

PERANCANGAN *STORYLINE* & LABEL INFORMASI RUANG KESEHARIAN MAJAPAHIT UNIT PENGELOLAAN INFORMASI MAJAPAHIT

Muhammad Habib Al Muqsith¹, Asidigisianti Surya Patria²

^{1,2}Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadhabib.20036@mhs.unesa.ac.id.

Abstrak

Indonesia mempunyai ribuan peninggalan bersejarah yang telah ditetapkan sebagai situs warisan budaya yang tersebar di seluruh Indonesia. Trowulan diyakini merupakan bekas kota Kerajaan Majapahit atau nenek moyang Nusantara. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit merupakan sebuah museum yang terletak di sisi kanan jalan pada simpang Trowulan di Mojokerto. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit menyimpan peninggalan Kerajaan Majapahit dan peninggalan bersejarah lain yang berada di wilayah Jawa Timur. Namun di lingkungan Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, informasi menjadi salah satu faktor yang membuat kenyamanan dalam berwisata kurang maksimal. Dengan banyak koleksi benda peninggalan yang dimiliki oleh Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, tentunya sistem media informasi sangatlah penting bagi para pengunjung agar dapat mengakses informasi yang ada, sekaligus sebagai penunjang eksplorasi wisata. Dari latar belakang masalah diatas, metode perancangan yang tepat pada perancangan ini ialah metode 5W+1H. Melalui metode ini dapat disimpulkan bahwa Unit Pengelolaan Informasi Majapahit mengalami kendala dalam menginformasikan koleksi benda peninggalan kepada pengunjung, sehingga membuat pengunjung kurang nyaman dalam berwisata. Maka dari itu diperlukan *storyline* dan label informasi. *Storyline* akan dipajang di dinding, sedangkan label informasi akan diletakkan disamping koleksi benda peninggalan. Dengan adanya *storyline* dan label informasi, akan mempermudah pengunjung dalam menggali informasi mengenai sejarah dan koleksi benda peninggalan yang ditampilkan ditempat tersebut.

Keywords: *Storyline*, Label Informasi; Budaya; Kerajaan Majapahit; Pengelolaan Informasi Majapahit.

Abstract

Indonesia has thousands of historical relics that have been designated as cultural heritage sites spread throughout the country. Trowulan is believed to be the former city of the Majapahit Kingdom or the ancestors of the Indonesian archipelago. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit is a museum located on the right side of the road at the Trowulan intersection in Mojokerto. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit stores relics of the Majapahit Kingdom and other historical artifacts found in the East Java region. However, within the environment of Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, the lack of information is one of the factors that makes the tourism experience less optimal. With many relic collections owned by Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, an effective information media system is crucial for visitors to access available information and support their tourism exploration. Based on this problem background, the appropriate design method for this design is the 5W+1H method. Through this method, it can be concluded that Unit Pengelolaan Informasi Majapahit faces challenges in informing visitors about its collection of relics, thus reducing their comfort during their visit. Therefore, a *storyline* and information labels are needed. The *storyline* will be displayed on the walls, while the information labels will be placed next to the relic collections. The presence of the *storyline* and information labels will make it easier for visitors to gather information about the history and the relic collections displayed at the site.

Keywords: *Storyline*, Information Label; Culture; Majapahit kingdom; Pengelolaan Informasi Majapahit.

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai ribuan peninggalan bersejarah yang telah ditetapkan sebagai situs warisan budaya yang tersebar di seluruh Indonesia. Sebagai investasi gagasan dan sentimen masa lalu, pelestarian dan perlindungan warisan budaya di Indonesia masih menjadi tantangan meskipun sudah ada tanda-tanda pelestarian warisan budaya yang berlangsung mulai pertengahan abad ke-17 masehi (Purwanto, 2021).

Di Jawa Timur memiliki warisan budaya yang sangat berharga, salah satunya peninggalan Kerajaan Majapahit yang berada di Kecamatan Trowulan. Trowulan diyakini merupakan bekas kota Kerajaan Majapahit atau nenek moyang Nusantara. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit merupakan sebuah museum yang terletak di sisi kanan jalan pada simpang Trowulan di Mojokerto. Salah satu tempat wisata sejarah budaya di Trowulan adalah Unit Pengelolaan Informasi Majapahit atau biasa dikenal sebagai Museum Majapahit/Trowulan. Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum merupakan lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit ini masih berada di bawah naungan Badan Pelestarian Kebudayaan (BPK) Wilayah XI Jawa Timur.

Unit Pengelolaan Informasi Majapahit menyimpan peninggalan Kerajaan Majapahit dan peninggalan-peninggalan bersejarah lain yang berada di wilayah Jawa Timur. Unit Pengelolaan Informasi Majapahit ini didirikan pada tahun 1924 oleh Kanjeng Adipati Aria Kramadajaja Adinegara, Bupati Mojokerto saat itu, bersama Henry Maclaine Pont, seorang Arkeolog berkebangsaan Belanda. Harga tiket untuk memasuki Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dibanderol seharga Rp 4.000 untuk anak-anak dan sedangkan untuk orang dewasa dibanderol seharga Rp 7.000.

Situs sejarah mencatat jika Trowulan ialah satu-satunya situs kepurbakalaan yang memiliki bentuk kota dari masa kerajaan kuno klasik Nusantara abad 5-15 masehi (Maria, 2019). Gunadi Kasnowiharjo, seorang Arkeolog Senior yang juga merupakan anggota Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) sangat menyayangkan bahwa banyak peninggalan sejarah di Indonesia belum diketahui oleh masyarakat, sehingga kepedulian masyarakat dalam berkunjung dan berwisata berkurang (Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jawa Timur, 2011).

Pelestarian budaya lokal sangat penting, salah satu cara untuk melestarikan & mengenalkan sejarah budaya ialah dengan merancang *storyline* dan label informasi di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Menurut Direktorat Peninggalan Purbakala, Direktorat Jenderal Sejarah Dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan Dan Pariwisata mengatakan bahwa upaya pelestarian pada dasarnya dapat diwujudkan dalam tiga bentuk kebijakan dan kegiatan yang meliputi perlindungan, pemanfaatan, dan pengembangan. Perlindungan dilakukan terutama pada warisan budaya, baik secara fisik maupun hukum. Bentuk perlindungan disesuaikan dengan tataran warisan budaya yang ada. Pemanfaatan berarti menggunakan warisan budaya untuk kepentingan-kepentingan yang dirasakan di masa kini, sesuai dengan nilai-nilai penting yang terkandung dalam warisan budaya tersebut (*use value*). Pengembangan berarti meningkatkan dan meluaskan nilai-nilai penting yang terkandung dalam warisan budaya agar dapat membawa kegunaan yang lebih besar bagi masyarakat.

Namun di lingkungan Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, informasi menjadi salah satu aspek yang membuat kenyamanan dalam berwisata tidak maksimal. Dengan banyak koleksi benda peninggalan yang dimiliki oleh Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, tentunya sistem media informasi sangatlah penting bagi para pengunjung agar dapat mengetahui dan mengakses informasi yang ada, sekaligus sebagai penunjang eksplorasi kawasan wisata. Menurut ibu Yanti Muda Oktaviana. SS.

selaku Koordinator tim kerja Unit Pengelolaan Informasi Majapahit mengatakan bahwa terdapat Ruang Keseharian Majapahit yang berisi beberapa benda peninggalan yang belum memiliki label informasi terkait informasi dari benda tersebut. Tidak hanya label informasi saja, terdapat juga beberapa informasi tentang sejarah kerajaan maupun sejarah benda peninggalan namun tidak memiliki *storyline*. Ketiadaan label informasi dan *storyline* dapat menjadi salah satu alasan lemahnya pemahaman pengunjung. Pemberian informasi melalui media tulis atau label merupakan salah satu cara dalam memberi informasi nilai sejarah dan edukasi kepada pengunjung (Junaid, Ilham, dan Saharuna, 2022). Label Informasi merupakan sebuah label yang kegunaannya untuk memaparkan informasi terkait koleksi benda yang dipamerkan (Maryam & Puspitasari, 2021). *Storyline* merupakan sebuah informasi yang berisi alur cerita koleksi benda berbentuk dokumen yang menjadi referensi utama dalam perancangan dan pembuatan pameran (Arnando & Laksmi, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka Unit Pengelolaan Informasi Majapahit membutuhkan *storyline* dan label informasi untuk mempermudah pengunjung dalam menggali informasi. Hasil perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam menggali informasi.

KERANGKA TEORETIS

Budaya Lokal

Menurut Maryati dan Suryawati (2013), budaya lokal merupakan kebudayaan yang dimiliki masyarakat lokal Indonesia. Budaya lokal adalah tata cara hidup, adat istiadat, seni, gagasan, dan cara kerja yang khas dari suatu masyarakat/suku di daerah tertentu (Sugianti, 2012).

Pariwisata

Pariwisata berasal dari Bahasa Sansekerta, terdiri dari dua kata yaitu “pari” dan “wisata”. Kata “pari” berarti berulang-ulang atau berkali-kali, sedangkan kata “wisata” berarti perjalanan atau berpergian. Sehingga pariwisata berarti berpergian yang dilaksanakan secara berulang-ulang (Yoeti, 1996). Pariwisata adalah perjalanan sementara orang atau kelompok dari suatu tempat menuju tempat lainnya, tidak bertujuan bekerja di tempat yang didatangi, melainkan sekadar untuk bersenang-senang dan berekreasi atau untuk memuaskan berbagai keinginan dan bertujuan untuk bertemu dan menikmati perjalanan (Bakaruddin, 2008).

Media Informasi

Media merupakan segala hal yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga bisa mendorong pikiran, perasaan, ketertarikan, dan minat seseorang hingga timbul suatu proses pembelajaran (Purnamawati & Eldarni, 2001), Media informasi merupakan sarana untuk menginformasikan secara cepat kepada masyarakat mengenai peristiwa yang sedang berlangsung, sehingga dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan cepat (Iskandar, 2018).

Storyline

Storyline merupakan sebuah informasi yang berisi alur cerita koleksi benda berbentuk dokumen yang menjadi referensi utama dalam perancangan dan pembuatan pameran. *Storyline* mencakup penjelasan, gambar, dan koleksi pendukung yang dibutuhkan untuk menjelaskan cerita secara berurutan. Keberadaan *storyline* mempunyai peran sebagai interaksi serta komunikasi antara pengunjung dengan koleksi benda yang dipamerkan (Arnando & Laksmi, 2023).

Label Informasi

Menurut Maryam dan Puspitasari (2021), label Informasi merupakan sebuah label yang kegunaannya untuk memaparkan informasi terkait koleksi benda yang dipamerkan. Label koleksi dinilai sangat penting, karena sebagai media untuk menginformasikan koleksi benda yang dipamerkan di museum kepada pengunjung museum.

Environmental Graphic Design

Menurut Ramandhita & Indrayana (2012), *Environmental Graphic Design* adalah penataan sebuah lingkungan dengan tujuan memberikan informasi yang diperlukan oleh pengunjung, memberikan informasi koleksi kepada pengunjung, membangun suasana lokasi, dan memudahkan pengunjung dalam melakukan aktivitas di sebuah lokasi.

Wayfinding

Menurut Passini (1984), *wayfinding* adalah arahan visual yang memungkinkan orang menavigasi suatu ruang atau menemukan jalan menuju suatu lokasi. *Wayfinding* memiliki fungsi untuk membimbing orang menuju tempat tujuan tertentu. Untuk mencapai tujuan memerlukan informasi dari lingkungan. Informasi tersebut dapat berupa *sign*, petunjuk arah, peta, atau tanda alam di sekitar lingkungan (seperti jejak kaki, rumput yang terinjak, dan lain-lain).

Warna

Secara fisik, warna merupakan sifat cahaya yang berupa memancarkan sebuah panjang gelombang, sedangkan secara psikologis, warna merupakan pengetahuan indra penglihat dan bersangkutan dengan pemahaman seseorang (Sanyoto, 2005).

Tipografi

Tipografi merupakan pemilihan dari berbagai hal yang ada kaitannya dengan pemilihan dan penyusunan huruf, bukan termasuk ilustrasi serta unsur lainnya yang bukan tatanan huruf (Roy Brewer, 1971).

Layout

Menurut Amborse dan Haris (2005), *layout* merupakan susunan elemen desain yang berkaitan pada suatu bidang sehingga menciptakan suatu tatanan artistik. *Layout bertujuan* untuk menyajikan elemen visual dan tekstual secara komunikatif untuk membantu pembaca menyerap informasi yang disajikan.

METODE PERANCANGAN

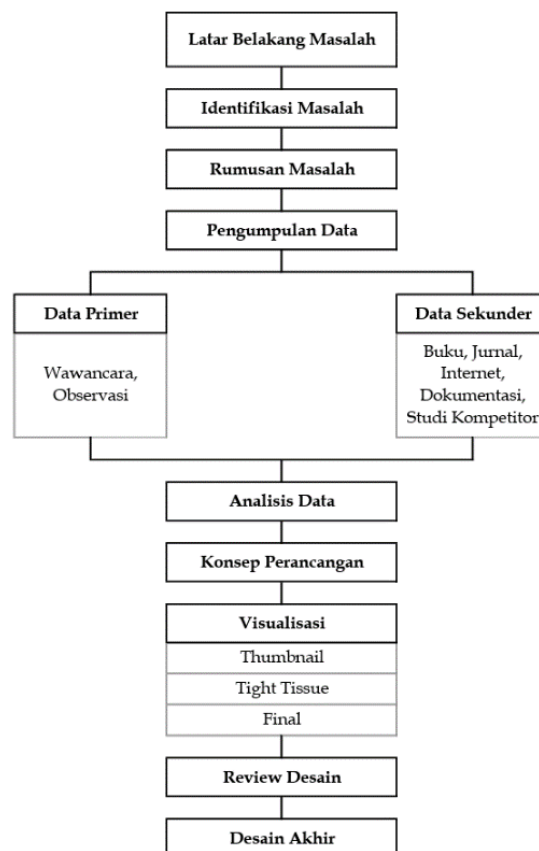
Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metodologi kualitatif merupakan proses penelitian yang didasarkan pada pengenalan fenomena melalui pendekatan data dan merupakan metode pembuatan analisis deskriptif dari objek penelitian yang berupa teks lisan (Sahir, 2021). Pendekatan yang akan digunakan berupa pengumpulan data primer dan data sekunder.

Data primer mencakup wawancara pada pihak terkait dan observasi pada objek perancangan. Wawancara dilakukan dengan narasumber Ibu Yanti Muda Oktaviana, SS. selaku Ketua Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, dan juga Pak Tommy Raditya Dahana, S.Hum. selaku Pamong Budaya Ahli Pertama di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung ke Unit Pengelolaan Informasi Majapahit untuk melihat lebih dalam tentang

karakteristik Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dan permasalahan yang perlu diatasi di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, internet, dan dokumentasi.

Setelah mengumpulkan data, dilakukan analisis data menggunakan analisis 5W+1H. Menurut Reyes (2023), analisis 5W+1H adalah pendekatan bertanya dan metode pemecahan masalah yang menjawab seluruh elemen dasar dalam suatu permasalahan *what, where, when, why, who, dan how*. Hal ini bertujuan untuk melihat ide-ide dari berbagai perspektif dan memperoleh pemahaman mendalam tentang situasi tertentu.

Proses perancangan desain meliputi *thumbnail, tight tissue*, hingga mencapai desain akhir yang disetujui oleh Ibu Yanti Muda Oktaviana, SS., dan Tommy Raditya Dahana, S.Hum. Desain yang hampir selesai kemudian ditinjau kembali untuk mendapatkan validasi dari Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, dengan mempertimbangkan permintaan revisi guna mencapai hasil akhir yang optimal.



Gambar 1. Skematika Perancangan.
(Sumber: Muqsith, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM) merupakan museum arkeologi yang berada di Jalan Pendopo Agung, Ngelinguk, Trowulan, Kec. Trowulan, Kab. Mojokerto, Jawa Timur. PIM digunakan untuk menyimpan peninggalan-peninggalan Kerajaan Majapahit yang ada di sekitaran Trowulan dan juga beberapa peninggalan-peninggalan bersejarah lain yang berada di wilayah Jawa Timur. Tidak hanya digunakan sebagai tempat penyimpanan saja, tetapi juga berperan sebagai tempat belajar sejarah.



Gambar 2. Gedung Depan Unit Pengelolaan Informasi Majapahit.

(Sumber: Muqsith, 2024)

Pengelolaan Informasi Majapahit merupakan satu unit kesatuan dengan Balai Pelestarian Kebudayaan (BPK) Wilayah XI Jawa Timur. Jadi PIM merupakan sebuah wadah dari BPK Wilayah XI Jawa Timur yang secara khusus bertugas menjaga benda-benda purbakala di Jawa Timur. PIM buka pada hari Selasa-Minggu mulai pukul 08.00-16.00 WIB, sedangkan pada hari Senin dan hari libur nasional tutup. Harga tiket untuk memasuki PIM dibanderol Rp 4.000 untuk anak-anak dan untuk orang dewasa dibanderol Rp 7.000.

Koleksi benda-benda kuno di PIM berjumlah puluhan ribu koleksi. Dan koleksi benda-benda kuno tersebut dikelompokkan ke dalam beberapa ruang pameran sebagai berikut.

1) Ruang Keseharian Majapahit

Ruang yang menggambarkan kehidupan sehari-hari di Majapahit. Koleksi benda-benda kuno di ruang ini mencakup keagamaan, perlengkapan suci & profan, figur masyarakat Majapahit, teknologi tradisional, peralatan rumah tangga, permainan tradisional, serta perdagangan lokal & asing.



Gambar 3. Ruang Keseharian Majapahit.

(Sumber: Muqsith, 2024)

2) Ruang Koleksi Islam

Ruang yang menggambarkan awal mula penyebaran agama Islam di Nusantara, khususnya di wilayah Jawa Timur, yaitu dengan ditemukannya batu nisan Fatimah Binti Maimun di Kompleks Makam Leran di Gresik. Adanya figuran-figuran yang menggambarkan wajah orang Arab dan beberapa nisan dari Kompleks Makam Troloyo.

3) Ruang Kisah Panji

Ruang yang menyajikan replika relief tentang kisah Raden Panji dan Putri Candra Kirana. Kisah Panji memiliki tema cerita romantis, perihal hubungan asmara yang dibalut dengan pengembaraan,

penyamaran, dan peperangan.

4) Pendapa

Pendapa menyajikan koleksi berupa arca-arca batu, prasasti-prasasti dan batu angka tahun. Terdapat koleksi unggulan seperti Arca Wisnu Naik Garuda dan miniatur candi dengan relief Samudra Manthana.

5) Situs Pemukiman Segaran

Situs yang menggambarkan pola tata ruang pemukiman masa Majapahit. Ditemukan juga artefak yang bervariasi dan dikemas dalam sajian arsitektur unik.

Strategi pemasaran yang dilakukan oleh Balai Pelestarian Kebudayaan untuk mengenalkan PIM kepada masyarakat yaitu dengan mengikuti *event*/pameran yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kabupaten/Kota Mojokerto, pengenalan tersebut tidak hanya untuk PIM, namun juga untuk seluruh wisata sejarah di Trowulan. Tidak hanya itu, tetapi juga seringkali PIM dijadikan tempat untuk mengadakan sebuah acara, seperti acara yang terbaru yaitu Ekspresi Budaya Reog Ponorogo yang diselenggarakan pada tanggal 2 Mei 2024 dalam rangka memperingati Hari Pendidikan Nasional. Berikut hal-hal yang dilakukan dalam mempromosikan PIM melalui beberapa program yang selama ini pernah dilakukan:

- 1) Museum masuk sekolah/majapahit masuk sekolah/bioskop keliling,
- 2) Gaung Sakala Bhumi,
- 3) Karya Apresiasi Budaya,
- 4) Edukasi arkeologi.

Pemasaran juga dilakukan melalui beberapa sosial media dari Balai Pelestarian Kebudayaan seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, pemasarannya biasanya berbentuk video pendek mengenai PIM.

Wilayah pemasaran dari PIM adalah Mojokerto dan sekitarnya. Target *audience* pelajar SD sampai SMA, dan juga mahasiswa serta arkeolog yang sedang melakukan penelitian. Namun ada juga wisatawan mancanegara yang berkunjung di PIM. Data pengunjung di PIM menunjukkan jika pada tahun 2023, jumlah pengunjung mencapai 83.033 pengunjung, dengan 66,8 persen diantaranya merupakan pelajar/mahasiswa.

Tahun 2023						
No	Bulan	Umum	Pelajar	Asing	Dinas	Jumlah
1	Januari	1882	4159	69	43	6153
2	Februari	2134	6272	426	54	8886
3	Maret	2416	8413	197	59	11085
4	April	686	497	29	19	1231
5	Mei	2085	6006	174	518	8783
6	Juni	2061	3691	283	50	6085
7	Juli	1485	1190	182	145	3002
8	Agustus	1128	1737	321	145	3331
9	September	1488	2365	230	9	4092
10	Oktober	2191	6414	165	120	8890
11	November	2308	7562	254	10	10134
12	Desember	3527	7209	320	305	11361
TOTAL :		23391	55515	2650	1477	83033

Gambar 4. Tabel Pengunjung di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit Tahun 2023.
(Sumber: Unit Pengelolaan Informasi Majapahit)

Analisis Data

Pada perancangan desain *storyline* dan label informasi pada Ruang Keseharian Majapahit di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit ini, diperlukan analisis 5W+1H untuk memaksimalkan desain.

- 1) *What* : Apa permasalahan yang dihadapi oleh Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dalam perancangan ini?

Pada Ruang Keseharian Majapahit di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit memerlukan sebuah *storyline* baru dan juga tidak semua koleksi memiliki label informasi, sehingga membuat pengunjung merasa kesusahan dalam menggali informasi. Hal tersebut dapat membuat kenyamanan pengunjung dalam berwisata kurang maksimal.

- 2) *Who* : Siapa target *market* dari perancangan desain *storyline* dan label informasi ini?
Target *market* dari perancangan desain ini adalah pengunjung Unit Pengelolaan Informasi Majapahit yang kebanyakan merupakan pelajar hingga mahasiswa berusia 11-23 tahun.
- 3) *When* : Kapan pelaksanaan dan hasil perancangan desain *storyline* dan label informasi digunakan?
Perancangan ini dilaksanakan pada bulan April hingga bulan Mei 2024. Sedangkan hasil dari perancangan akan digunakan pada bulan Juni 2024 dan akan dipamerkan di Galasteria 2024, yang merupakan pameran Tugas Akhir pada tanggal 15-16 Juni 2024.
- 4) *Where* : Dimana hasil perancangan desain *storyline* dan label informasi ini akan diterapkan?
Hasil perancangan ini akan diterapkan di Ruang Keseharian Majapahit di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dalam bentuk *storyline* dan label informasi.
- 5) *Why* : Mengapa Unit Pengelolaan Informasi Majapahit memerlukan perancangan desain *storyline* dan label informasi ini?
Berdasarkan data yang sudah diperoleh, Unit Pengelolaan Informasi Majapahit membutuhkan perancangan ini untuk mempermudah pengunjung dalam menggali informasi terkait koleksi benda peninggalan Kerajaan Majapahit dan benda peninggalan lainnya di Ruang Keseharian Majapahit, dikarenakan tidak semua benda peninggalan yang dipamerkan tidak mempunyai *storyline* & label informasi.
- 6) *How* : Bagaimana proses dalam melakukan perancangan desain *storyline* dan label informasi ini agar dapat mendapatkan hasil yang maksimal?
Agar pengerjaan mendapat hasil yang maksimal, perancangan ini melalui beberapa proses yaitu menentukan ukuran cetak yang dibutuhkan Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, pemilihan font & warna yang tepat agar mudah dipahami, dan *layout* yang tersusun rapi dan nyaman dilihat. Hasil desain utama berupa *storyline* dan label informasi dilengkapi dengan media pendukung berupa *x-banner*, poster, dan brosur *map*.

Berdasarkan analisis data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Unit Pengelolaan Informasi Majapahit mengalami kendala dalam menginformasikan sejarah dan koleksi benda-benda peninggalan kepada pengunjung, khususnya di Ruang Keseharian Majapahit, sehingga membuat pengunjung kurang nyaman dalam berwisata. Untuk itu, Unit Pengelolaan Informasi Majapahit memerlukan *storyline* dan label informasi agar mempermudah pengunjung dalam menggali informasi mengenai sejarah dan koleksi benda-benda peninggalan Kerajaan Majapahit.

Strategi Kreatif

Tujuan media dalam perancangan ini adalah untuk menyampaikan informasi sejarah dan benda-benda peninggalan Majapahit dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi pengunjung. Melalui *storyline* dan label informasi yang efektif, pengunjung dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang sejarah dan benda-benda peninggalan Majapahit.

Perancangan desain *storyline* menggunakan *banner indoor* berukuran 100cm x 120cm yang akan diletakkan didinding ruangan, sedangkan label informasi menggunakan *art paper* berukuran A6 (10,5cm x 14,8cm) yang didesain menampilkan sebuah QR Code, dimana hasil *scan* dari QR Code tersebut akan tersambung ke Google Drive yang menyimpan hasil desain mengenai keterangan benda-

benda peninggalan pada Ruang Keseharian Majapahit di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dengan ukuran 1080px x 1920px / rasio 9:16. Label informasi tersebut dikemas dalam bentuk stand akrilik berukuran A6 dan ditempatkan disebelah benda-benda peninggalan yang dipamerkan pada Ruang Keseharian Majapahit di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Terdapat juga beberapa media pendukung antara lain brosur *map*, *x-banner*, dan poster.

Penyampaian secara visual dalam perancangan ini adalah menggunakan gambar sejarah dan gambar benda-benda peninggalan Kerajaan Majapahit untuk mendukung dari alur cerita pada *storyline* dan label informasi. Dalam perancangan ini, menggunakan gaya desain minimalis yang bertujuan untuk tetap menonjolkan cerita sejarah dan benda-benda peninggalan Kerajaan Majapahit. Perancangan ini menggunakan 2 warna yaitu biru gelap dan kuning keemasan, warna diambil berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan Pak Tommy Raditya Dahana di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dan juga merupakan warna dari label informasi yang lama. Lalu kedua warna tersebut dimonokromkan ke arah lebih terang. Warna biru gelap merepresentasikan ketenangan dan kebijaksanaan, sedangkan warna kuning keemasan merepresentasikan kejayaan, kekayaan, dan kemakmuran.



Gambar 5. Palet Warna dalam Perancangan Media.
(Sumber: Muqsinh, 2024)

Pemilihan *font* pada perancangan ini yaitu menggunakan *font* TW Cen MT. *Font* ini termasuk dalam jenis *font* Sans-Serif. Pemilihan TW Cen MT dikarenakan bentuknya yang sederhana, bersih, dan sangat terbaca, serta digunakan dalam berbagai aplikasi desain yang mengutamakan keterbacaan dan estetika modern. Terdapat juga *font* pendukung yaitu *font* Jawa Palsu, *font* tersebut memiliki bentuk seperti aksara jawa, yang dapat merepresentasikan Majapahit.



Gambar 6. *Font* Utama dalam Perancangan Media.
(Sumber: Font.download)



Gambar 7. *Font* Pendukung dalam Perancangan Media.
(Sumber: Font Meme)

Terdapat elemen pendukung yang diperlukan untuk hiasan. Elemen-elemen tersebut berupa *icon*/supergrafis dan juga *pattern* yang menampilkan ciri khas Kerajaan Majapahit. *Icon*/supergrafis berbentuk persegi dengan sebuah ilustrasi minimalis tentang peninggalan Majapahit, seperti lambang dari Kerajaan Majapahit yaitu Surya Majapahit, candi, mata uang koin, gerabah, prasasti, keris, dan arca. Sedangkan *pattern* berisi dari beberapa *icon*/supergrafis yang dibuat lalu posisi dan ukurannya teracak.



Gambar 8. *Icon/supergrafis dalam Perancangan Media.*
(Sumber: Muqsith, 2024)



Gambar 8. *Pattern dalam Perancangan Media.*
(Sumber: Muqsith, 2024)

Visualisasi Karya

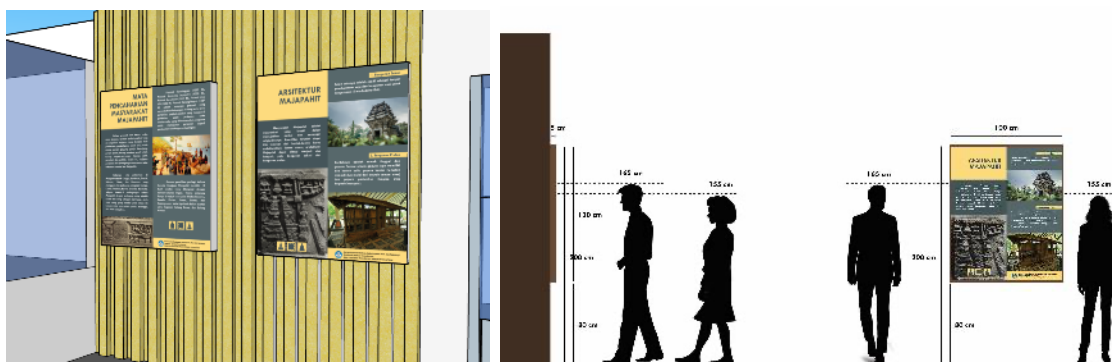
a. Storyline

Terdapat 3 *storyline* yang dirancang dengan *layout* yang sama namun dengan isi cerita yang berbeda, *storyline* berisi cerita mengenai sejarah dari benda-benda peninggalan Kerajaan Majapahit. Pada bagian judul & logo Kemendikbudristek menggunakan warna *background* kuning. Sedangkan pada bagian isi menggunakan warna biru gelap. Pada setiap *storyline* terdapat 2-3 gambar yang relevan dengan isi cerita yang disajikan. *Storyline* berukuran 100cm x 120cm yang akan diletakkan di dinding ruangan dengan menggunakan Panel *Slimlight Box*.



Gambar 9. *Final Desain Storyline.*
(Sumber: Muqsith, 2024)

“Perancangan *Storyline* dan Label Informasi Ruang Keseharian Majapahit Unit Pengelolaan Informasi Majapahit”



Gambar 10. Mockup Storyline.

(Sumber: Muqsith, 2024)

b. Label Informasi (*QR Code*)

Terdapat 6 label informasi (*QR Code*) yang dirancang dengan *layout* yang sama namun setiap *QR Code* berisi benda peninggalan yang berbeda, label informasi (*QR Code*) berisi kalimat ajakan untuk melakukan *scan* pada gambar *QR Code* yang ditampilkan dan pada bagian bawahnya terdapat keterangan nama benda peninggalan yang akan dideskripsikan. Label informasi (*QR Code*) berukuran A6 (10,5cm x 14,8cm) yang akan diletakkan di sebelah benda-benda peninggalan yang dipamerkan dengan menggunakan *Stand* Akrilik A6. Untuk pembuatan *QR Code*nya menggunakan *website* qr-code-generator.com.



Gambar 11. Final Desain Label Informasi (*QR Code*).

(Sumber: Muqsith, 2024)



Gambar 12. Mockup Label Informasi (*QR Code*).

(Sumber: Muqsith, 2024)

c. Label Informasi (Isi *QR Code*)

Terdapat 6 label informasi (Isi *QR Code*) yang dirancang dengan *layout* yang sama, namun dengan isi yang berbeda, label informasi (Isi *QR Code*) berisi deskripsi benda peninggalan yang ditampilkan di dalam ruangan dan ini merupakan hasil *scan* dari *QR Code* sebelumnya. Label informasi (Isi *QR Code*) berukuran 1080x1920px / rasio 9:16 yang akan diletakkan di Google Drive menggunakan akun baru yang dikhususkan untuk menyimpan hasil desain label informasi bernama pim.majapahit@gmail.com.



Gambar 13. Final Desain Label Informasi (Isi QR Code).
(Sumber: Muqsith, 2024)



Gambar 14. Mockup Label Informasi (Isi QR Code).
(Sumber: Muqsith, 2024)

d. Brosur Map

Terdapat media pendukung berupa brosur *map*. Final desain brosur *map* yang dipilih, lalu diterapkan ke dalam bentuk *Mockup Brosur Map* lipat 3. Brosur *Map* ini dapat ditempatkan di Ruang Resepsionis dan Loker Tiket Unit Pengelolaan Informasi Majapahit agar dapat dibagikan kepada pengunjung. Tidak hanya itu, brosur *map* tersebut juga dapat digunakan dalam sebuah pameran/event.



Gambar 15. Mockup Brosur Map.
(Sumber: Muqsith, 2024)

e. X-Banner

Terdapat media pendukung lain berupa *x-banner*. Final desain *x-banner* yang dipilih, lalu diterapkan ke dalam bentuk *Mockup Stand X-Banner*. *X-Banner* ini dapat ditempatkan di depan pintu masuk Gedung Depan Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Selain itu juga dapat digunakan dalam sebuah pameran/event.

“Perancangan *Storyline* dan Label Informasi Ruang Keseharian Majapahit Unit Pengelolaan Informasi Majapahit”



Gambar 16. Mockup X-Banner.

(Sumber: Muqsith, 2024)

f. Poster

Terdapat media pendukung terakhir berupa poster. Final desain brosur yang dipilih, lalu diterapkan ke dalam bentuk *Mockup Stand Tripod Poster*. Poster ini dapat ditempatkan di Ruang Resepsionis Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dan juga depan Loket Tiket Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Selain itu juga dapat digunakan dalam sebuah pameran/*event*.



Gambar 17. Mockup Poster.

(Sumber: Muqsith, 2024)

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan pengamatan, penulis menemukan permasalahan yaitu di lingkungan Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, informasi menjadi salah satu aspek yang membuat kenyamanan dalam berwisata tidak maksimal. Terdapat Ruang Keseharian Majapahit yang berisi beberapa benda peninggalan yang belum memiliki label informasi terkait informasi dari benda tersebut. Sehingga membuat pengunjung kurang nyaman dalam berwisata.

Dalam proses perancangan, penulis melakukan pengolahan data untuk analisa dan observasi terlebih dahulu ke Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dan wawancara kepada Ibu Yanti Muda Oktaviana, SS. selaku Ketua Unit Pengelolaan Informasi Majapahit, dan juga Pak Tommy Raditya Dahana, S.Hum. selaku Pamong Budaya Ahli Pertama di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Setelah itu penulis melakukan analisis data dengan analisis 5W+1H. Dari metode ini disimpulkan bahwa Unit Pengelolaan Informasi Majapahit membutuhkan media informasi berupa *storyline* dan label informasi pada benda-benda peninggalan di Ruang Keseharian Majapahit.

Dengan adanya *storyline* dan label informasi yang dibuat, diharapkan dapat membantu pengunjung dalam menggali informasi mengenai sejarah dan koleksi benda-benda peninggalan Majapahit, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung ketika berada di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit.

REFERENSI

- Ambrose, Gavin. Harris, Paul. 2005. *Basic Design 02: Layout*. Worthing UK: AVA Publishing.
- Arnando, M. L., & Laksmi, N. K. P. A. 2023. Rancangan Storyline Museum Perjuangan Bogor di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 4721-4731.
- Bakaruddin. 2008. *Perkembangan dan Permasalahan Kepariwisata*. Padang: UNP Press.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. 2011. “Masyarakat Kurang Manfaatkan Peninggalan Sejarah” diakses pada tanggal 22 Februari 2024 dari <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/28938>.
- Iskandar, Y. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Informasi dan Promosi pada Madrasah Aliyah Miftahul Huda Depok Berbasis Web. *Doctoral dissertation, Universitas Satya Negara Indonesia*.
- Junaid, I., Ilham, M. D. M., & Saharuna, M. Y. 2022. Model Pengembangan Interpretasi Pariwisata Edukasi di Museum Kota Makassar. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 16(2), 216-236.
- Maria, Chelsea Sivana Sofie. 2019. “Mengenal Sejarah Situs Trowulan Peninggalan Kerajaan Majapahit” diakses pada tanggal 21 Februari 2024 dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/10/15/mengenal-sejarah-situs-trowulan-peninggalan-kerajaan-majapahit>.
- Maryam, M., & Puspitasari, A. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Museum Pada Mata Kuliah Museologi*. Jakarta: Rumah Literasi Publishing.
- Maryati, K. & Suryawati, J. 2013. *Sosiologi dan Antropologi untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarta: Esis.
- Passini, R. 1984. *Wayfinding in Architecture, Environmental Design Series Volume 4*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Purnamawati & Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Purwanto, Antonius. 2021. “Cagar Budaya di Indonesia: Pengertian, Regulasi, Kilas Balik, Potret, dan Tantangan Pelestarian” diakses pada tanggal 2 Februari 2024 dari <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/cagar-budaya-di-indonesia-pengertian-regulasi-kilas-balik-potret-dan-tantangan-pelestarian>.
- Ramandhita, D., & Indrayana, D. 2012. Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F38-F42.
- Reyes, Jaydee. 2023. “A Comprehensive Guide to the 5W1H Method” diakses pada tanggal 19 Maret 2024 dari <https://safetyculture.com/topics/5w1h>.
- Roy, Brewer. 1971. *An Approach To Print A basic guide to the printing processes*. London: Blandford Press.
- Sahir, Syafrida Hafni. 2021. *Metodologi Penelitian*. Medan: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Sanyoto, S.E., 2005. *Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugianti, A. 2012. *Modul Pelatihan Calon Pelatih Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan II: Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal*. Semarang: Pusat Pengembangan Pendidikan Non Formal dan Informal.
- Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.