

# PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN INFORMASI PENGUNJUNG

Septyawan Angger Galih Sangsaka <sup>1)</sup>, Dhika Yuan Yurisma <sup>2)</sup>, Siswo Martono<sup>3)</sup>

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk No. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 17420100045@dinamika.ac.id, 2) Dhika@dinamika.ac.id, 3) Siswo@dinamika.ac.id

Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum yang terletak di kota Sidoarjo dengan berlokasi di Jalan Raya Buduran, museum diresmikan pada tanggal 14 Mei 2004 oleh Bapak Dr. H. Rasiyo, Msi. selaku kepala dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi Jawa Timur. Namun terkait *signage & wayfinding* system pada museum Negeri Mpu Tantular masih cenderung lemah, dikarenakan kurangnya petunjuk serta penjelasan mengenai tiap bagian pada area museum. Dari adanya permasalahan yang ada pada Museum Negeri Mpu Tantular tersebut, maka dibutuhkan perancangan *Environmental Graphic Design* sebagai penunjang informasi pengunjung. *Environmental Graphic Design* adalah media untuk mengantarkan masyarakat sehingga memungkinkan mereka untuk menemukan jalan dengan sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain, dan mencegah seseorang untuk tersesat. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular sebagai upaya meningkatkan informasi kepada pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada perancangan ini diharapkan dapat menambah daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum. Media utama pada perancangan ini adalah *signage* dan *wayfinding system*.

Kata Kunci : Museum, *Environmental Graphic Design*, *Signage*, *Wayfinding*.

Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum yang terletak di kota Sidoarjo dengan berlokasi di Jalan Raya Buduran, museum diresmikan pada tanggal 14 Mei 2004 oleh Bapak Dr. H. Rasiyo, Msi. selaku kepala dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi Jawa Timur. Sejarah awal berdirinya Museum Negeri Mpu Tantular adalah kelanjutan dari “Stedelijk Historich Museum” yang didirikan oleh Von Faber pada tahun 1933, pada awalnya hanya memamerkan koleksi di suatu ruangan kecil di daerah Ketabang Surabaya.

Museum sempat mengalami beberapa kali berpindah tempat, dikarenakan kebutuhan lokasi yang lebih memadai dengan bertempat di Jalan Pemuda. Pada tanggal 23 Mei 1972 saat dikelola oleh Yayasan Pendidikan Umum, terdapat dukungan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan penggantian nama menjadi “Museum Jawa Timur” dan dibuka untuk umum. Pada tanggal 13 Februari 1974 status museum menjadi museum negeri dengan perubahan nama menjadi “Mpu Tantular”. Menurut profil museum, pemberian nama “Mpu Tantular” memiliki arti “Mpu” yang dapat diartikan sebagai ibu yang memiliki makna sebagai titik pusat gerak dan pandangan hidup. Sedangkan “Tantular” berarti tak tertulari, tak terpengaruh, tak menyimpang, tak berubah yang kesimpulannya adalah tetap

mengkhususkan diri pada ajaran agama untuk mencapai kehidupan yang abadi. Kemudian seiring adanya penambahan koleksi, pada tanggal 12 Agustus

1977 museum dipindahkan di Jalan Taman Mayangkara No.6 Surabaya. Setelah sekitar 27 tahun museum beroperasi di Jalan Taman Mayangkara, pada tanggal 14 Mei 2004 museum kembali menempati lahan baru di Jalan Raya Buduran Sidoarjo. Pemandangan ke lahan baru yang lebih luas, terdapat penambahan koleksi dan juga aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan edukatif kultural dengan tujuan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum.

Museum Negeri Mpu Tantular senantiasa berusaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan fasilitas yang dapat dinikmati pengunjung, terlebih museum dikelola oleh pemerintah provinsi Jawa Timur. Terdapat keterangan pada profil museum, dijelaskan bahwa Museum Negeri Mpu Tantular memiliki jumlah koleksi sekitar 15.000 yang meliputi koleksi geologi, biologi, etnografi, arkeologi, histori, numismatik & heraldika, filologi, keramik, seni rupa, teknologi dan koleksi IPTEK. Pengunjung Museum Negeri Mpu Tantular didominasi oleh pelajar, mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi serta juga dari kalangan umum. Terdapat berbagai tujuan

berkunjung seperti keperluan penelitian atau tugas, kegiatan tahunan sekolah dan ada pula yang hanya sekedar berwisata. Mengacu pada peraturan gubernur Jawa Timur No. 61 tahun 2013, berkunjung ke Museum Negeri Mpu Tantular dikenakan biaya Rp. 4000 untuk orang dewasa dan Rp. 3000 untuk anak dibawah usia 12 tahun. Pengunjung dapat berkunjung pada jam operasional museum di hari Selasa – Kamis pukul 08.00 – 15.00, hari Jum'at pukul 08.00 – 14.00, Sabtu pukul 08.00 – 12.30, dan hari Minggu pukul 08.00 – 13.30.

Namun terkait *signage & wayfinding system* pada museum Negeri Mpu Tantular masih cenderung lemah, dikarenakan kurangnya petunjuk serta penjelasan mengenai tiap bagian pada area museum. Terdapat beberapa bagian yang peneliti temukan adalah pada area pintu masuk dimana tempat pengunjung membeli tiket tidak adanya tanda yang jelas, kemudian pada loket hanya berupa kertas hvs sebagai keterangan sehingga perlu adanya perancangan *sign* atau petunjuk yang lebih baik agar dapat meningkatkan kesan kelayakan pada *signage* museum. Kemudian pada *sign* yang menunjukkan ruang koleksi lantai 2 pada tangga hanya berupa tanda panah, tidak ada keterangan atau informasi terkait jenis koleksi yang ada pada area tersebut. Peneliti telah melakukan dokumentasi dan menemukan kurang adanya penempatan *sign*/petunjuk yang jelas pada beberapa area.

Dari adanya permasalahan yang ada pada Museum Negeri Mpu Tantular tersebut, maka dibutuhkan perancangan *Environmental Graphic Design* sebagai penunjang informasi pengunjung. Menurut Niron (2009: 4) *Environmental Graphic Design* adalah media untuk mengantarkan masyarakat sehingga memungkinkan mereka untuk menemukan jalan dengan sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain, dan mencegah seseorang untuk tersesat. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular sebagai upaya meningkatkan informasi kepada pengunjung.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan secara kualitatif, metode kualitatif sendiri bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami dan terjadi pada subjek atau objek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dan deskripsi dalam bentuk kata-kata (Barlian, 2016). Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data penting yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dan keberhasilan perancangan, data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif yang membutuhkan data primer dan sekunder. Pada data kualitatif primer didapat peneliti secara langsung melalui observasi dan wawancara, sedangkan data

sekunder diperoleh peneliti melalui media perantara seperti *Website* dan *Instagram* Museum Negeri Mpu Tantular.

## Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung (Riyanto, 2010). Pada penelitian ini observasi dilakukan untuk mencari data yang berkaitan dengan *environmental graphic design*. Dalam hal ini observasi dilakukan di Museum Negeri Mpu Tantular dengan *wayfinding system* dan *signage* sebagai pokok dari permasalahan yang akan diteliti.

### 2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2016), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan maknanya dalam topik tertentu.

Dalam hal ini wawancara dilakukan dengan pengelola museum yang berfokus pada bagian bimbingan dan edukasi, karena berkaitan dengan interaksi dengan pengunjung museum. Kemudian juga mewawancarai pengunjung untuk mengetahui kesan pengunjung terhadap Museum Negeri Mpu Tantular.

Berikut contoh pertanyaan yang akan ditujukan untuk pengunjung:

- a. Apa tujuan mengunjungi Museum Mpu Tantular?
- b. Bagaimana kesan terhadap Museum Mpu Tantular?
- c. Bagaimana pendapat anda terhadap koleksi Museum Mpu Tantular?
- d. Bagaimana pendapat anda terhadap fasilitas informasi pada Museum Mpu Tantular?
- e. Bagaimana tingkat kepuasan anda terhadap pelayanan pengunjung?

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Reduksi Data

#### 1. Observasi

Hasil observasi yang didapat peneliti di Museum Negeri Mpu Tantular, museum memiliki koleksi yang dipamerkan sejumlah 1100 jenis koleksi yang di tempatkan pada Gedung Majapahit atau gedung utama dan Gedung Von Faber. Pada Gedung Majapahit menampung koleksi mulai dari zona prasejarah, zona klasik, zona kolonial & kemerdekaan., zona koleksi Von Faber dan zona IPTEK. Sedangkan pada Gedung Von Faber terdapat koleksi kesenian, dan juga koleksi pengantin tradisional dari Jawa Timur.

#### 2. Wawancara

Hasil wawancara pertama yang peneliti dapat dari Bapak Puguh selaku pengelola museum divisi Preparasi dan Bimbingan dan Edukasi mulai dari tanggal peresmian Museum Negeri Mpu Tantular pada tanggal 14 Mei 2004 serta visi & misi

museum yaitu mewujudkan masyarakat yang bangga terhadap budaya sendiri, serta museum sebagai tempat wisata budaya secara komunikatif, produktif, inovatif, ekonomis dan nyaman kepada masyarakat umum.

Hasil wawancara kedua yang didapat dari Bapak Sadari selaku kepala divisi Preparasi dan Bimbingan dan Edukasi, didapatkan data museum berkonsep Majapahit dengan fokus koleksi museum yaitu peninggalan sejarah Jawa Timur serta koleksi unggulan yang menjadi ikon museum ialah hiasan Garudeya. Beliau juga menjelaskan jika pengunjung didominasi oleh pelajar SLTP yang sedang melakukan kegiatan studi tahunan, ada juga pengunjung dari kalangan mahasiswa yang melakukan penelitian serta dari kalangan umum. Kemudian peneliti juga mewawancarai pengunjung museum dengan data yang didapat terkait Environmental Graphic Design seperti signage dan wayfinding system yang dimiliki museum masih belum optimal, dari permasalahan tersebut menjadikan pengunjung masih harus bertanya ketika berada di area museum. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan Environmental Graphic Design yang lebih baik lagi.

3. Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan, dapat peneliti simpulkan bahwa Museum Negeri Mpu Tantular memiliki jenis koleksi yang beragam. Namun belum adanya penerapan signage, wayfinding system, dan guide map secara optimal yang menjadikan kurangnya informasi yang diperoleh pengunjung.

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan penyajian data adalah Museum Negeri Mpu Tantular memiliki fokus pada koleksi peninggalan sejarah Jawa Timur. Museum memiliki pengunjung yang didominasi oleh kalangan pelajar mulai dari PG/TK, SLTP, SLTA dalam hal kegiatan studi tahunan sekolah untuk mengunjungi museum dan ada pula dari kalangan mahasiswa yang sedang melakukan penelitian. Namun Museum Negeri Mpu Tantular belum memiliki Environmental Graphic Design yang optimal, hal tersebut menjadikan perlu adanya perancangan *Environmental Graphic Design* yang baik untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi.

### Konsep dan Keyword

#### Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning (STP)

##### 1. Segmentation

###### a. Demografis

Kelompok Usia : 3 – 25 Tahun  
 Jenis Kelamin : Pria dan Wanita  
 Profesi : Pelajar PG/TK, SLTP, SLTA,

Mahasiswa : Semua kelas  
 Kelas Sosial : Indonesia  
 Negara : Jawa Timur  
 Teritorial : Surabaya dan sekitarnya  
 Distrik : Kabupaten/Kota  
 Kepadatan Populasi : Menuntut ilmu dan berorganisasi  
 Gaya Hidup : Seseorang yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari berbagai hal terutama pada ilmu sejarah  
 Kepribadian :

##### 2. Targeting

Target audiens pada perancangan ini yaitu masyarakat usia 4 – 25 tahun yang tinggal di kabupaten/kota provinsi Jawa Timur, berprofesi sebagai pelajar mulai dari PG/TK hingga mahasiswa dengan jenis kelamin laki – laki dan perempuan yang berasal pada kelas sosial menengah. Serta seseorang yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari berbagai hal terutama pada ilmu sejarah.

##### 3. Positioning

Perancangan ini memposisikan Environmental Graphic Design sebagai upaya meningkatkan informasi pada area koleksi utama yang ada di Museum Negeri Mpu Tantular, sehingga dari hal tersebut pengunjung dapat memperoleh informasi dengan jelas.

### USP (Unique Selling Proposition)

Museum Negeri Mpu Tantular adalah museum provinsi Jawa Timur yang berlokasi di kabupaten Sidoarjo dengan jenis koleksi yang beragam terutama pada peninggalan sejarah Jawa Timur yang memiliki konsep bangunan era Majapahit.

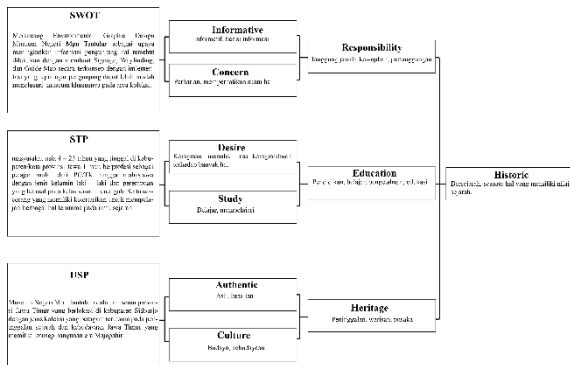
### Analisis SWOT

Tabel 1 SWOT

INTERNAL	<p><b>Strengths</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki koleksi lengkap terkait peninggalan sejarah Jawa Timur</li> <li>Memiliki lahan yang luas</li> <li>Lokasi yang strategis dengan mudahnya akses menuju lokasi</li> <li>Mampu menberikan fasilitas edukasi bagi pelajar</li> <li>Memiliki fasilitas <i>restorant</i></li> </ul>	<p><b>Weaknesses</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurangnya SDM yang mampu mengembangkan museum</li> <li>Kurang mengembangkan teknologi yang mendukung</li> <li>Pelaku terdapatnya ruang koleksi untuk menunjang kesehatan koleksi</li> <li>Belum tersedia <i>Circle Signage</i> pada ruang koleksi</li> </ul>	
EKSTERNAL	<p><b>Opportunities</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat banyak dukungan dan dukungan Pemprov Jawa Timur</li> <li>Sebagai salah satu tempat edukasi bagi pelajar</li> <li>Sebagai tempat penelitian bagi mahasiswa</li> <li>Terdapat museum terbesar di Jawa Timur</li> <li>Adanya kegiatan tahunan pelajar untuk berkunjung di museum</li> </ul>	<p><b>Strategi S - O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membantu fasilitas edukasi bagi pelajar atau mahasiswa yang sedang melakukan penelitian</li> <li>Bekerja sama dengan universitas untuk mengadakan berbagai event di museum</li> <li>Membuat <i>companion</i> untuk belajar di museum</li> </ul>	<p><b>Strategi W - O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan <i>Circle Signage</i> di area koleksi</li> <li>Melakukan penumbuhan dan peningkatan dalam pelayanan pengunjung</li> <li>Bekerja sama dengan universitas dalam mengembangkan fasilitas pada museum</li> </ul>
Threat	<p><b>Strategi S - T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengadakan event terkait kebudayaan untuk mempererat keseruan tradisional sesuai dengan koleksi museum sebagai upaya mengenalkan kepada masyarakat</li> <li>Membuatkan fasilitas yang menarik agar menciptakan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum</li> </ul>	<p><b>Strategi W - T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuatkan fasilitas museum sebagai upaya meningkatkan minat masyarakat</li> <li>Memaksimalkan kegiatan promosi melalui sosial media</li> <li>Meningkatkan kegiatan seminar atau <i>workshop</i></li> </ul>	

Kesimpulan untuk Strategi Utama  
 Merancang *Environmental Graphic Design* Museum Negeri Mpu Tantular sebagai upaya meningkatkan informasi pengunjung seperti membuat *Signage*, *Wayfinding*, dan *Circle Signage* agar pengunjung dapat lebih mudah memahami museum khususnya pada area koleksi.

## Key Communication Message



Gambar 1.1 Keyword

## Deskripsi Konsep

Hasil keyword yang diperoleh melalui analisa key communication message dari perancangan Environmental Graphic Design Museum Mpu Tantular adalah “Historic”. *Historic* dalam perancangan ini bermakna sebagai sejarah, menurut KBBI dapat diartikan sebagai asal usul atau peristiwa yang benar – benar terjadi di masa lampau. Dalam hal ini, keyword tersebut akan diimplementasikan pada perancangan Environmental Graphic Design pada Museum Negeri Mpu Tantular.

## Perancangan Karya

### 1. Tujuan Kreatif

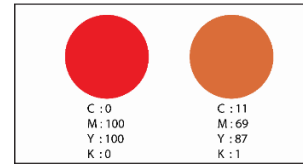
Perancangan Environmental Graphic Design merupakan hal yang penting bagi Museum Mpu Tantular sebagai upaya meningkatkan sarana informasi pengunjung dan juga sebagai bentuk kesiapan institusi dalam hal pengelolaan fasilitas museum. Perancangan dilakukan berdasarkan konsep “Historic” yaitu meliputi wayfinding system, signage, informational board dan guide map. Adapun tujuan utama pada perancangan ini adalah untuk memperjelas informasi yang ada di area koleksi Museum Negeri Mpu Tantular, sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan serta kepuasan ketika mengunjungi museum.

### 2. Strategi Kreatif

#### a. Warna

Penggunaan warna dalam perancangan Environmental Graphic Design Museum Negeri Mpu Tantular menggunakan referensi serta teori dari buku Mendesain Logo (2017) oleh Suriyanto Rustan, dan juga buku dari Lesa Sawahata yang berjudul Color Harmony Workbook (1999). Berdasarkan konsep Historic, warna yang terpilih pada perancangan Environmental Graphic Design Museum Negeri Mpu Tantular adalah kombinasi warna dari dari warna hangat yaitu merah dan coklat. Menurut Lesa Sawahata kombinasi warna tersebut memiliki makna optimisme, percaya diri, dan rasa kebersamaan. Sedangkan menurut buku berjudul Mendesain Logo yang

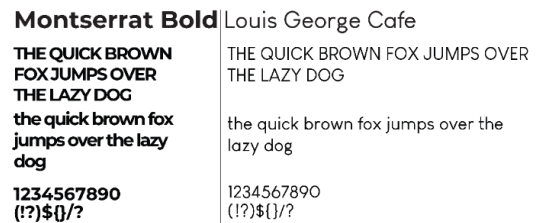
ditulis Suriyanto Rustan, warna merah memiliki makna ambisi dan warna coklat yang berarti tradisi. Penggunaan warna tersebut dalam perancangan dipilih karena sebagai warna yang khas pada Museum Negeri Mpu Tantular.



Gambar 1.2 Warna yang digunakan

### b. Tipografi

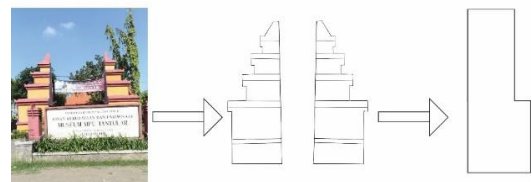
Pemilihan tipografi berdasarkan dengan konsep “Historic” ditentukan font Montserrat Bold karena memiliki sifat tegas dan tingkat keterbacaan yang baik, kemudian juga menggunakan font Louis George Cafe karena memiliki sifat yang tegas serta minimalis.



Gambar 1.3 Jenis Font Pada Perancangan

### c. Identifikasi Bentuk

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi bentuk sebagai acuan dalam implementasi pada perancangan Environmental Graphic Design, identifikasi bentuk dilakukan dengan melihat ciri khas Museum Negeri Mpu Tantular agar memiliki kesesuaian terhadap identitas dari museum. Berdasarkan konsep “Historic” bentuk pertama yang dapat diidentifikasi dari Museum Negeri Mpu Tantular adalah gapura museum yang berkonsep bangunan era kerajaan Majapahit.



Gambar 1.4 Identifikasi Bentuk

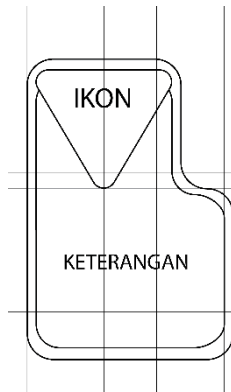


Gambar 1.5 Identifikasi Bentuk Logo Prov.Jatim

## Perancangan Media

### 1. Perancangan Media Utama

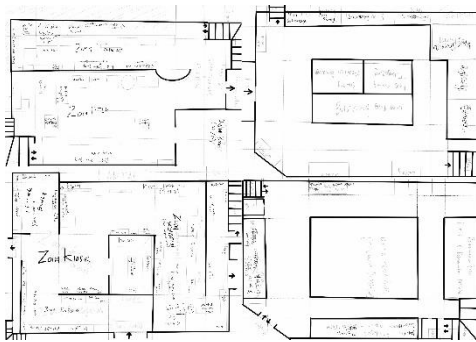
#### a. Sketsa Signage



Gambar 1.6 Sketsa Signage

Proses perancangan sketsa media utama ini berdasarkan dari bentuk gapura Museum Negeri Mpu Tantular.

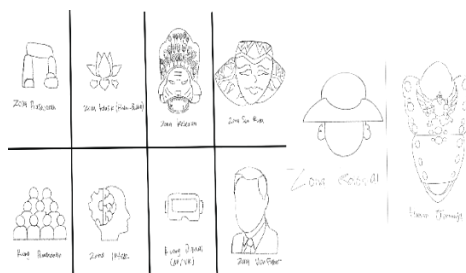
b. *Guide Map*



Gambar 1.7 Sketsa Guide Map

*Guide map* pada media utama yang akan diimplementasikan akan ditempatkan pada area pintu masuk dimana tempat awal pengunjung membeli tiket, dengan tujuan agar pengunjung yang baru memasuki gedung koleksi dapat mengetahui letak zona koleksi Museum Negeri Mpu Tantular.

c. *Sketsa Ikon*



Gambar 1.8 Sketsa Ikon

Sketsa untuk ikon yang digunakan pada

perancangan dilakukan penyederhanaan bentuk sesuai dengan zona area koleksi pada Museum Negeri Mpu Tantular yang nantinya akan diaplikasikan kedalam *signage*.

2. Perancangan Media Pendukung

Pada perancangan Environmental Graphic Design Museum Negeri Mpu Tantular, terdapat beberapa media pendukung yang akan digunakan. Pada tahap ini dilakukan proses sketsa sebagai acuan pada final desain nantinya..Media pendukung yang digunakan seperti x-banner, brosur, tumbler, pin dan gantungan kunci.

a. Botol Tumbler



Gambar 1.9 Sketsa Desain Botol Tumbler

**Implementasi Desain**

1. Desain Media Utama

a. *Signage*



Gambar 1.10 *Final Signage*

Desain pada signage dan wayfinding dirancang dengan konsep perpaduan dua

bentuk dan dua warna, untuk penempatan signage menggunakan metode flush or flat wall – mounted dengan penempatan di overhead zone agar dapat terlihat dengan baik dan tidak mengganggu aktifitas pengunjung. Signage memiliki Panjang 52 cm dan lebar 35 cm, menggunakan bahan akrilik dengan ketebalan 1 cm atau dapat juga menggunakan art paper 210 gram laminasi glossy untuk biaya yang lebih murah.

2. Desain Media Pendukung
  - a. Botol Tumbler



Gambar 1.11 Botol Tumbler

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada rumusan masalah serta analisa data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *Environmental Graphic Design* sebagai upaya meningkatkan informasi pengunjung pada Museum Negeri Mpu Tantular dan diharapkan dapat menambah daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum. *Keyword* yang diperoleh melalui hasil analisis data SWOT, STP, dan USP sebagai acuan pada perancangan ini adalah “*Historic*” yang bermakna sebagai kemampuan serta dedikasi yang tinggi untuk mencapai suatu tujuan. Berdasarkan konsep “*Historic*” pada perancangan *Environmental Graphic Design* ini

berupa *signage, wayfinding system, informational board* dan *guide map*. Selain itu juga diaplikasikan pada media pendukung yaitu x-banner, brosur, tumbler, pin, dan gantungan kunci..

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Timur diharapkan dapat mendukung secara maksimal dalam hal pengelolaan museum, serta menambah SDM agar museum dapat lebih berkembang dan diminati masyarakat.
2. Bagi pengelola Museum Negeri Mpu Tantular diharapkan untuk lebih aktif dalam melakukan kegiatan promosi serta menyelenggarakan berbagai *event* agar menimbulkan minat masyarakat terhadap museum.
3. Bagi peneliti yang memiliki topik serupa atau sedang melakukan penelitian di Museum Negeri Mpu Tantular, diharapkan untuk dapat lebih mengkaji terkait permasalahan yang ada dan memperbanyak referensi yang relevan terkait topik penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Barlian, E. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Chris, Calori. 2015, hlm 7. *Signage and Wayfinding Design*. United States Of America: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Kobayashi, Shigenobu. 1925. *Color Image Scale*. Jepang: Kodansha International Ltd.
- Muhammad Riza. 2021. Perancangan

*Environmental Graphic Design* Museum Sunan Giri Gresik Sebagai Upaya Memberikan Informasi Kepada Pengunjung. Surabaya: Program Studi Desain Komunikasi Visual UNDIKA

Museum Negeri Mpu Tantular. *Internet*.  
[www.museum-mputantular.com](http://www.museum-mputantular.com) Diakses  
15 Januari 2023.

Niron, Ilgin. 2009. *The Importance of Environmental Graphic Design in Human Life and It's Affection*. Turkey.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Andi: Yogyakarta.

Ray Farandi. 2015. *Perancangan sign system pada museum bank mandiri Tangerang: Desain Komunikasi Visual UMN Tangerang*

Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.