

PERANCANGAN ENVIRONMENT GRAPHIC DESIGN MUSEUM SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II PALEMBANG

Syauri Belva Kirana¹, Taufiq Wahab² dan Diani Apsari³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

syauribelva@student.telkomuniversity.ac.id, niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id,
dianiapsari@telkomuniversity.ac.

Abstrak: Museum Sultan Mahmud Badaruddin II yang berada di kota Palembang yang memiliki koleksi sekitar 1042 benda-benda bersejarah mulai dari bekas peninggalan kerajaan Sriwijaya, kesultanan Palembang, hingga masa kolonial penjajahan. Memiliki masalah dengan tingkat kepuasan pengunjung terhadap museum dikarenakan kurangnya informasi dalam mencari arah dan tujuan sehingga membuat pengunjung yang datang perorangan merasa kebingungan dalam mengidentifikasi lokasi tersebut. Oleh karena itu Museum Sultan Mahmud Badaruddin II memerlukan media informasi yang dapat membantu pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi, salah satunya melalui environment graphic design terutama dalam hal signage Untuk mendapatkan data lapangan yang akurat dan mendalam dari permasalahan tersebut, penggunaan metode kualitatif yang melalui pendekatan studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner. Adapun metode analisis yang digunakan adalah metode analisis matriks. Diharapkan dengan hasil perancangan tugas akhir ini mampu menjadi media yang bermanfaat bagi para pengunjung untuk mengidentifikasi lokasi serta meningkatkan kepuasan pengunjung ketika berkunjung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

Kata kunci: Grafis Lingkungan, Remaja, Museum SMB II

Abstract: Sultan Mahmud Badaruddin II Museum located in the city of Palembang which has a collection of around 1042 historical objects ranging from the remains of the Srivijaya kingdom, the Palembang sultanate, to the colonial period. Having problems with the level of visitor satisfaction towards the museum due to the lack of information in finding directions and destinations so that visitors who come individually feel confused in identifying the location. Therefore, the Sultan Mahmud Badaruddin II Museum requires information media that can help visitors in identifying the location, one of which is through environmental graphic design especially in terms of signage. To obtain accurate and in-depth field data from these problems, the use of qualitative methods through a literature study approach, observation, interviews and questionnaires. The analysis method used is the matrix analysis method. It is hoped that the results of this final project design can be a useful media for visitors to identify the location and increase visitor satisfaction when visiting the Sultan Mahmud Badaruddin II Museum.

Keywords: Environmental Graphics, Teenagers, SMB Museum.

PENDAHULUAN

Museum memiliki peran penting dengan pelestarian sejarah, kebudayaan, dan identitas suatu suku. Museum sendiri memiliki peran strategis sebagai media edukatif untuk publik yang menunjukkan perjalanan peradaban pada suatu kebudayaan. Museum tidak hanya menyimpan artefak ataupun koleksi antik, tetapi juga merupakan tempat interaktif yang menceritakan sejarah kepada pengunjung dari berbagai latar belakang usia. Oleh karenanya, sangat penting bagi museum untuk memberikan informasi melalui media yang menarik dan komunikatif.

Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Palembang, Sumatera Selatan, menampilkan berbagai koleksi lampau dari masa Kesultanan Palembang ke era kolonial dan koleksi adat kuno Palembang. Museum ini, salah satu ikon budaya di pusat kota, memiliki potensi untuk menarik minat generasi muda terhadap sejarah dan budaya lokal. Sayangnya, dari hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola museum menunjukkan bahwa sistem informasi dan penunjuk arah saat ini sangatlah minim dan tidak memenuhi prosedur keamanan evakuasi, terutama anak-anak sekolah yang menjadi target pengunjung museum yang berusia 12 hingga 22 tahun. Kebingungan saat mencari arah museum karena tidak ada denah yang jelas, jalur evakuasi, dan tanda yang tidak lengkap dan bahkan tidak tersedia di beberapa tempat. Selain itu, cerita sejarah yang disajikan hanya berisi teks panjang dan tidak memiliki gambar yang menarik.

Hasil kuesioner yang diberikan juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka masih merasa museum kurang menarik dan membingungkan. Mereka cenderung menginginkan media informasi yang lebih *eye catching*, interaktif, dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan sifat generasi muda saat ini, yang lebih sensitif terhadap hal-hal visual, teknologi digital, dan pengalaman ruang yang menyenangkan. Oleh karena itu,

pendekatan melalui perancangan signage dan wayfinding dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Salah satu cabang desain komunikasi visual adalah Environment Graphic Design (EGD), yang secara khusus ke elemen grafis dalam ruang fisik. EGD dapat hadir dalam berbagai jenis seperti signage, wayfinding, dan denah. Tujuan utama EGD adalah untuk mempermudah orientasi, memperkuat cerita, dan meningkatkan pengalaman pengunjung di ruang. Memang diharapkan penerapan EGD di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II bisa lebih membantu pengunjung, khususnya remaja, lebih memahami konteks arah dan alur, dan juga dapat merasa nyaman saat berkunjung.

Museum dapat tampil sebagai ruang publik yang edukatif sekaligus menarik dengan membuat media informasi berbasis EGD yang mempertimbangkan gaya belajar untuk target usia yang telah ditetapkan. Tujuan proyek ini adalah untuk membuat perjalanan yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dengan menggunakan desain yang komunikatif, informatif, dan mencerminkan nilai-nilai budaya lokal Palembang namun tetap menarik untuk di masa kini. Perancangan ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, memperkuat perannya sebagai pusat edukasi sejarah, dan meningkatkan kesadaran generasi muda akan pentingnya melestarikan warisan budaya.

METODE PENELITIAN

Bogdan dan Taylor (1975:5), mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Untuk mendukung proyek Tugas Akhir ini maka dipilih melalui Metode Kualitatif sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Adapun beberapa metode yang dilakukan pada perancangan tugas akhir ini, yaitu:

a. Studi Pustaka

Menurut Sarwono (2006) bahwa studi pustaka merupakan hal-hal yang perlu dipelajari dari proyek sejenis yang sangat mirip sehingga mendapatkan referensi yang mampu berguna untuk mendapatkan dasar-dasar pemikiran mengenai objek penelitian tersebut. Tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian dengan menggunakan teori-teori ahli yang mendukung analisis dalam penelitian (Ahada, Apsari, & Wahab, 2024).

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan informasi yang menggunakan percakapan berhadapan muka dengan informan atau responden untuk mendapatkan keterangan atau pendirian mereka secara lisan. Wawancara juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui komunikasi lisan dengan tujuan tugas tertentu. (Koentjaraningrat 1980: 165).

c. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2017:145) adalah proses yang kompleks, terdiri dari berbagai aspek biologis dan psikologis. Di antara aspek-aspek tersebut, dua yang paling terpenting adalah proses pengamatan dan proses ingatan. dilakukan pengamatan secara langsung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, bagaimana rencana yang akan digunakan untuk membuat suatu media informasi yang akan meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang.

d. Kuesioner

Kuesioner didefinisikan sebagai cara pemerolehan data yang dilakukan dalam waktu yang cukup singkat karena pengisian jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan dilakukan secara sekaligus oleh banyak responden oleh (Soewardikoen, 2021). Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai media *signage* melalui aspek sudut para pengunjung museum SMB II Palembang.

HASIL DAN DISKUSI

Pusat sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II merupakan *historical center* yang berada di seberang Sungai Musi ini memiliki bentuk asli bangunan tidak berubah dari masa awal pendiriannya. Lokasinya di Jalan Sultan Mahmud Badaruddin II No.2, 19 Ilir, Kecamatan Bukit Kecil, Palembang.

Setelah pengamatan observasi dan hasil pernyataan pengurus Museum SMB II, Signage dan Wayfinding di museum masih sangatlah terbatas terlebih lagi di bagian lantai dua, tidak adanya petunjuk arah dan nama lokasi yang ada di museum membuat pengunjung kebingungan untuk mengidentifikasi ruangan dan jenis nya. Tanda larangan, tanda arah, dan tanda identifikasi yang ada hanya dicetak diatas kertas HVS dan ditempelkan menggunakan selotip di dinding. Pihak museum juga belum menyediakan tanda jalur evakuasi juga menjadi suatu hal yang fatal di bagian standar layanan sistem informasi. Beda dengan yang berada di lantai satu yang berfokus dengan koleksi saat masa kesultanan, disana sudah terdapat beberapa tanda identifikasi, tanda arah yang cukup memadai untuk diidentifikasi. Pihak museum sudah pernah meminta pihak ketiga untuk dibuatkan sistem navigasi untuk diaplikasikan di lantai dua yang sama seperti di lantai satu, tetapi belum ada kelanjutan lebih lanjut akan masalah tersebut.

Berdasarkan analisis dari kuesioner yang disebarikan kepada 40 partisipan dengan beragam latar belakang usia dan pendidikan, ditemukan bahwa sistem informasi serta tanda petunjuk di Museum SMB II masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Sebagian besar responden telah mengunjungi museum tersebut dan menilai bahwa tanda arah adalah yang paling berguna, sedangkan tanda larangan dianggap paling tidak menarik. Secara keseluruhan, tanda yang ada saat ini dianggap cukup membantu, namun aspek warna, desain, ukuran huruf, dan penempatan masih perlu diperbaiki. Di samping itu, semua responden memberikan umpan balik positif mengenai gagasan penggunaan teknologi interaktif seperti media digital untuk mendukung informasi museum. Saran yang diberikan juga menekankan pentingnya penyampaian visual yang menarik, mudah dimengerti, dan mencerminkan identitas lokal Palembang. Temuan ini menunjukkan bahwa desain tanda yang efektif dan terintegrasi dengan pendekatan modern sangat diperlukan pengunjung museum, khususnya di kalangan generasi muda.

Analisis matriks digunakan untuk menerapkan metode ini dengan mengelompokkan dan menyandingkan elemen signage serta wayfinding berdasarkan kategorinya. Perbandingan berbagai bentuk EGD dilakukan sebagai bagian dari proses analisis matriks dalam perancangan tersebut (Waren, 2024). Objek pembandingan pada matriks analisis ini adalah *signage* Museum Geologi Bandung, Museum Balaputra Dewa, dan Museum Siguntang. Berikut analisis yang telah dilakukan:

Tabel 1 Analisis Perbandingan Matriks *Identification Sign*

	Museum Geologi Bandung	Museum Balaputra Dewa	Museum Siguntang
Tipografi	Menggunakan jenis font <i>sans serif</i> serta ukuran font yang	Menggunakan font <i>sans serif</i> berukuran besar	Font <i>sans serif</i> dengan kontras tinggi, mudah

	sudah cukup jelas dan mudah dipahami.	dan jelas untuk dibaca.	dibaca dari jarak jauh.
Warna	Menggunakan identitas warna dari museum geologi yaitu warna hitam dan kuning serta warna putih untuk fontnya.	Dominan warna dasar silver untuk teks.	Didominasi warna netral (putih atau krem) dan teks hitam agar menyatu dengan elemen alam dan tradisional.
Layout	<i>Layout</i> pada <i>signage</i> ini sudah cukup terorganisir dan menarik untuk dilihat. Posisi simbol diletakkan di samping font.	Simbol biasanya berada di samping teks dengan layout horizontal sederhana.	<i>Layout minimalist</i> dengan elemen sentral teks, terkadang disertai ornamen khas budaya lokal.
Piktogram	Pada <i>signage</i> ini terdapat simbol yang melambungkan tas.	Simbol digunakan namun terbatas pada kebutuhan dasar.	Piktogram jarang ditemukan, lebih menonjolkan teks langsung.
Material	Material <i>signage</i> ini menggunakan bahan <i>acrylic</i> /plastik.	Keramik dan metal (besi) digunakan untuk estetika modern.	Kayu dan akrilik, disesuaikan dengan nuansa budaya dan alam kawasan bukit.

(Sumber: Syauri Belva Kirana, 2025)

Tabel 2 Analisis Perbandingan Matriks Directional Sign

	Museum Geologi Bandung	Museum Balaputra Dewa	Museum Siguntang
--	---------------------------	--------------------------	---------------------

Tipografi	Font yang digunakan berjenis <i>sans serif</i> dengan ukuran font cukup jelas, dan terbaca.	Menggunakan font sans serif, namun beberapa signage mulai memudar.	Font sans serif digunakan, tetapi ukuran cenderung kecil dan kontras kurang kuat.
Warna	Konsisten menggunakan warna identitas museum yaitu hitam dan garis kuning.	Warna tanah dan krem, kurang kontras jika terkena cahaya langsung.	Warna cenderung netral dan menyatu dengan lanskap taman, menyebabkan keterbacaan agak berkurang.
Layout	<i>Layout</i> pada <i>sign</i> ini terdapat font dan simbol dengan peletakan posisi simbol di samping tipografi.	Cenderung horizontal dengan panah di samping teks.	Layout sangat sederhana, kadang hanya berupa papan datar dengan panah.
Piktogram	Terdapat panah sebagai penunjuk arah dan simbol-simbol lain untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan.	Panah digunakan secara standar.	Panah digunakan namun tidak semua titik area punya petunjuk arah.
Material	Untuk material ini menggunakan bahan <i>acrylic</i> .	Kayu dan papan berbahan logam.	Kayu dan logam ringan yang diletakkan di tiang atau tanah.

(Sumber: Syaury Belva Kirana, 2025)

Tabel 3 Analisis Perbandingan Matriks *Regulatory/Prohibitory Sign*

	Museum Geologi Bandung	Museum Balaputra Dewa	Museum Siguntang
Tipografi	Sans serif, keterbacaan cukup, namun desain agak kuno.	Sans serif, keterbacaan cukup, namun desain agak kuno.	-
Warna	Warna dominan putih dan merah.	Warna dominan putih dan merah.	-
Layout	Posisi simbol pada <i>signage</i> tersebut berada disamping font.	Simbol lebih besar dari teks, dengan teks berada di bawah.	-
Piktogram	Terdapat simbol yang untuk menyampaikan informasi sudah cukup jelas.	Terdapat simbol yang untuk menyampaikan informasi sudah cukup jelas.	-
Material	Kertas HVS biasa.	Kertas HVS biasa.	-

(Sumber: Syauri Belva Kirana, 2025)

Dari hasil analisis tabel matriks di atas, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai objek utama tugas akhir, dapat mengadopsi pendekatan profesional seperti Museum Geologi Bandung, namun tetap mempertahankan nuansa kultural lokal Palembang seperti warna khas seperti merah dan kuning keemasan, ornamen etnik, dan elemen desain visual berbasis budaya. Hal ini akan menciptakan sistem signage yang informatif sekaligus membangun identitas visual museum yang kuat dan menarik

Konsep Pesan

Terdapat pesan yang ingin disampaikan terhadap target audiens yaitu remaja, dimana pesan tersebut berisikan hasil observasi, wawancara, dan

kuesioner bahwa museum yang merupakan tempat peninggalan sejarah masa lalu merupakan tempat yang nyaman dan menyenangkan untuk dikunjungi. Oleh karena itu melalui perancangan ini, maka terciptalah sebuah ide untuk merancang sebuah media informatif berupa *environment graphic design*, yang akan membantu target audiens berusia 12-22 tahun dalam mencari arah dan mengidentifikasi lokasi ketika berada di dalam museum, maka terciptalah suatu pesan yang akan dijadikan acuan dalam perancangan ini yaitu, "Kenali Budaya, Temukan Arahmu" menggabungkan unsur budaya dan fungsi wayfinding secara simbolis, dan beberapa kata kunci tersebut antara lain: Informatif, Budaya. Edukatif.

Konsep Kreatif

Berdasarkan perancangan tugas akhir ini, konsep kreatif sangat diperlukan untuk menyampaikan konsep pesan. Oleh karena itu hasil yang dipilih *environment graphic design* dengan media utamanya adalah *signage* dan *wayfinding* akan memberikan informasi mengenai penunjuk arah, aturan-aturan di dalam museum, serta mengidentifikasi lokasi yang ada di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Penggunaan ilustrasi yang berbasis vektor dengan peng gayaan *flat design* untuk piktogram. Untuk pemilihan warna pengambilan warna khas kota Palembang yaitu warna merah dan kuning. Selain itu juga pemilihan font berjenis *serif* agar dapat terlihat jelas dan mudah dibaca oleh pengunjung.

Konsep Komunikasi

Pada perancangan tugas akhir ini, maka diperlukan konsep komunikasi pemasaran untuk memperkenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II kepada target *audience* yaitu dengan menggunakan metode AISAS. AISAS sendiri adalah tahapan yang menggambarkan perjalanan konsumen mulai

dari memperhatikan suatu produk, layanan, atau iklan (*Attention*), kemudian muncul rasa tertarik (*Interest*) yang mendorong keinginan untuk mencari informasi lebih lanjut (*Search*) mengenai produk tersebut. Pencarian informasi dapat dilakukan melalui internet, seperti membaca blog orang lain, mengunjungi situs perbandingan produk, atau melihat halaman resmi perusahaan, serta bertanya langsung kepada keluarga atau teman yang sudah pernah menggunakan produk atau jasa tersebut. Jika informasi yang diperoleh memuaskan, konsumen akan mengambil keputusan untuk membeli (*Action*). Setelah melakukan pembelian, konsumen akan membagikan pengalamannya, baik dengan berbicara langsung kepada orang lain maupun melalui komentar dan unggahan di internet (*Sharing*). Dimana perancangan tersebut akan mendapatkan perhatian dari target *audience* sehingga menciptakan ketertarikan terhadap Museum Sultan Mahmud Badaruddin II kemudian mendalaminya dengan mencari museum dan setelah itu akan datang berkunjung serta berbagai pengalamannya kepada orang lain bagaimana perasaannya ketika berkunjung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (Sugiyama & Andree, 2011).

Attention

Attention akan berfungsi sebagai penarik perhatian target *audience* terhadap Museum Sultan Mahmud Badaruddin II melalui media promosi berupa brosur dan x-banner.

2. *Interest*

Interest adalah suatu ketertarikan target *audience* terhadap produk. Ketika sudah mendapatkan perhatian dari target *audience* dengan media promosi yang diberikan maka selanjutnya mereka akan tertarik dan melihat dari Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, sticker, gantungan kunci, dan totebag.

3. *Search*

Ketika khalayak sasaran memasuki tahap ini, maka langkah selanjutnya mereka akan mencari lebih jauh tentang museum bisa melalui Website.

4. *Action*

Setelah mereka mencari lebih jauh tentang keberadaan museum, maka selanjutnya mereka akan memiliki kesempatan untuk mengalami langsung bagaimana suasana museum dengan media utama yang telah dirancang yaitu *signage* dan *wayfinding*.

5. *Share*

Pada tahap terakhir setelah para pengunjung mengalami pengalaman secara langsung dengan berkunjung ke museum, maka mereka dapat berbagi pengalamannya terhadap orang lain yaitu dengan cara membagikannya melalui media sosial.

Konsep Media

Untuk perancangan tugas akhir ini, media utama yang akan digunakan adalah *environment graphic design* dengan media utamanya yaitu *signage* yang akan menyampaikan pesan kepada para pengunjung di Sultan Mahmud Badaruddin II. *Signage* tersebut akan dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu *Identification Sign*, *Directional Sign*, *Regulatory/Prohibitory Sign*, dan *Interpretive Sign/Map*. Lalu adapun Media pendukung merupakan media-media yang dibutuhkan untuk mendukung media utama dalam menyebarluaskan serta menyampaikan pesan dan informasi yang akan disampaikan kepada target *audiens*. Media pendukung tersebut bisa berupa media *offline* ataupun media *online*. Berikut adalah media pendukung untuk perancangan tugas akhir ini yaitu website, gantungan kunci, brosur, x-banner, totebag, dan stiker

Konsep Visual

Konsep visual dari perancangan EGD untuk memvisualisasikan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, yaitu dengan menggunakan ornamen-ornamen yang diambil dari kain songket dan baju adat Palembang itu sendiri sehingga dapat menggambarkan dari kata kunci yang ada yaitu, informatif, budaya, dan edukatif. Dalam proses perancangan, tentu saja warna menjadi satu aspek yang sangat penting di dunia desain grafis karena warna adalah identitas visual suatu desain dan dapat memberikan kesan bagus bagi yang melihatnya. Palet warna untuk Museum SMB II merupakan dominan dari warna ciri khas adat Palembang itu sendiri yaitu Merah dan Kuning. Untuk memastikan kata kunci tersampaikan dengan baik melalui warna-warna tersebut, merah dari kata kunci “budaya” dan kuning dari kata kunci “informatif dan edukatif”.

Font yang digunakan adalah Minion Pro yang merupakan *font serif* yang terinspirasi dari tipografi yang berasal saat di era Renaissance yang dirancang oleh Robert Slimbach dan dirilis oleh Adobe pada tahun 1990. Gaya serif klasik ini memberikan kesan elegan, dan berbudaya, sehingga cocok untuk konteks museum SMB II yang berhubungan erat dengan tempat edukatif, nilai sejarah, dan budaya. Sehingga membuat *font Minion Pro* cocok digunakan dalam perancangan signage berbasis *Environment Graphic Design* di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang ini, dikarenakan tipografinya mendukung suasana sejarah, keterbacaan tinggi, serta mampu menjembatani nilai edukatif dengan selera visual audiens remaja.

Hasil Perancangan

Media Utama

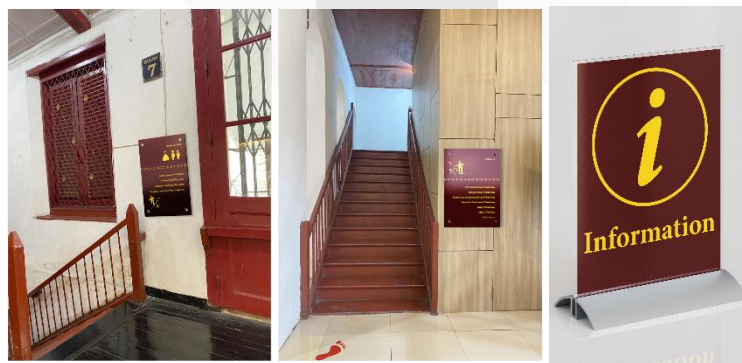
Perancangan piktogram yang akan diaplikasikan ke signage dan wayfinding ini diambil dari motif kain songket Palembang dan pakaian pernikahan adat Palembang.



Gambar 1 Penerapan *Signage*
(Sumber: Syaury Belva Kirana, 2025)

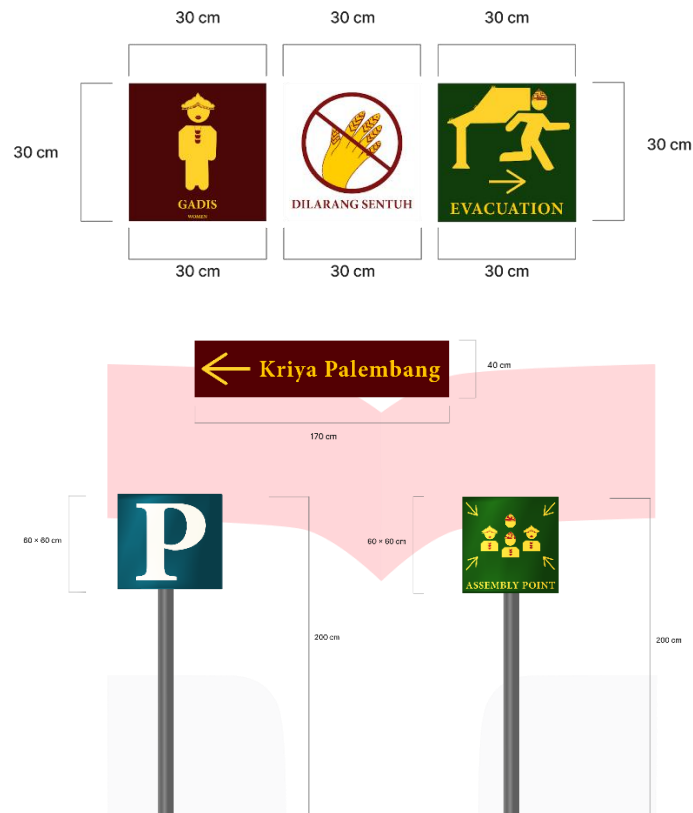


Gambar 2 Penerapan *Signage*
(Sumber: Syaury Belva Kirana, 2025)



Gambar 3 Penerapan *Signage*

(Sumber: Syauri Belva Kirana, 2025)



Gambar 4 Detail Signage

(Sumber: Syauri Belva Kirana, 2025)

Pictogram dan Signage



Gambar 5 Piktogram

(Sumber: Syauri Belva Kirana, 2025)

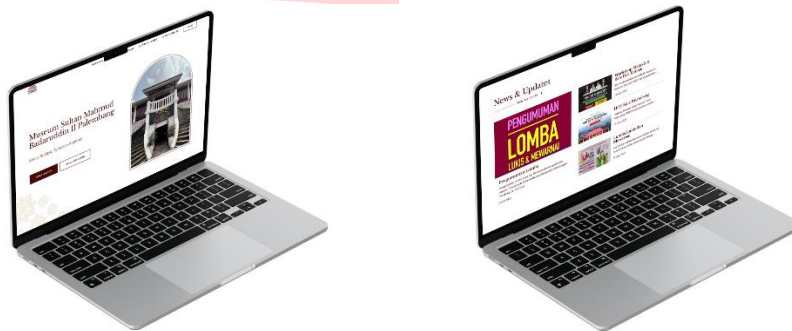
		← Kriya Palembang
← Kids Corner	← Magic Wall Area	← Kerajaan Palembang Islam
← Palembang Di Masa Kolonial	← Kesultanan Palembang Darussalam	← Peradaban Yang Berawal Dari Sungai
← Kesenian Tradisional Palembang	← Daur Hidup Orang Palembang	← Busana Palembang

Gambar 6 *Direction for Each Room*

(Sumber:Syauri Belva Kirana, 2025)

Media Pendukung

Website



Gambar 7 Website

(Sumber:Syauri Belva Kirana, 2025)

Brosur



Gambar 8 Brosur

(Sumber:Syauri Belva Kirana, 2025)

Totebag



Gambar 14 Totebag

(Sumber:Syauri Belva Kirana, 2025)

Gantungan Kunci



Gambar 15 Gantungan Kunci

(Sumber:Syauri Belva Kirana, 2025)

Stiker



Gambar 16 Stiker

(Sumber:Syauri Belva Kirana, 2025)

X-Banner



Gambar 17 X-Banner
(Sumber: Syaury Belva Kirana, 2025)

KESIMPULAN

Perancangan Environment Graphic Design (EGD) di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II bertujuan untuk menjawab permasalahan utama yang ditemukan di lapangan, yaitu kurangnya sistem informasi visual dan signage yang memadai. Hasil observasi, wawancara, serta data kuesioner menunjukkan bahwa pengunjung, khususnya dari kalangan remaja usia 12–22 tahun, merasa kesulitan dalam menavigasi ruang museum karena ketiadaan petunjuk arah yang jelas dan menarik secara visual. Konsep EGD dalam bentuk signage, wayfinding, dan sistem visual lainnya mampu menjadi solusi informatif dan edukatif yang juga menarik secara estetika. Dengan pendekatan yang mempertimbangkan gaya belajar visual generasi muda serta memperhatikan nilai budaya lokal Palembang, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung di museum dan memperkuat posisi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II sebagai ruang edukasi publik yang relevan di era modern.

Melalui penelitian yang telah dilakukan selama beberapa bulan, maka diperoleh bahwa diperlukannya sebuah media informasi mengenai *Signage* dan *Wayfinding* di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II atas permasalahan

diatas tersebutlah maka perancangan ini dilaksanakan. Diharapkan hasil dari perancangan ini dapat menjadi sebuah informasi yang sangat bermanfaat dan membantu pengunjung yang akan datang ke Sultan Mahmud Badaruddin II. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat membuat Museum Sultan Mahmud Badaruddin II untuk menjaga minat dari para pengunjung untuk datang berkunjung kembali serta dapat menyebarluaskan pengalaman yang mereka dapati kepada orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahada, K. S., Apsari, D., & Wahab, T. (2024). Perancangan webtoon *Kelana Rempah* sebagai pengenalan berbasis hikayat jalur rempah di Sumatra Selatan. *Journal of Art & Design*, 6(1), 1–12.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/21989s>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems* (2nd ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Lestiawan, H. (2016). *Chapter 4: Manajemen ruang lingkup dalam proyek* [Materi pertemuan]. Universitas Dian Nuswantoro Repository.
https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/Chapter_4_Manajemen_Ruang_Lingkup_Dalam_Proyek.pdf
- Koentjaraningrat. (1980). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Gramedia.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Soewardikoen, W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT.Kanasius.

Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. New York: McGraw-Hill Education.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Waren, A. (2024). *Perancangan environmental graphic design Desa Wisata Nagreg Kendan Kabupaten Bandung* [Skripsi, Universitas Telkom]. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/211495/>