

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN *WAYFINDING* PADA MUSEUM TSUNAMI ACEH

Risa Nursabila¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
risa.18079@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tricahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Salah satu tempat wisata yang menjadi simbol kota Banda Aceh ialah Museum Tsunami Aceh. Museum Tsunami Aceh ini terletak di Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh, Indonesia. Peneliti menemukan kendala pada *sign system* di Museum Tsunami Aceh, beberapa informasi dan petunjuk arah bermaterial stiker serta ditempel pada bagian tertentu dan sudah terlihat usang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *sign system* yang memiliki fungsi memberikan informasi berupa *direction*, menavigasi, larangan dan himbauan kepada pengunjung untuk mengatur ketertiban dalam museum. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan *design thinking* menurut Kelley dan Brown sebagai proses desainnya. Dengan mengumpulkan data-data primer penelitian yang dilakukan berupa observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Sementara untuk data sekunder dilakukan studi literatur untuk mengumpulkan referensi teori yang relevan terkait perancangan. Perancangan ini menghasilkan desain *sign system* yang akan ditempatkan pada bagian interior bangunan yang menerapkan visualisasi *clean design*.

Kata Kunci: Museum Tsunami, *sign system*, *wayfinding*

Abstract

One of the tourist attractions that has become a symbol of the city of Banda Aceh is the Aceh Tsunami Museum. The Aceh Tsunami Museum is located in Baiturrahman District, Banda Aceh, Indonesia. Researchers found a problems with the sign system at the Aceh Tsunami Museum, some information and directions are made of stickers material and affixed to certain parts and already look outdated. The research entitled the design of the sign system and wayfinding at the Aceh Tsunami Museum aims to provide information in the form of direction, navigating, prohibitions and appeals to visitors to regulate order in the museum. To answer this problem, this reseacrh uses qualitative methods with design thinking according to Kelley and Brown as the design process. By collectinf primary data research conducted in the form of observations, interviews, questionnaires and documentation. Meanwhile, for secondary data, a literatur study is carried out to collect relevant theoretical references related to design. This design produces a sign system design that will be placed on the interior of the building that applies a clean design visualization.

Keywords: Museum Tsunami, *sign system*, *wayfinding*

PENDAHULUAN

Salah satu tempat wisata yang memiliki kekhasan provinsi Aceh ialah Museum Tsunami Aceh. Museum Tsunami Aceh ialah museum yang dirancang selaku mengenang gempa bumi yang menyebabkan tsunami tahun 2004, tidak hanya itu, juga menjadi pusat pembelajaran serta sebagai tempat perlindungan bila tsunami terjadi lagi.

Museum ini berlokasi di Jalan Sultan Iskandar Muda bersebelahan dengan Simpang Jam serta berdekatan dengan Lapangan Blang Padang kota Banda Aceh, dan museum ini diresmikan bulan Februari pada tahun 2008. Bangunan museum ini dirancang oleh seorang dari dosen arsitektur ITB Bandung, M. Ridwan Kamil. Desain bangunan

yang berjudul *Rumoh Aceh as Escape Hill* ini diambil rancangan dari ide bangunan *rumoh Aceh* yakni rumah tradisional warga Aceh yaitu rumah panggung.

Museum ini dibuat dengan pengeluaran dana senilai Rp 70 miliar serta mempunyai 2 lantai. Lantai 1 merupakan zona terbuka yang bisa dilihat dari luar serta bertujuan selaku tempat untuk mengenang peristiwa tsunami. Di lantai ini mempunyai beberapa ruangan bagaimana peninggalan peristiwa tsunami di tahun 2004 silam. Ruangan tersebut seperti ruang pameran tsunami, pra tsunami, saat tsunami serta ruang pasca tsunami. Tidak hanya ruangan, terdapat juga beberapa foto serta artefak peristiwa tsunami, serta diorama juga ada pada lantai ini. Sementara di lantai 2 museum berisi media-media pendidikan seperti perpustakaan, ruang alat peraga, ruang 4D, serta ruang *souvenir shop*. Alat peraga yang ditampilkan ialah rancangan pembangunan yang tahan akan peristiwa gempa, serta model diagram patahan bumi. Lantai ini juga menunjukkan beberapa fasilitas seperti ruang lukisan bencana, pustaka, ruang 4D, dan cafe.

Saat ini, Museum Tsunami Aceh dijadikan selaku tempat destinasi wisata yang wajib didatangi para wisatawan baik lokal ataupun mancanegara. Fasilitas yang ada di museum sudah cukup memadai, ada ruang parkir, toilet, musala, pusat kuliner, toko *souvenir*, serta perpustakaan. Saat berkeliling, wisatawan hendak dibantu dengan tanda yang terdapat di dalam museum. Tanda ini membantu para wisatawan untuk memandu pada saat berkeliling serta juga menginformasikan sesuatu.

Sebagai objek wisata yang memadukan bangun ruang dan pejalan kaki, diperlukan sistem informasi untuk mengatur ketertiban di dalam museum. Sistem tanda informasi ataupun dalam Bahasa Inggris disebut dengan *sign system* ialah perlengkapan bantu publik untuk berinteraksi dengan ruang. Tidak hanya itu, *sign system* juga berperan selaku pemberi petunjuk serta informasi dan juga selaku perangkat keselamatan untuk publik. (Halimi 2015)

Keberadaan *sign system* sangat melekat dengan dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari manusia, karena memudahkan mendapatkan informasi dalam ruang publik. Informasi-informasi yang ditunjukkan dalam *sign system*

bersifat deskriptif, sebab bertujuan untuk membedakan orang serta tempat secara jelas. Sistem tanda ini berhubungan dengan ikon, indeks, serta simbol. Ikon ialah wujud tanda yang menyerupai bentuk asli, sehingga hanya tampak bentuk yang diwakilinya. Indeks yaitu tanda yang memiliki keterkaitan sebab akibat atau bukti yang diwalikinya. Sedangkan simbol yaitu wujud tanda yang diresmikan karena peraturan ataupun konvensi bersama.

Perancangan sign system dan wayfinding ini tentunya tidak baru, sehingga peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai referensi untuk menjalankan penelitian. Judul yang pertama yaitu “Perancangan *Sign System* dan *Wayfinding* di Stadion Si Jalak Harupat Kabupaten Bandung” ini ialah karya milik Sophia Purbasari mahasiswi Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia. (Purbasari and Shodiqin 2020)

Penelitian tersebut meneliti dan membuat perancangan berupa *sign system* dan *wayfinding* di salah satu stadion sepak bola yang berlokasi di Bandung. Peneliti memaparkan kendala bahwa *sign system* dan *wayfinding* yang terdapat dalam stadion sudah tidak efektif sehingga membuat supporter tidak menjaga ketertiban serta keselamatan saat menonton pertandingan. Dalam perancangannya, peneliti menggunakan strategi pesan dengan metode pendekatan artistik serta komunikasi. Strategi pesan yang dilakukan dengan melalui beberapa pendekatan di antaranya: (1) pendekatan budaya; (2) pendekatan psikologis; (3) pendekatan komunikasi; dan (4) pendekatan rasional dan emosional. Sementara strategi kreatif, peneliti menggunakan elemen-elemen alam yang akan menjadi ciri khas stadion, selanjutnya akan disederhanakan secara grafis serta bentuk simbol.

Warna yang diterapkan pada perancangan sign system dan wayfinding ini menggunakan warna kontras berupa biru tua, biru muda, serta merah. Selain itu, peneliti menggunakan *pictogram* dalam perancangan bertujuan untuk menyederhanakan bentuk yang berhubungan dengan stadion Si Jalak Harupat. Selanjutnya, dilanjutkan dengan proses sketsa hingga proses digitalisasi terhadap *sign system* dan *wayfinding* stadion Si Jalak Harupat.

Penelitian terdahulu selanjutnya berjudul “Perancangan Ulang *Signage* dan *Wayfinding* untuk Meningkatkan *Brand Image* pada Studi

Kasus di Owabong Waterpark” ini ialah karya milik Anggis Rizky Wiyaringtyas, Donny Trihanondo, dan Siska Noviaristanti mahasiswa dari Universitas Telkom.

Penelitian tersebut merancang berupa *signage* dan *wayfinding* di Owabong Waterpark, yang berlokasi di Bandung. Rumusan masalah yang diperoleh yaitu kurang Dengan tujuan untuk meningkatkan *brand image*, penelitian ini menggunakan metode literatur, observasi, wawancara, serta kuisioner dengan hasil *signage* dan *wayfinding* perlu dilakukan redesain. Konsep kreatif yang disampaikan pada perancangan ini yaitu, *fun*, *smile*, serta *modern*. Perancangan ini termasuk perancangan relevan dikarenakan hasil final yang lengkap serta masih memiliki kekhasan dari wisata itu sendiri.

Dalam lingkup desain, ada sebagian sistem tanda yang universal digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya merupakan desain komunikasi visual yang ada pada area wisata ialah *sign system*, papan penanda arah, serta papan nama atau informasi.

Dapat dibayangkan jika *sign system* tidak ada ataupun kurang *representative* dalam suatu wilayah, sehingga orang-orang kesulitan menentukan arah tujuannya. Karenanya sangat perlu diberikan *sign system* yang mendukung bagi pengunjung agar mengerti adanya informasi juga penanda wilayah serta mengetahui semua fasilitas yang ada pada kawasan tersebut. *Sign system* yang ada pada Museum Tsunami Aceh terbatas dan hanya diperoleh dari *sign system* yang sudah dijual pada toko-toko yang disediakan.

Namun, dalam merancang sebuah *sign system*, wajib memperhatikan terlebih dahulu hal-hal yang wajib dihindari, seperti hal nya pemakaian tanda-tanda yang sangat berlebihan sehingga mendapatkan kesulitan terhadap responden. Begitu pula peletakan tempat yang kurang cocok dan tingkat baca yang tidak baik sehingga menyebabkan *sign system* yang dirancang tidak berfungsi dengan semestinya. Selain itu pemilihan warna serta tekstur material yang dipilih juga dapat mempengaruhi tingkat ketersampaian informasi. Ukuran serta jenis huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak yang dipandang.

Dari adanya masalah pada *sign system* di Museum Tsunami Aceh, perlu sebuah penelitian agar *sign system* digunakan dengan efektif. *Sign system* yang ada pada Museum Tsunami Aceh terbatas, dan tidak lengkap. Sebagai salah satu tempat wisata yang diminati terdapat di Kota Banda Aceh memiliki zona yang luas pastinya Museum Tsunami Aceh memerlukan *sign system* yang tepat dan lengkap untuk memudahkan para wisatawan menuju ke tempat yang mereka inginkan.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, serta studi literatur. Perancangan ini dibutuhkan dukungan berupa :

1. Observasi museum dan wawancara pihak staff museum sebagai data primer untuk mendapatkan data-data yang mencakup kendala pada perancangan.
2. Studi literatur museum sebagai data sekunder untuk mengumpulkan referensi teori yang relevan terkait dengan perancangan.

Dari hasil data yang dikumpulkan, peneliti mengambil data primer dan data sekunder sebagai pendukung perancangan penelitian.

Pada penelitian ini, sumber data primer diambil dari sumber observasi kondisi *sign system* dan *wayfinding* Museum Tsunami Aceh, yaitu terdapat beberapa *sign* :



Gambar 1. *Sign system* dan *wayfinding* Museum Tsunami (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

Metode Perancangan

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan *design thinking* selaku proses

desainnya. Menurut Kelley dan Brown (2018) *design thinking* adalah pendekatan yang berfokus pada manusia dalam inovasi yang dikumpulkan untuk mengintegrasikan kebutuhan masyarakat, teknologi, dan kesuksesan bisnis. Metode kualitatif digunakan untuk landasan teori selaku pemandu untuk fokus pada penelitian sesuai dengan bukti di lapangan.

Perancangan *sign system* dan *wayfinding* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan proses *design thinking* yang meliputi lima tahap diantaranya yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses desain ini merupakan proses yang umum sebagai pendekatan berbasis solusi untuk pemecahan masalah.

1. *Emphatize*

Pada tahap pertama yaitu tahap empati atau pengguna. Pada tahap ini wajib mengetahui dan memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan pengguna saat melakukan suatu penelitian. Ketika melakukan sebuah penelitian, desainer butuh menganalisis empati terhadap target agar bisa mengambil tindakan yang sesuai. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, serta dokumentasi. Pengumpulan pada tahap ini akan dilakukan secara langsung dengan narasumber selaku staff pada museum. (Alaidah et al. 2021)

Dapat diambil kesimpulan data yang diperoleh dari wawancara akan dirangkum dengan poin-poin berupa: (1) karakter *sign system*; (2) feedback pengunjung; dan (3) pendapat narasumber tentang *sign system* yang sudah ada.

2. *Define*

Define adalah tahap kedua ialah memahami masalah. Tahap *define* ini akan mengumpulkan semua informasi yang sudah didapatkan pada tahap *emphatize*, selanjutnya melakukan pengamatan agar mengetahui kebutuhan pengguna. Kemudian, data yang didapat akan dianalisis untuk memecahkan masalah dengan efektif sehingga mendapatkan solusi yang tepat.

3. *Ideate*

Ideate adalah tahap ketiga pada *design thinking*. Setelah menganalisis dan memahami informasi-informasi dari masalah pengguna, saatnya untuk mendapatkan ide yang solutif yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang sudah dipahami pada tahap sebelumnya. Banyak jenis teknik ideasi yang dilakukan para desainer,

seperti *mind mapping* hingga *bodystorming*. Kemudian dari hasil tahap ini akan dievaluasi masing-masing ide tersebut untuk menemukan gagasan terbaik.

4. *Prototype*

Pada tahapan *prototype* ini diperoleh untuk mengimplementasikan ide yang dibuat pada tahap sebelumnya. Secara garis besar artinya penelitian yang dilakukan akan dikembangkan dengan versi diperkecil, atau versi simulasi/sampel. Para desainer pada tahap *prototype* akan membuat sketsa, *digital mockup*, *paper mockup*, dan sebagainya. Dalam tahap ini desainer bisa mencoba ide serta desain yang telah dibuat.

5. *Test*

Test adalah tahap terakhir pada *design thinking*. Dalam tahap ini dilakukannya *test* ataupun pengujian, saat proses target pengguna akan berinteraksi dengan *prototype* yang sudah dihasilkan sebelumnya. Tidak hanya itu, pada tahap pengujian bertujuan menghasilkan *feedback* untuk meningkatkan performa terhadap penelitian yang dilakukan.

Uji coba pada tahap test terhadap penelitian ini akan dilakukan dua cara yaitu membuat form kuisisioner untuk validator dan form kuisisioner untuk para masyarakat sekitar. Uji coba bertujuan untuk mengetahui penilaian perancangan yang telah dilakukan. Skor dalam setiap pertanyaan pada kuisisioner menggunakan skala sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Interpretasi Penilaian	Skala
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

KERANGKA TEORITIK

A. Definisi *Sign System* dan Elemen Desain yang Terdapat di Dalamnya

Secara istilah, *sign system* berasal dari Bahasa Inggris, yakni “*sign*” yang artinya tanda, sementara “*system*” yang artinya aturan. Sehingga *sign system* merupakan kumpulan tanda visual yang memiliki aturan yang telah disepakati, dirancang untuk mengarahkan suatu hal yang melibatkan manusia serta bangun ruang tertentu. Hal-hal yang berhubungan dengan tanda berupa

elemen-elemen desain seperti bentuk, warna, bahan, serta elemen desain lainnya. Tanda-tanda yang digunakan dalam *sign system* memiliki makna aturan standar internasional, sehingga telah dipahami oleh seluruh pelosok dunia. (Budiarti 2020)

Menurut Kartika *sign system* merupakan sistem tanda yang tepat dengan budaya warga negaranya, yaitu tidak hanya selaku memberikan arah penamaan dan menunjukkan penyampaian informasi singkat, terdapat pula berupa aturan-aturan ataupun standar-standar yang digunakan dan dikenal pada tempat tertentu serta bisa dimengerti oleh warga sekitar.

Hal-hal yang terkait *sign system* sebagai sebuah tanda harus memiliki elemen-elemen desain, yaitu bentuk, bahan, warna, serta elemen visual seperti tipografi dan gaya desain yang akan diterapkan.

Perancangan sign system yang benar harus meliputi 4 kriteria, sebagai berikut.

1. Mudah dilihat

Penempatan *sign system* yang tepat. Ini harus diperhatikan karena penempatan yang strategis dan mudah diakses membantu orang menemukan arah yang diinginkan.

2. Mudah dibaca

Pemilihan bentuk huruf serta tipografi yang digunakan pada *sign system* berpengaruh terhadap keterbacaan sehingga huruf yang dipilih dapat dibaca dan tersampaikan dengan baik.

3. Mudah dimengerti

Bentuk penulisan serta tata letak yang diterapkan pada *sign system* jelas sehingga tidak keliru atau memiliki makna lainnya ketika sampai ke pembaca.

4. Dapat dipercaya

Informasi yang diperoleh dari sign system dapat dipercaya kebenarannya serta tidak menyesatkan.

B. Kategorial Sign System

Terkait elemen visual, *sign system* memiliki kategori yang masing-masing kategori tersebut mempunyai fungsi dan makna tersendiri.

Sign system memiliki tujuan yang berfungsi untuk mengarahkan manusia, kategori ini dibagi menjadi beberapa diantaranya:

1. *Identification Sign*

Jenis sistem tanda ini terletak di suatu tujuan untuk menjelaskan tujuan serta tempat dalam suatu lingkungan. Sistem tanda ini memberikan informasi bahwa telah sampai di tujuan.

2. *Directional Sign*

Jenis sistem tanda ini terletak jauh dari tujuan yang menunjukkan informasi berupa petunjuk tempat, yang bertujuan untuk membantu orang dalam mencari suatu tempat yang ingin dituju.

3. *Warning Sign*

Jenis sistem tanda berupa peringatan bertujuan untuk memperingatkan orang tentang bahaya atau prosedur keselamatan.

4. *Information Sign*

Jenis sistem tanda ini dimaksudkan untuk mengatur perilaku masyarakat atau melarang kegiatan tertentu dalam suatu lingkungan.

5. *Operational Sign*

Sistem tanda ini memberi tahu orang tentang informasi penggunaan lingkungan sehingga cukup detail, membutuhkan beberapa waktu untuk dipahami serta dipelajari.

6. *Honorific Sign*

Sistem tanda ini memberikan kehormatan pada orang-orang yang terkait dengan lingkungan.

7. *Interpretive Signage*

Sistem tanda ini membantu orang manfsirkan arti dari suatu lingkungan, atau tempat-tempat di dalamnya dengan memberikan informasi tentang sejarah, geografi, penduduk, artefak dan sebagainya. (Chris Calori n.d.)

C. Fungsi Sign System

Fungsi *sign system* menurut Phil dan Catherine (Fiki, 2011 : 10) dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut.

1. *Sign* sebagai pemberi informasi

Informasi yang terdapat dalam suatu *sign system* tidak menampilkan secara spesifik, tetapi terbatas pada inti dan konsisten pada tampilannya.

2. *Sign* sebagai pengontrol

Sign pada bagian ini bertumpu pada perilaku manusia, daripada tujuan yang akan dicapai.

D. Definisi Wayfinding

Wayfinding merupakan proses menemukan arah jalan, kumpulan informasi serta membuat keputusan agar menemukan jalan mereka, bergerak melewati ruangan, dan bagaimana pengguna berpindah dari satu area ke area lainnya. Karena keberadaannya, selalu ditemui dalam

kehidupan sehari-hari, *wayfinding* dikenal selaku proses yang umum dideskripsikan dan dipahami. Karena itu diperlukan fungsi *wayfinding* terhadap kehidupan masyarakat, sehingga dibutuhkan suatu pembelajaran agar mengetahui unsur serta prinsip menggunakan *wayfinding*. Supaya mengoptimalkan *wayfinding* telah dibuat beberapa penelitian yang mengungkapkan bahwasanya *wayfinding* memiliki sifat yang kompleks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dengan detail proses desainnya sebagai berikut.

1. *Emphatize*

Dalam tahapan *emphatize*, peneliti membuat pengamatan pada target yakni dengan memahami kebutuhan serta tujuan target ketika melakukan perancangan. Pengamatan dilakukan di lapangan dengan metode wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data primer. Wawancara dilakukan dengan salah satu staff museum bernama Ibu Mimi Oktriyani.

Hasil wawancara yang telah peneliti rangkum oleh Ibu Mimi Oktriyani adalah *sign system* yang sudah ada pada museum efektif, namun dikarenakan pembangunan pekerjaan museum sedang berlangsung, pihak staff museum berencana untuk memperbarui kembali pembangunan termasuk *sign system* yang ada di dalamnya, dengan tujuan lebih terarah.

2. *Define*

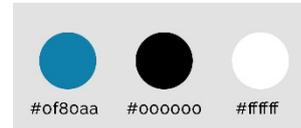
Dalam tahapan *define* penelitian ini, data yang telah didapatkan dari tahap *emphatize* terhadap perancangan *sign system* dan *wayfinding* dari narasumber serta observasi di lapangan, peneliti menyimpulkan sebagai berikut.

- a. *Sign system* dan *wayfinding* dengan desain standar
- b. Perlu adanya perancangan kembali dikarenakan *sign system* yang sudah usang

Dalam tahap *define* peneliti juga akan menentukan konsep desain melalui data yang sudah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya. Berikut merupakan konsep desain yang telah ditentukan peneliti berdasarkan data dari hasil observasi yang telah dilakukan.

1. Warna

Penggunaan warna pada semua perancangan yang akan dibuat memilih warna biru, hitam, serta putih. Hal ini didasari oleh warna yang diperoleh dari bangunan Museum Tsunami.



Gambar 2. Warna pada perancangan (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

2. Tipografi

Tipografi yang akan diterapkan dalam perancangan ini merupakan *family font* dari *Raleway*. Jenis *font* ini adalah jenis *font sans serif*, alasan pemilihan jenis *font* ini karena *sans serif* memiliki tingkat *readability* yang mudah dibaca dan termasuk kesan modern. Kosakata yang diterapkan adalah variasi dari huruf *uppercase* dan *lowercase*.



Gambar 3. *Family font* *Raleway* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022).

3. Gaya Desain

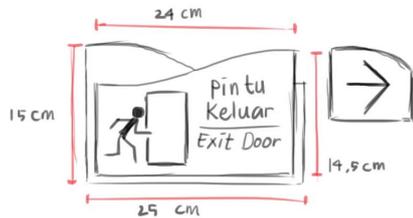
Gaya desain pada perancangan ini menggunakan gaya modern dan minimalis. Diterapkan dengan *clean design* sehingga menimbulkan kesan simpel, menarik serta informasi yang terpapar dengan jelas.

4. Bentuk

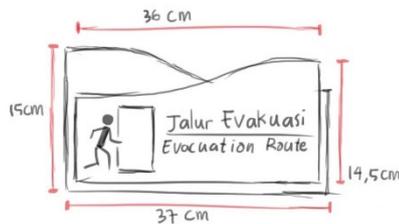
Bentuk yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah variasi dari persegi dan persegi panjang, serta memadukan bentuk gelombang yang bermakna gelombang air laut. Berikut bentuk referensi gelombang untuk *sign system*.



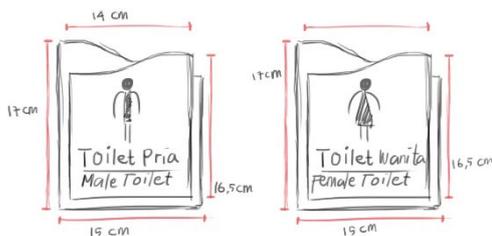
Gambar 9. Sketsa 3 *sign system* dan *wayfinding* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



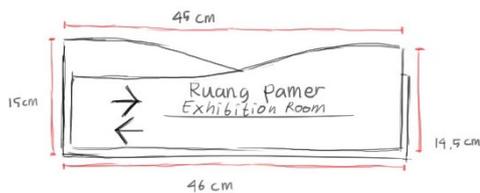
Gambar 10. Sketsa 4 *sign system* dan *wayfinding* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 11. Sketsa 5 *sign system* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 12. Sketsa 6 *sign system* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 13. Sketsa 7 *sign system* dan *wayfinding* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 14. Sketsa 8 *sign system* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

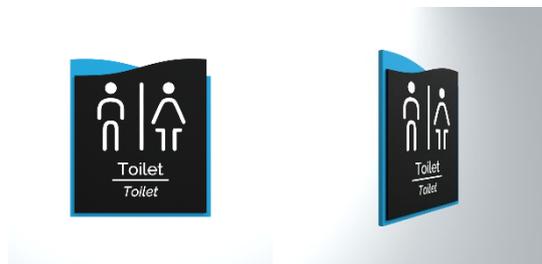
4. *Prototype*

Pada tahapan selanjutnya dari *design thinking* adalah *prototype*. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses desain menggunakan *tool* "Blender". Penggunaan *tool* ini membantu memudahkan untuk tahap tes selanjutnya, karena dapat dengan mudah dipahami saat hasil perancangan diamati. Modelling dilakukan dengan beberapa jenis, yaitu *sign*, *sign system*, *wayfinding*, perintah larangan, dan informasi singkat.

Ikona dan teks pada modelling diterapkan warna putih serta latar belakang berwarna hitam, sehingga *sign system* memiliki tingkat keterbacaan jelas. Ikona yang digunakan adalah stroke yang ilustrasikan dengan kebutuhan. Desain ini menerapkan *clean design* pada *sign system* dan *wayfinding* sehingga dapat membuat target audiens menjadi mudah dipahami dan terarah. *Sign system* dan *wayfinding* didesain dengan dua layer yaitu bagian warna hitam tampak depan, dan bagian warna biru tampak di belakang. Bentuk dari *sign system* dan *wayfinding* ini diambil dari lengkungan ombak air laut. Untuk ukuran bervariasi karena menyesuaikan *sign* dan informasi yang diterapkan. Ukuran digunakan mulai dari 7-35cm.

a. Proses Digitalisasi *Sign System* dan *Wayfinding*

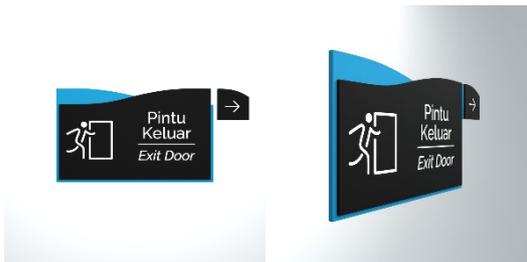
Berikut hasil digitalisasi *sign system* dan *wayfinding* yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan *software* blender untuk melakukan modelling guna untuk melihat hasil tampak depan serta tampak samping pada perancangan.



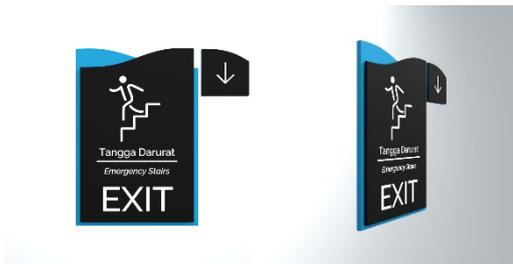
Gambar 15. *Final design sign system* 1 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 16. Final design sign system 2 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



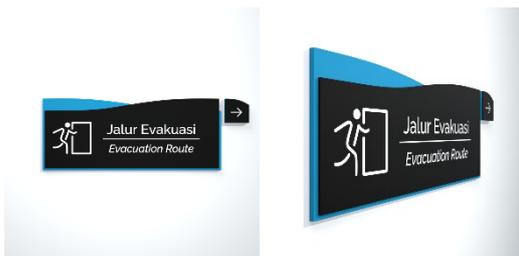
Gambar 17. Final design sign system dan wayfinding 1 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



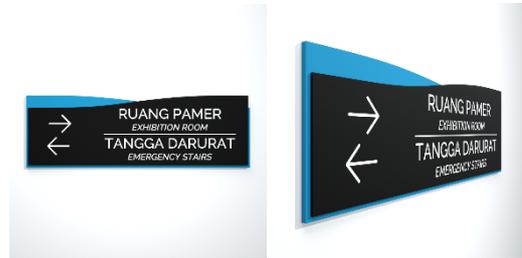
Gambar 18. Final design sign system dan wayfinding 2 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



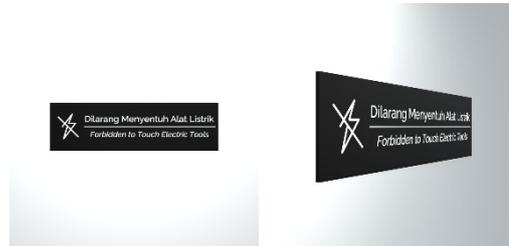
Gambar 19. Final design sign system dan wayfinding 3 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 20. Final design sign system dan wayfinding 4 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 21. Final design sign system dan wayfinding 5 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 22. Final design sign system 3 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 23. Final design sign system 4 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

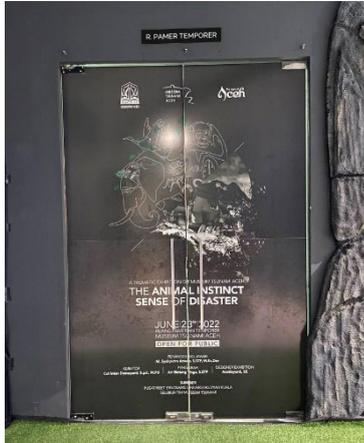


Gambar 24. Final design sign system 5 (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

b. Proses Mockup Sign System dan Wayfinding

Setelah melakukan modelling dengan tampak depan dan samping, peneliti juga melakukan mockup pada beberapa sign system dan wayfinding. Dengan menampilkan mockup membantu peneliti untuk memiliki gambaran atau imajinasi yang sama dengan target audiens. Berikut

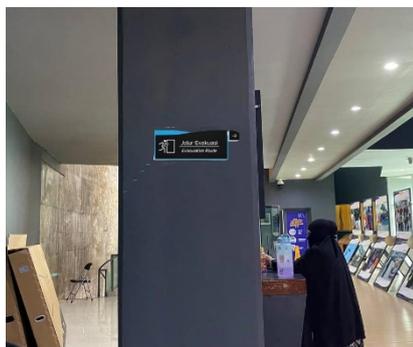
beberapa mockup yang dilakukan.



Gambar 25. *Mockup sign system 1* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 26. *Mockup sign system 2* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



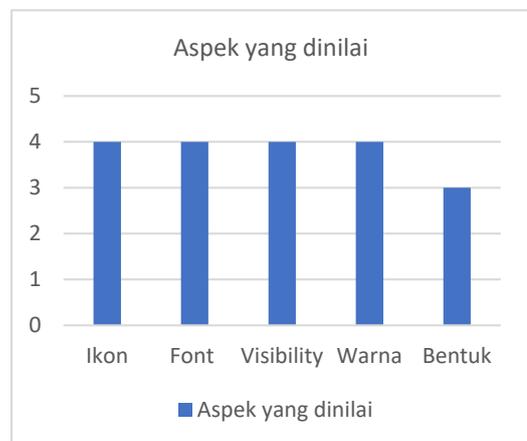
Gambar 27. *Mockup sign system dan wayfinding 1* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)



Gambar 28. *Mockup sign system dan wayfinding 2* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

5. Test

Sebelum menampilkan hasil final desain yang telah dibuat, pada tahap ke lima ini dilakukan proses validasi pada desain yang dihasilkan melalui tahap *prototype*. Uji coba dilakukan dengan dua tahap. Uji coba yang pertama dilakukan dengan pengisian kuisioner terhadap para staff museum. Sementara uji coba yang kedua dilakukan dengan pengisian kuisioner terhadap para pengunjung museum. Uji coba yang pertamadilakukan pada tanggal 20 Juni 2022. Dari uji coba tersebut diperoleh skor penilaian sebagai berikut.



Gambar 29. *Graphic Test* (Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

Selanjutnya dilakukan tahap terakhir pada metode design thinking yaitu uji coba pada hasil final desain yang sudah direvisi. Uji coba dilakukan pada pengunjung museum yang bertujuan mendapat feedback dari responden kalangan usia 18-30 tahun. Berikut

ini adalah hasil rata-rata kuisioner yang telah disebar.

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan penggunaan ikon					✓
2.	Kejelasan pemilihan jenis font					✓
3.	Kejelasan visibilitas sign terhadap jarak pandang					✓
4.	Kesesuaian pemilihan warna terhadap bangunan museum					✓
5.	Kesesuaian bentuk terhadap bangunan museum					✓

Gambar 30. Tabel Kuisioner
(Sumber: Dok. Nursabila, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, diperoleh *sign system* dan *wayfinding* yang bermaterial stiker, usang, serta tidak konsisten. Konsep desain yang dilakukan berasal dari bentuk gelombang air laut yang dikembangkan kemudian diterapkan pada bentuk material.

Perancangan ini menggunakan metode penelitian *design thinking* sebagai proses desainnya. Oleh karenanya, dapat dilakukan dengan mudah untuk melakukan strategi desain terhadap sudut pandang seorang desainer untuk memperoleh suatu terobosan dan juga solusi, bertujuan untuk memecahkan kendala yang dihadapi.

Hasil final desain yang dilakukan pada perancangan ini menerapkan *clean design* sebagai titik acuan, sehingga hasil perancangan terarah serta konsisten.

Saran

Terdapat masalah yang dihadapi peneliti, yaitu waktu yang kurang tepat untuk melakukan observasi secara keseluruhan, disebabkan adanya rehabilitasi pembangunan museum sehingga beberapa *sign system* dan *wayfinding* dilepas untuk sementara.

Saran yang bisa diberikan yaitu penambahan perancangan sign yang masih minim untuk melengkapi kebutuhan yang ada.

REFERENSI

- Alaidah, Fika Wahyu, Muh Ariffudin Islam, Program Studi, Desain Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya, Program Studi, Desain Komunikasi, and Universitas Negeri Surabaya. 2021. “Desain Web Rekomendasi Musik Berdasarkan Pengelompokan.” 2(2):57–71.
- Budiarti, novi yulia. 2020. “PERANCANGAN SIGN SYSTEM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKSI VISUAL DI GREEN RED HOTEL SYARIAH JOMBANG GUNA MENCERMINKAN SUASANA KHAS KOTA JOMBANG BERIMAN.” *Sustainability (Switzerland)* 4(1):1–9.
- Chris Calori, David Vanden-Eynden. n.d. *SIGNAGE AND WAYFINDING DESIGN*. Vol. 59.
- Halimi, Akhamad Nasikhul. 2015. “PERANCANGAN SIGN SYSTEM KAWASAN WISATA BESUKI KEDIRI.” *PERANCANGAN SIGN SYSTEM KAWASAN WISATA BESUKI KEDIRI Akhmad* 60(11):95–100.
- Purbasari, Sophia, and Mohamad Syaban Shodiqin. 2020. “Perancangan Sign System Dan Wayfinding Di Stadion Si Jalak.” 03(01):41–60.
- Setiawan, Dewi Liani. 2019. “KONSEP DESAIN.” 9–25.
- Menyusuri Museum Tsunami Aceh. (<https://investor.id/lifestyle/234800/menyusuri-museum-tsunami-aceh>)
- Pengertian Serta Pemahaman Sign System Menurut Para Ahli. (<https://www.portaldekave.com/artikel/pengertian-serta-pemahaman-sign-system-menurut-para-ahli/amp>)