruang dan memungkinkan penerima pesan untuk melihat dan memahami informasi dengan jelas. Penentuan ukuran yang tepat membutuhkan pertimbangan terhadap faktor-faktor kontekstual di museum seperti jarak pandang, pencahayaan, kebisingan, kecepatan pergerakan pengunjung, serta kontras. Berikut adalah penjelasan yang lebih lengkap dari setiap faktor yang perlu diperhatikan:

A. Jarak Pandang

Ukuran *signage* harus disesuaikan dengan jarak pandang ideal pengunjung. Menurut Apelt, Crawford, & Hogan (2007), semakin jauh pengunjung dari *signage*, semakin besar ukuran yang diperlukan agar informasi tetap terlihat jelas. Faktor lain seperti posisi dan pergerakan

pengunjung (berdiri, berjalan, atau duduk) serta kondisi eksternal (pencahayaan dan cuaca) juga memengaruhi jarak pandang. Sebagai contoh, *signage* di area luar atau dengan jarak pandang jauh (misalnya untuk peta area keseluruhan museum) harus lebih besar daripada *signage* di area yang lebih dekat (seperti peta ruang pameran).

B. Tingkat Pencahayaan

Area yang kurang terang membutuhkan *signage* dengan ukuran dan kontras yang lebih besar untuk memudahkan keterbacaan. Menurut Apelt et al., kontras luminansi antara permukaan *signage* dan lingkungannya berperan penting dalam visibilitas. Di area dengan pencahayaan rendah, seperti di dalam ruangan dengan pencahayaan redup, ukuran dan kontras yang lebih besar dibutuhkan untuk membantu pengunjung, terutama mereka yang memiliki gangguan penglihatan.

C. Tingkat Kebisingan

Di area yang ramai atau bising, seperti di area dengan banyak interaksi pengunjung, ukuran *signage* harus lebih besar. Hal ini karena kebisingan dapat mengurangi kemampuan pengunjung untuk fokus pada informasi yang disajikan. *Signage* dengan ukuran lebih besar memberikan dampak visual yang lebih kuat, sehingga lebih mudah menarik perhatian di area yang bising.

D. Kecepatan Pergerakan

Pengunjung yang bergerak cepat, seperti di koridor yang ramai atau dekat pintu keluar, membutuhkan *signage* yang lebih besar agar dapat

terbaca dengan cepat. Informasi harus dapat dipahami dalam waktu singkat sehingga ukuran yang lebih besar memberikan visibilitas yang lebih baik bagi pengunjung yang berjalan cepat. Di sisi lain, di area di mana pengunjung bergerak lebih lambat, seperti di ruang pameran, *signage* dapat memiliki ukuran yang lebih kecil tetapi tetap proporsional dengan ruang.

E. Kontras dan Warna

Pemilihan warna yang kontras antara teks, ikon, dan latar belakang *signage* sangat mempengaruhi keterbacaan. *Signage* dengan kontras tinggi (misalnya, teks berwarna putih di latar belakang gelap atau teks hitam di latar terang) akan lebih mudah dilihat, bahkan dari jarak jauh. Ini penting terutama di area yang memiliki pencahayaan variatif atau refleksi yang tinggi, seperti di area *outdoor* yang terkena sinar matahari langsung.

F. Ukuran Huruf dan Elemen Visual

Ukuran teks pada *signage* juga harus proporsional dengan ukuran keseluruhan. Sebagai aturan umum, huruf dengan tinggi 2,5 cm (1 inci) biasanya dapat dibaca dengan jelas dari jarak sekitar 3 meter. Maka, untuk *signage* dengan informasi penting yang perlu terlihat dari jarak jauh, ukuran huruf dan elemen visual harus diperbesar secara proporsional.

Ukuran *signage* akan mempertimbangkan tinggi rata-rata orang Indonesia (sekitar 158 cm untuk wanita dan 168 cm untuk pria). Berikut konsepnya:

A. *Orientational Signage* (Denah Wayfinding di Area Lobby)

1. Ukuran Ideal: 120 x 180 cm untuk *lobby* (area yang luas dan jarak pandang yang lebih jauh), 90 x 120 cm untuk ruang pameran (area yang lebih kecil).
2. Jarak Pandang Optimal: *Signage* ini harus terlihat dengan jelas dari jarak sekitar 3-5 meter, tergantung pada ukuran ruangan. Huruf dan elemen visual seperti simbol harus cukup besar sehingga informasi dapat dibaca dengan nyaman dari jarak tersebut.
3. Posisi Ketinggian: Ditempatkan pada ketinggian sekitar 150-170 cm dari lantai untuk kenyamanan membaca, sesuai dengan tinggi rata-rata orang Indonesia, agar pandangan sejajar dengan mata.
4. Ukuran Huruf *Headline*: 7-10 cm (headline harus terbaca dari jarak 3-5 meter).
5. Ukuran Huruf *Body Text*: 3-5 cm (terbaca dari jarak 1-3 meter).

B. *Directional Signage* (Penunjuk Arah)

1. Ukuran Ideal: 30 x 60 cm atau 40 x 80 cm, tergantung pada posisi dan jarak pandang yang dibutuhkan. Untuk penunjuk arah di area terbuka atau koridor yang luas, ukuran lebih besar diperlukan.
2. Jarak Pandang Optimal: Harus dapat dibaca dari jarak minimal 5-10 meter, terutama untuk area dengan pengunjung yang padat dan bergerak cepat. Huruf dengan tinggi minimal 5-7 cm agar terbaca dengan cepat.
3. Ukuran Huruf: 5-7 cm, sehingga terbaca dari jarak minimal 5-10 meter.

4. Ketinggian Pemasangan: Diletakkan pada ketinggian 180-200 cm dari lantai untuk memastikan visibilitas dari jauh dan tidak terhalang
5. Posisi Penempatan: Dipasang di sudut atau persimpangan ruangan untuk mengarahkan pengunjung.

C. *Identificational Signage* (Identifikasi Setiap Area, Seperti Toilet, Kolam Renang, dll.)

1. Ukuran Ideal: 20 x 40 cm atau 30 x 45 cm, tergantung pada ukuran area yang diidentifikasi. Area dengan ruang yang lebih kecil dapat menggunakan ukuran yang lebih proporsional.
2. Jarak Pandang Optimal: Idealnya terbaca dari jarak 2-5 meter. Huruf dengan tinggi sekitar 3-5 cm cukup untuk memberikan identifikasi yang jelas.
3. Ukuran Huruf: 3-5 cm, terbaca dari jarak 2-5 meter.
4. Ketinggian Pemasangan: Dipasang pada ketinggian sekitar 140-160 cm dari lantai, agar mudah dilihat tanpa perlu mendongak terlalu tinggi atau menunduk.
5. Posisi: Dipasang di dekat pintu atau area penting seperti toilet, kolam renang, dan lain-lain.

D. *Regulatory Signage* (Seperti Tanda Dilarang Merokok, Dilarang Masuk, dll.)

1. Ukuran Ideal: 20 x 30 cm atau 25 x 35 cm, cukup kecil namun tetap mudah dilihat.

2. Jarak Pandang Optimal: Harus dapat dibaca dengan jelas dari jarak sekitar 2-4 meter. Huruf dengan tinggi 3-4 cm untuk tanda larangan dan simbol yang jelas dan mudah dikenali.
3. Ukuran Huruf: 3-4 cm, terbaca dari jarak 2-4 meter.
4. Ketinggian Pemasangan: Dipasang pada ketinggian sekitar 150 cm dari lantai, pada ketinggian pandang normal agar dapat langsung terlihat oleh pengunjung.
5. Posisi: Dekat pintu masuk atau area di mana aturan tersebut berlaku (misal, dilarang merokok di pintu masuk museum)



Gambar 3. 16. Konsep Ukuran Signage
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Membuat konsep ukuran *signage* pada tahap *ideate* dalam *design thinking* penting untuk memastikan *signage* mudah dilihat dan dipahami oleh pengunjung. Di tahap ini, perancang bisa bereksperimen dengan berbagai ukuran, mempertimbangkan jarak pandang dan ketinggian yang sesuai dengan rata-rata tinggi orang, sehingga *signage* terasa proporsional di ruang tersebut. Dengan merencanakan ukuran sejak awal, perancang bisa menghindari masalah seperti tulisan yang terlalu kecil atau *signage* yang tidak terlihat jelas. Konsep ukuran yang tepat membantu menghindari masalah di tahap implementasi, sehingga *signage*

yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, efisien dan *user-centric*.

3.2.1.4 Konsep *Pictogram* dan ikon

Penggunaan *pictogram* yang tepat di museum memegang peranan penting dalam memudahkan pengunjung memahami informasi dengan cepat dan efisien. *Pictogram* merupakan tanda visual, gambar yang dibuat untuk menyampaikan komunikasi tanpa tulisan atau kata-kata (Clara & Swasty, 2017). *Pictogram* dirancang untuk mudah dimengerti, bahkan oleh pengunjung yang tidak menguasai bahasa lokal atau kurang familiar dengan konten museum. Hal ini memungkinkan informasi disampaikan tanpa perlu menggunakan teks panjang atau rumit. Selain itu, *pictogram* mampu menyampaikan informasi secara langsung dan cepat. Sebagai contoh, sebuah *pictogram* yang menunjukkan lokasi toilet dapat segera memandu pengunjung ke tempat yang tepat, tanpa perlu penjelasan lebih lanjut (Clara & Swasty, 2017). Kemampuan ini sangat penting dalam konteks museum yang menerima pengunjung dari berbagai negara dan latar belakang bahasa, karena *pictogram* tidak tergantung pada bahasa tertentu untuk dapat dipahami.

Penggunaan *pictogram* yang tepat di museum sangat penting untuk mempermudah pengunjung dalam memahami informasi dengan cepat dan efisien. *Pictogram*, yang merupakan gambar visual tanpa teks, dirancang agar mudah dimengerti oleh semua pengunjung, termasuk mereka yang tidak menguasai bahasa lokal atau kurang familiar dengan konten museum. *Pictogram* dapat menyampaikan informasi secara langsung, seperti menunjukkan lokasi toilet, tanpa memerlukan penjelasan tambahan. Ini sangat berharga di museum yang mengundang

pengunjung dari berbagai latar belakang bahasa, karena pictogram tidak bergantung pada bahasa tertentu untuk komunikasinya.

A. Konsep Visual

Dalam merancang *pictogram*/ikon yang tepat untuk Museum Panji diperlukannya konsep visual *pictogram* yang mempermudah pengunjung dalam memahami informasi dengan cepat dan efisien.

Tabel 3. 2. Konsep Visual Pictogram/Ikon

Kategori Signage System	Jenis Signage System	Konsep Pictogram/Ikon
Oriental Signage (Wayfinding)	Peta Keseluruhan Area Museum, Dilengkapi dengan Tanda Penanda Zona	Ikon peta, penanda zona (ikon gedung, pohon, mobil, dll.), ikon "Anda berada di sini", ikon kompas.
	Denah Lantai Ruang Koleksi Dilengkapi dengan Penanda Area Tematik	Penanda area tematik (ikon buku, patung, artefak, topeng), tanda panah atau jalur, ikon pintu keluar, ikon "Anda berada di sini"
Identificational Signage	Toilet	Ikon pria dan wanita
	Ruang Bilas	Ikon shower atau pancuran air
	Ruang Ganti	Ikon baju atau pakaian yang tergantung pada gantungan
	Musholla	Ikon masjid atau seseorang dalam posisi sujud.
	Area Parkir	Ikon huruf "P" dengan simbol mobil/motor.
	Loket	Ikon orang di belakang meja atau jendela loket.
	Kafetaria	Ikon cangkir kopi, garpu dan pisau, atau piring dan sendok.
	Smoking Area	Ikon rokok dengan asap
	Papan Nama Tumbuhan	Ikon daun atau pohon kecil
	Papan Nama Mata Air	Ikon air mengalir atau tetesan air.

	Ikon air mengalir atau tetesan air.	Ikon garis air dengan angka menunjukkan kedalaman, atau ikon orang sedang berenang.
	Area Memancing	Ikon pancingan dengan ikan
Directional Signage	Arah Parkir Kendaraan	Ikon mobil/motor dengan panah atau ikon huruf "P" dengan panah
	Arah Masuk	Ikon pintu terbuka dengan panah menunjuk ke dalam
	Arah Keluar	Ikon pintu terbuka dengan panah menunjuk ke luar
	Arah ke Toilet	Ikon pria dan wanita dengan panah
	Arah ke Musholla	Ikon kubah masjid atau seseorang dalam posisi sujud dengan panah.
	Arah ke Kafetaria	Ikon cangkir kopi atau garpu dan pisau silang dengan panah.
	Arah ke Area Pamer	Ikon bingkai atau objek pameran dengan panah.
	Arah ke Kolam Renang	Ikon orang berenang atau gelombang air dengan panah.
	Rah ke Ruang Ganti	Ikon pakaian atau gantungan baju dengan panah.
	Rah menuju Museum Panji (dari jalan raya)	Ikon bangunan museum atau gedung dengan panah yang menunjukkan arah ke museum.
Statutory Regulatory Signage	Area Kering (Baju Basah Dilarang Masuk)	Ikon pakaian dan tetesan air dengan simbol larangan
	Dilarang Merokok	Ikon rokok dengan simbol larangan.
	Dilarang Masuk	Ikon tangan terbuka (menandakan stop) atau simbol pintu tertutup dengan simbol larangan.
	Hati-Hati Licin	Ikon orang tergelincir atau terpeleset dengan tanda peringatan (!) segitiga kuning.

	Menjaga Kebersihan	Ikon tempat sampah dengan tangan membuang sampah ke dalamnya.
	Dilarang Menyentuh Koleksi	Ikon tangan dengan simbol larangan di atas gambar koleksi atau objek.
	Boleh Menyentuh/Berinteraksi dengan Koleksi	Ikon tangan yang menyentuh atau berinteraksi dengan objek dengan tanda centang.
	Area Wajib Pengawasan Orang Dewasa	Ikon orang dewasa memegang tangan anak kecil dengan simbol peringatan.
	Dilarang Menginjak Tanaman	Ikon kaki dengan simbol larangan di atas gambar tanaman atau rumput.

B. Menentukan Gaya Desain Pictogram

Pictogram ini menggunakan gaya desain Geometris Abstrak dengan bentuk geometris yang sederhana dan kaku, seperti persegi panjang, garis lurus, dan segitiga, yang membuat tampilannya abstrak dan kasar. Detail seperti wajah atau tangan dihilangkan, menekankan kesan minimalis dan fungsional. Gaya desain Geometris Abstrak dipilih pada *pictogram* Museum Panji terinspirasi oleh bentuk gapura candi yang ada di area museum.



Gambar 3. 17. Gapura Candi
(Sumber: google.com)

Meskipun gapura tersebut memiliki bentuk yang geometris dan simetris, penambahan elemen abstraksi dalam desain pictogram bertujuan untuk menghadirkan kesan budaya Panji yang lebih dinamis dan kaya simbol seperti pada bentuk patung tokoh Panji yang memiliki ciri khas menggunakan topi tekes seperti pada gambar patung panji berikut.



Gambar 3. 18. Patung Panji
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dengan gaya geometris abstrak, elemen-elemen budaya seperti topeng Malangan dan bentuk-bentuk yang terkait dengan kisah Panji dapat lebih mudah diintegrasikan. Abstraksi ini memungkinkan visualisasi elemen budaya secara lebih modern, tetapi tetap menghormati tradisi dan nilai-nilai budaya Panji yang ingin disampaikan melalui desain yang lebih fleksibel dan kontemporer.



Gambar 3. 19. Referensi Gaya Geometris Abstrak
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/43171001/Iconpack>)



Gambar 3. 20. Contoh Lain Penggunaan Gaya Geometris Abstrak
(Sumber: <https://apeloig.com/project/louvre-abu-dhabi-3/>)

Bentuk manusia dan objek direduksi menjadi elemen-elemen geometris sederhana seperti segitiga, persegi, dan lingkaran. Meskipun demikian, ada penggunaan abstraksi yang membuat figur tidak sepenuhnya realistis, tetapi tetap mudah dikenali. Penggunaan bentuk melengkung dan garis tajam memberikan keseimbangan antara sederhana dan abstrak, yang memungkinkan visualnya tetap kuat dan komunikatif, sembari menambah estetika modern.

3.2.1.5 Konsep Material

Konsep perancangan *signage system* merupakan langkah awal yang penting dalam proses desain, terutama dalam penentuan material yang sesuai untuk setiap kategori *signage*. Proses ini dimulai dengan pembuatan *moodboard* material yang berfungsi sebagai referensi visual material. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam menentukan material untuk berbagai kategori *signage* di Museum Panji:

A. Penyusunan *Moodboard* Material :

Moodboard ini berisi berbagai pilihan material yang sesuai dengan gaya desain yang diinginkan, yaitu perpaduan antara gaya *modern* dan unsur budaya Panji. *Moodboard* ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan visual, tetapi juga membantu menyelaraskan antara konsep estetika dan fungsi praktis dari bahan yang digunakan. Material yang dipilih perlu mempertimbangkan aspek daya tahan, relevansi dengan cerita Panji, serta kesesuaian dengan suasana keseluruhan museum.



Gambar 3. 21. Moodboard Material Wayfinding Lobby
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

B. Penentuan Material Berdasarkan Kategori *Signage*

1. *Orientational Signage*

Untuk kategori *Orientational signage* yang diletakkan di area *semi-outdoor* seperti *lobby*, material yang digunakan harus mampu bertahan di lingkungan terbuka namun terlindungi. Panel Komposit Aluminium (ACP) dengan akrilik transparan sebagai pelindung permukaan digunakan untuk memberikan kesan modern dan tahan lama, dikombinasikan dengan bambu laminasi yang ramah lingkungan dan memiliki keterkaitan dengan kebudayaan tradisional Indonesia, yang bisa menjadi simbol penghormatan

terhadap akar budaya dalam cerita Panji. Penopang menggunakan baja tahan karat dengan *powder coating* atau *corten steel*. Logam ini memberikan kesan tangguh dan elegan, cocok dengan tampilan modern dari area public.

2. *Directional Signage*

Signage yang mengarahkan pengunjung memerlukan material yang kuat dan tahan cuaca, karena akan ditempatkan di area outdoor. Material yang digunakan adalah kayu merbau dengan alternatif bambu laminasi sebagai penopang, Panel Komposit Aluminium (ACP) untuk *signage* -nya. Pewarnaan menggunakan *powder coating* dan tulisan atau ikon dicetak menggunakan *vinyl*.



Gambar 3. 22. Moodboard Material Directional Signage
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. *Identificational & Regulatory Signage*

Signage yang memberikan informasi identitas, seperti nama ruang atau fasilitas, menggunakan material yang lebih ringan namun tetap estetik. Pilihan material untuk kategori ini berupa *ACP* untuk permukaan, tulisan atau ikon dicetak menggunakan *vinyl*.



Gambar 3. 23. Moodboard Material Identificational & Regulatory Signage
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pembuatan moodboard material penting dalam perancangan *signage system* Museum Panji karena membantu menyelaraskan konsep visual dan fungsional dengan tema keseluruhan museum. Melalui *moodboard*, perancang dapat mengeksplorasi berbagai material yang sesuai dengan narasi budaya Panji serta

mempertimbangkan faktor estetika, ketahanan, dan kesesuaian dengan lingkungan. *Moodboard* juga memungkinkan perancang untuk menguji bagaimana kombinasi material seperti kayu, aluminium, akrilik, dan *vinyl* bekerja bersama untuk menciptakan identitas yang kohesif dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung. Proses ini mendukung pengambilan keputusan yang lebih terarah dan memastikan bahwa setiap elemen desain tidak hanya tampil menarik, tetapi juga fungsional dan tahan lama.

3.2.2 Proses Perancangan (*Prototype*)

3.2.2.1 Perancangan *Pictogram* dan Ikon

Pictogram dan ikon adalah bagian penting dari *signage system* yang membantu menyampaikan informasi secara cepat dan jelas. *Pictogram* dan ikon akan menjadi elemen visual yang banyak berinteraksi dengan pengguna. Dengan memulai dari perancangan *pictogram* maupun ikon, perancang dapat memastikan bahwa simbol-simbol yang digunakan mudah dipahami oleh semua kalangan, termasuk pengunjung dari berbagai latar belakang budaya atau bahasa. Selain itu, *pictogram* dan ikon dapat menjadi elemen kunci dalam menentukan hirarki visual dan alur navigasi, sehingga memengaruhi aspek layout dan fungsi keseluruhan *signage system* yang dirancang. Berikut adalah tahapan dalam perancangan *pictogram* dan ikon:

A. Pembuatan Sketsa Awal

Membuat sketsa awal penting dalam merancang *pictogram* dan ikon yang menggunakan gaya geometris abstrak karena membantu mengeksplorasi berbagai bentuk dasar dan menyederhanakan ide visual

secara cepat. Sketsa memungkinkan perancang mencoba variasi elemen geometris, menguji proporsi, dan memastikan kesederhanaan yang efektif sebelum masuk ke tahap digital atau finalisasi desain. Pembuatan sketsa membantu menjaga konsistensi gaya dan mempermudah proses penyempurnaan.



Gambar 3. 24. Sketsa Perancangan Pictogram
(Sumber: Dokumentasi Penlusi)

Pada tahap penggambaran sketsa, perancang membuat masing-masing tiga opsi untuk setiap *pictogram* dan ikon. Tujuan dari pembuatan tiga opsi ini adalah untuk memberikan variasi pilihan desain sehingga perancang dapat mengeksplorasi berbagai gaya, proporsi, dan komposisi visual yang berbeda. Setelah menggambar tiga opsi tersebut, perancang melakukan kurasi untuk memilih versi terbaik yang sesuai dengan tujuan

desain dan konteks penggunaan. Proses kurasi ini dilakukan sebelum melanjutkan ke tahap digitalisasi, guna memastikan hasil akhir yang paling optimal.

B. Digitalisasi dan Finalisasi *Pictogram*

Tahap digitalisasi pictogram dikerjakan menggunakan *software Adobe Illustrator*. Hasil kurasi sketsa di gambar menggunakan gabungan *shape* yang menghasilkan bentuk geometris namun abstrak, bentuk abstrak digunakan untuk menambah aksen budaya pada *pictogram*



Gambar 3. 25. Rancangan Final Digitalisasi Pictogram
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Utama	A. Toilet Pria	M. Taman
	B. Toilet Wanita	N. Koleksi Interaktif
	C. Ruang Bilas	O. Awas Lantai Licin
	D. Ruang Ganti	P. Mata Air
	E. Kolam Pancing	Q. Kafetaria
	F. Parkir Mobil	R. Toko Souvenir
	G. Parkir Sepeda Motor	S. Kolam Renang
	H. Pintu Masuk	T. Parkir
	I. Musholla	U. Area Hotspot
	J. Locket	V. Tempat Sampah
	K. Area Merokok	W. Jaga Kebersihan
	L. Museum	X. Panah
Regulasi	1. Dilarang Masuk	
	2. Dilarang Merokok	
	3. Dilarang Menyentuh Koleksi	
	4. Pakaian Basah Dilarang Masuk	

Gambar 3. 26. Nama Pictogram
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Rancangan akhir menghasilkan 24 bentuk *pictogram* yang bisa digunakan sesuai kebutuhan Museum Panji.

3.2.2.2 Perancangan Peta Orientasi

Perancangan peta orientasi dilakukan dengan tahapan pemetaan dan memahami area museum. Disertai dokumentasi dengan foto, video, dan sketsa kasar yang dapat membantu merekam bentuk area Museum Panji, dilanjutkan dengan tahapan digitalisasi dan finalisasi pada media digital



Gambar 3. 27. Peta Orientasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. 28. Legenda
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2.2.3 Perancangan *Signage*

Perancangan *signage* pada sistem wayfinding Museum Panji mencakup empat kategori utama: *Orientational*, *directional*, *identificational*, dan *regulatory signage*. Setiap kategori didesain melalui langkah-langkah berikut untuk menghasilkan *signage* yang efektif, mudah dipahami, dan selaras dengan identitas Museum Panji.

A. Sketsa Awal

Pada tahap awal, dilakukan sketsa dasar untuk setiap kategori *signage*. Sketsa ini bertujuan untuk menentukan layout dan elemen visual

yang akan digunakan, seperti simbol, teks, warna, dan bentuk. Sketsa awal ini juga membantu mengidentifikasi kebutuhan khusus untuk masing-masing kategori:

1. *Orientational Signage*: memfokuskan pada penentuan denah dan titik orientasi museum.
2. *Directional Signage*: menyoroti penempatan petunjuk arah agar pengunjung lebih mudah mengakses berbagai area.
3. *Identificational Signage*: berfungsi untuk mengenali area atau fasilitas spesifik, seperti toilet, ruang pameran, atau area tertentu.
4. *Regulatory Signage*: menunjukkan aturan museum, seperti larangan merokok atau tanda dilarang masuk.

B. Pembuatan Penggaris Skala 1:1 Secara Digital

Setelah sketsa awal selesai, perancang membuat penggaris skala 1:1 secara digital. Langkah ini memastikan ukuran *signage* sesuai dengan proporsi nyata dan dapat terbaca jelas dari jarak yang tepat di lokasi pemasangan. Pengukuran skala 1:1 ini memungkinkan setiap elemen visual—baik teks, ikon, atau simbol—tetap ergonomis dan mudah dibaca, memastikan bahwa semua informasi yang diberikan jelas dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

C. Tahap Finalisasi di Adobe Illustrator

Pada tahap akhir, semua desain *signage* dipindahkan ke Adobe Illustrator untuk proses finalisasi. Di sini, perancang mengatur warna, bentuk, dan detail tambahan sesuai dengan identitas visual dan elemen

budaya Museum Panji. Adobe Illustrator membantu memadukan setiap elemen dengan akurat, seperti pemilihan warna dan penempatan logo, serta ukuran dan posisi akhir dari masing-masing kategori *signage*. Proses finalisasi ini memastikan bahwa semua *signage* memiliki kualitas visual dan fungsional yang optimal, siap untuk dicetak dan dipasang.

Dengan mengikuti proses ini, *signage* yang dirancang untuk Museum Panji tidak hanya mendukung kebutuhan informatif dan fungsional tetapi juga memberikan tampilan estetik yang selaras dengan identitas dan tema budaya museum, memberikan pengalaman berkunjung yang nyaman dan terarah.



Gambar 3. 29. Hasil Finalisasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.1 Rancangan Pengujian (*Test*)

Rancangan Pengujian menggunakan Analisis Statistik Deskriptif untuk *Signage System* Museum Panji

A. Tujuan Pengujian

1. Pengujian bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan, keterbacaan, kejelasan, dan estetika *signage* Museum Panji berdasarkan pengalaman pengunjung. Hal ini membantu untuk menilai efektivitas *signage* sebagai media komunikasi dan penunjuk arah dalam lingkungan museum.
2. Metode Pengumpulan Data
3. Data dikumpulkan melalui Google Form yang terdiri dari 10 pertanyaan, menggunakan skala Likert 1-4. Form ini ditujukan kepada responden yang telah melihat dan berinteraksi dengan *signage system* di Museum Panji.

B. Parameter Pengukuran

1. Keterbacaan Teks (Pertanyaan 1 dan 2)
2. Pemahaman Ikon/Pictogram (Pertanyaan 3)
3. Kejelasan Arah dan Navigasi (Pertanyaan 4)
4. Desain Visual dan Estetika (Pertanyaan 5 dan 6)
5. Keterlihatan Warna (Pertanyaan 7)
6. Dampak *Signage* pada Pengalaman Pengunjung (Pertanyaan 8)
7. Kualitas Material (Pertanyaan 9)
8. Kesesuaian Urutan Informasi (Pertanyaan 10)

C. Interpretasi Hasil

1. Nilai rata-rata dan persentase untuk tiap aspek akan memberikan gambaran mengenai seberapa efektif *signage* dalam memenuhi kebutuhan pengunjung.

2. Standar deviasi yang rendah menunjukkan konsistensi pendapat, sementara deviasi tinggi menunjukkan variasi pengalaman di kalangan responden.

Sedangkan uji coba keterbacaan menggunakan metode *Think-Aloud Protocol* digunakan dalam uji keterbacaan *signage* untuk memahami proses berpikir pengguna saat membaca dan memahami informasi yang disajikan pada *signage*. Dalam uji coba ini, peserta diminta untuk membaca *signage* dengan suara keras, sambil mengungkapkan secara verbal apa yang mereka pahami, interpretasi terhadap simbol, dan respons mereka terhadap elemen-elemen desain yang ada, seperti warna, ukuran teks, dan kontras.

Langkah-langkah pelaksanaan uji coba dengan metode ini adalah sebagai berikut:

A. Pengaturan Konteks

Signage ditempatkan dalam lingkungan yang mirip dengan lokasi aslinya di museum untuk memberikan pengalaman yang realistis bagi peserta.

B. Instruksi kepada Peserta

Peserta diberi instruksi untuk membaca *signage* dengan lantang dan mengungkapkan pikiran mereka saat mereka mencoba memahami informasi. Mereka didorong untuk menyampaikan kesan awal, kebingungan, atau pertanyaan yang muncul di benak mereka.

C. Pengamatan dan Pencatatan

Peneliti mengamati dan mencatat respon verbal peserta, termasuk kesulitan yang mereka temui dalam memahami teks atau simbol, serta waktu yang mereka butuhkan untuk membaca dan memahami informasi.

D. Analisis Data

Data dari respon peserta dianalisis untuk menemukan pola pemahaman, kesalahan interpretasi, atau elemen desain yang menghambat keterbacaan. Masukan ini digunakan untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain *signage* agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh target audience.