BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini adalah subjek yang menjadi fokus dalam perancangan ulang *signage* di Museum Basoeki Abdullah, dengan tujuan menciptakan sistem navigasi yang lebih informatif, mudah diakses, dan dapat menciptakan pengalaman *history navigation* pada museum:

1) Demografis

a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita

b. Usia: 18-22 tahun

Berdasarkan hasil penelitian mengenai profil pengunjung Museum Basoeki Abdullah yang diperoleh dari data kunjungan serta wawancara dengan pihak museum, mayoritas pengunjung merupakan remaja berusia di bawah 24 tahun. Rentang usia tersebut termasuk dalam kategori remaja akhir, yaitu kelompok usia 18-24 tahun. Berdasarkan pengelompokkan usia remaja oleh Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), klasifikasi remaja terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu remaja awal (10-13 tahun), remaja pertengahan (14-17 tahun), dan remaja akhir (18-24 tahun). Rentang usia yang penulis tetapkan berdasarkan data kunjungan yang kemudian di persempit menjadi 18-22 bertujuan agara solusi dari perancangan ini relevan serta terfokus pada satu golongan yaitu pelajar mahasiswa dan mahasiswi, dengan rentang umur tersebut para pelajar mempunyai tujuan untuk mendatangi museum Basoeki Abdullah dengan tujuan tugas kampus maupun penelitian tugas akhir.

Perancangan Ulang *Signage*..., Nicholas Jeremia Elderianes Mogot, Universitas Multimedia Nusantara

c. Pendidikan: Mahasiswa perkuliahan

d. SES: B

2) Geografis

Area Jakarta Selatan.

Difokuskan pada area Jakarta Selatan, khususnya Cilandak, berdasarkan beberapa pertimbangan. Aspek kedekatan secara geografis menjadi faktor utama, di mana masyarakat sekitar merupakan audiens potensial yang secara langsung mengalami pengalaman kunjungan ke museum. Fokus pada audiens lokal memungkinkan pengembangan solusi *signage* yang lebih relevan dan aplikatif. Kedua, karakteristik demografis Jakarta Selatan yang beragam, dengan latar belakang pendidikan dan minat terhadap seni dan budaya, mendorong perlunya pendekatan *signage* yang inklusif dan adaptif. Ketiga, frekuensi kunjungan lokal menjadi alasan penting, mengingat sebagian besar pengunjung kemungkinan berasal dari sekitar Cilandak. Dengan memahami kebutuhan pengunjung lokal, *signage* dapat dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan navigasi. Museum Basoeki Abdullah terletak di Jakarta Selatan, Cilandak.

3) Psikografis

a. Pelajar Eksploratif & Rekreatif

i. Mengunjungi museum untuk hiburan dan pengalaman baru.

ii. Tidak selalu bertujuan akademik, tetapi tetap mendapat wawasan.

iii. Lebih tertarik pada aspek visual, interaktif, dan pengalaman menyenangkan.

b. Pelajar Akademik (Tugas Perkuliahan)

i. Datang untuk menyelesaikan tugas atau kewajiban akademik.

ii. Fokus mencari informasi relevan untuk studi.

c. Pelajar Peneliti

i. Mengunjungi museum untuk riset mendalam.

ii. Menganalisis koleksi dengan pendekatan ilmiah.

ii. Membutuhkan akses ke data arsip dan sumber terpercaya.

Psikografis subjek penelitian penulis tetapkan berdarkan hasil survei yang diperoleh Katadata Insight Center derjudul "Informasi Jelas, Pengunjung Puas Main ke Museum & Cagar Budaya" ditemukan bahwa tujuan berkunjung ke museum adalah sebagai sarana hiburan sebesar 67,2%, tugas sekolah 25,7% dan penelitian 17,5%.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan ulang *signage* Museum Basoeki Abdullah, penulis menggunakan metode perancangan yang dikemukakan oleh Calori & Vanden (2015, h. 27) dalam buku *Signage* and *Wayfinding* Design. Metode ini dipilih karena memiliki pendekatan sistematis yang mencakup seluruh tahapan penting dalam perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD), mulai dari data *collecting & analysis*, *schematic design*, *documentation*, *fabrication* & *installation* dan evaluasi. Dengan menerapkan metode perancangan tersebut, *signage* diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah atau elemen dekoratif dalam suatu lingkungan, tetapi juga memiliki peran yang lebih luas. *Signage* dapat memperdalam pengalaman audiens dalam memahami serta mengidentifikasi narasi tema yang ingin disampaikan dalam ruang tersebut. Dengan demikian, *signage* dapat menciptakan potensi *historical navigation* yang dapat memperdalam keterlibatan pengunjung terhadap cerita dan konteks yang dihadirkan.

3.2.1 *Data Collecting & Analysis*

Pengumpulan dan analisis data dalam perancangan *signage* berperan sebagai fondasi utama dalam proses desain. Mengumpulkan sebanyak mungkin informasi mengenai ruang lingkup yang diteliti menjadi langkah pertama bagi penulis. Proses ini dilakukan dengan pendekatan divergen dan konvergen. Pada tahap divergen, penulis menyerap berbagai informasi yang berkaitan dengan ruang lingkup yang diteliti tanpa batasan. Kemudian, melalui metode konvergen, informasi yang telah dikumpulkan dikurasi, dianalisis, dan disimpulkan untuk menetapkan tujuan utama yang akan menjadi dasar dalam perancangan *signage* (Calori & Vanden, 2015, h. 28).

Design Thinking merupakan sebuah pemetaan metodelogi dalam perancangan sebuah design, elemen yang hadir dalam design thinking mengcu pada pola perilaku *audience* dalam merespon *design* yang hadir di dekat mereka, Bagai mana sebuah fungsi dapat digunakan dan di mengerti oleh *audience*, *design thinking*, dalam pendekatannya pada *audience* untuk mendapatkan pola perilaku kebiasaan audience dalam keseharian nya, design thinking mempunyai beberapa bagian diantaranya

a. *Empathize*

Emathize merupakan tools yang dapat digunakan dalam memahami penggunaan, Bagaimana kesadaran penggunaa dalam merespon objek visual di sekitar nya, analisah ini di lakukan agar dalam merancang sebuah solusi akan lebih efektif berdasarkan landasan pola prilaku audience mendalam (O'Grady, 2006, h. 124).

b. *Define*

Define merupakan tools yang dapat digunakan untuk secra spesifik menganalisah masalah yang dialami audience dalam dalam pola prilaku nya berdasarkan pola intuitif

c. *Ideate*

Ideate merupakan tools yang digunakan dalam proses creating idea, dari yang semuala hanya berupa ide kemudian di petakan menjadi sebuah konsep, bedasarkan pola prilaku

d. *Prototype*

Prototype merupakan tools yang digunakan dalam proses pengembangan serta explorasi visual, proses tersebut di lakukan berdasarkan element yang hadir pada tahapan *empathize, define, ideate,* ke tiga hal tersebut merupakan sumberdaya data yang hadir, dari hal tersebut pengembangan dan explorasi di lakukan pada tahapan ini.

e. *Test*

Test merupakan methode yang hadir sebagaia media pengujian design solusi yang sudah di rancang, dengan melakukan proses uji coba ke audience, diharapkan hadir nya feedback terkait solusi design yang hadir, terkait pola ituitif yang hadir Ketika audience berada di lingkup designe solution tersebut, nanti nya di jadikana sebagai bahan explorasi untuk pengembangn nya Kembali.

f. *Implement*

Implement merupakan methode yang hadir sebagai tahap penyempurnaan sekaligus pegembangan yang dilakukan pada tahapan Test, dengan hadir nya feedback yang kemudian di sesuaikan Kembali berdasarkan kebutuhan audience

3.2.2 *Schematic design*

Dalam perancangan sebuah *signage*, berfungsi sebagai *tools* untuk memperhalus data konvergen, data konvergen yang telah di susun di tahapan data collecting & analysis kemudian di olah dengan pendekatan mengarah pada eksplorasi sebuah konsep serta pendekatan nya pada masalah design yang di temukan (Calori & Vanden, 2015, h. 30). *Schematic design* berperan sebagai alat dalam eksplorasi konsep perancangan *signage & wayfinding* Museum Basoeki Abdullah, khususnya dalam pendekatan visual. Proses ini digunakan untuk mengidentifikasi elemen grafis serta perangkat *signage* yang paling sesuai, dengan tetap mempertimbangkan aspek lingkungan, nilai budaya, dan karakteristik target audiens.

3.2.3 *Design Development*

Schematic design dalam perancangan sebuah *signage* berfungsi sebagai tools untuk memperhalus data konvergen, data konvergen yang telah di susun di tahapan data collecting & analysis kemudian di olah dengan pendekatan mengarah pada eksplorasi sebuah konsep serta pendekatan nya pada masalah design yang di temukan. (Calori & Vanden, 2015, h. 30) *Schematic design* berperan sebagai alat dalam eksplorasi konsep perancangan *signage* & *wayfinding* Museum Basoeki Abdullah, khususnya dalam pendekatan visual. Proses ini digunakan untuk mengidentifikasi elemen grafis serta perangkat *signage* yang paling sesuai, dengan tetap mempertimbangkan aspek lingkungan, nilai budaya, dan karakteristik target audiens.

Design Development merupakan tahap krusial dalam proses desain *signage*, di mana konsep yang sebelumnya di eksplorasi dalam *Schematic design* diperjelas, dimodifikasi, dan disempurnakan menjadi solusi yang lebih konkret. Pada tahap ini, sistem konten informasi *signage* harus disusun secara menyeluruh, termasuk dalam pengelompokan lokasi, pesan, jenis *signage*, serta pemberian kode identifikasi yang unik. Efisiensi dalam desain dan produksi *signage* dapat dicapai melalui pengelompokan *signage* berdasarkan kesamaan karakteristik fisik dan fungsi komunikasi. Dengan metode ini, *signage* dapat dirancang secara sistematis dan mempunyai standarisasi yang jelas, yang tidak hanya meningkatkan efisiensi produksi dan pemasangan tetapi juga mempertimbangkan keseragaman visual dalam kontkes konsistensi yang terdapat di ruang lingkup tersebut .(Calori & Vanden, 2015, h. 39).

Sistem penomoran *signage* merupakan elemen penting dalam pelacakan dan pengelolaan *signage* dalam proyek. Penomoran yang jelas dan konsisten dapat meningkatkan koordinasi yang lebih baik antara perencanaan satu dengan yang lain, terkait produksi dan pemasangan *signage*, sehingga menghindari kesalahan dalam proses implementasi. (Calori & Vanden, 2015, h. 42) Dalam perancangan *signage*, Design Development berperan sebagai alat

untuk menganalisis dan menyempurnakan *signage* yang telah dieksplorasi pada tahap *Schematic design*.

Tahap ini bertujuan untuk mengelompokkan serta menyelaraskan berbagai elemen *signage* dalam konteks visual agar menciptakan kesatuan yang selaras dan konsisten. Pendekatan ini sangat cocok diterapkan dalam lingkungan yang memiliki banyak elemen ruang dan objek, seperti museum, di mana keberlanjutan informasi antar *signage* satu dengan yang lain menjadi krusial. Oleh karena itu, metode Design Development dapat diterapkan secara efektif dalam perancangan *signage* dan *wayfinding* di Museum Basoeki Abdullah.

3.2.4 *Documentation*

Schematic design dalam perancangan sebuah *signage* berfungsi sebagai tools untuk memperhalus data konvergen, data konvergen yang telah di susun di tahapan data collecting & analysis kemudian di olah dengan pendekatan mengarah pada eksplorasi sebuah konsep serta pendekatan nya pada masalah design yang di temukan. (Calori & Vanden, 2015, h. 30) *Schematic design* berperan sebagai alat dalam eksplorasi konsep perancangan *signage* & *wayfinding* Museum Basoeki Abdullah, khususnya dalam pendekatan visual. Proses ini digunakan untuk mengidentifikasi elemen grafis serta perangkat *signage* yang paling sesuai, dengan tetap mempertimbangkan aspek lingkungan, nilai budaya, dan karakteristik target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Observational Research, Interview, Expert Interview, Photo Ethnography,* dan *Self-Ethnography* untuk memahami secara mendalam bagaimana pengunjung berinteraksi dengan ruang dan informasi di Museum Basoeki Abdullah. Tujuan utama dari teknik pengumpulan data ini adalah untuk memastikan bahwa *signage* yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga dapat menghadirkan *history navigation* yang bertujuan untuk memperdalam pengalaman pengunjung. Dengan mengetahui pola pergerakan, kebutuhan informasi, dan

bagaimana elemen visual dapat mendukung alur cerita museum, *signage* dapat dirancang agar mengarahkan pengunjung dalam perjalanan yang lebih terstruktur dan bermakna. Dengan demikian, setiap elemen *signage* tidak hanya membantu orientasi pergerakan, melainkan dapat juga mendorong kecenderungan untuk memahami *history navigation* dari suatu *signage*.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan sebuah methode yang umum digunakan dalam sebuah peranangan, observasi penulis pilih sebagai *tools* untuk mengamati dan mencermati pola prilaku serta budaya yang berlaku di ruang lingkup tersebut. Terdapat beberapa *methode* turunan secra sepesifik mengenai Obsevasi, Diantara nya:

3.3.1.1 Observational Research

Observational Research adalah *tools* yang digunakan untuk mengamati perilaku dalam suatu ruang lingkup. Proses ini dilakukan tanpa berinteraksi dengan subjek yang diteliti, melainkan dengan mengamati pola perilaku dan fenomena yang terjadi secara organik. Dengan metode ini, penelitian dapat mengungkap perilaku sosial yang muncul dalam lingkungan tersebut. Selain itu, observasi memiliki tingkat validitas yang tinggi karena keberadaan peneliti tidak disadari oleh subjek, sehingga perilaku sosial yang diamati tetap autentik dan tidak terpengaruh oleh faktor eksternal. (O'Grady, 2006, h. 54). Dalam proses observasi, peneliti secara alami memperhatikan, menganalisis, dan mencermati pola perilaku yang muncul di Museum Basoeki Abdullah. Observasi ini dilakukan melalui empat kali kunjungan ke museum tersebut, sehingga memungkinkan peneliti untuk semakin memahami fenomena faktual yang terjadi di dalamnya. Dengan mengamati pola perilaku, atmosfer yang terbentuk, serta alur navigasi intuitif yang dilalui oleh audiens, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengunjung di Museum Basoeki Abdullah.

3.3.1.2 Photo Ethnography

Photo Ethnography adalah metode yang digunakan untuk memahami perilaku audiens dalam mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam suatu lingkungan. Dengan menelusuri kecenderungan serta pola intuitif audiens dalam menyerap informasi, peneliti dapat memperoleh wawasan mendalam mengenai cara mereka berinteraksi dengan lingkungan tersebut.

Selain itu, dalam proses etnografi foto, peneliti juga dapat mengeksplorasi perspektif audiens terhadap suatu ruang tertentu. Metode ini tidak hanya berguna dalam memahami pola perilaku, tetapi juga dapat diterapkan untuk mengidentifikasi permasalahan serta mencari solusi yang kontekstual dari sudut pandang audiance dalam bentuk solusi, kritik, saran terkait ruang lingkup tersebut. (O'Grady, 2006, h. 56).

Gambar 4. 2 *Photo Etnography*

Photo Ethnography dapat diterapkan sebagai data sekunder dalam sebuah perancangan, mengingat sifatnya yang subjektif. Dengan karakteristik ini, peneliti dapat mengumpulkan pendapat, saran, dan kritik secara faktual berdasarkan pengalaman langsung yang dialami oleh audiens dalam Ruang lingkup yang diteliti.

3.3.1.3 Self-Ethnography

Self-Ethnography adalah metode investigasi di mana peneliti berperan sebagai partisipan sekaligus pengamat. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat secara langsung mengalami dan memahami pengalaman yang dialami oleh audiens. Metode Self-Ethnography mempermudah peneliti dalam merumuskan masalah design yang hadir serta mengidentifikasi isu-isu faktual yang terjadi dalam lingkungan yang diteliti, sehingga memberikan wawasan yang lebih mendalam (O'Grady, 2006, h. 58). *Self-Ethnography* digunakan sebagai alat untuk merumuskan permasalahan faktual yang muncul dalam konteks Museum Basoeki Abdullah. Dengan mendalami tantangan masalah desain yang dihadapi oleh audiens, penulis dapat lebih mudah mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan utama yang terdapat dalam lingkungan tersebut.

3.3.2 Wawancara

Dengan diterapkannya metode wawancara dalam perancangan *signage* di Museum Basoeki Abdullah, langkah ini bertujuan untuk meningkatkan validitas data yang telah dikumpulkan melalui metode sebelumnya, seperti *Observational Research, Photo Ethnography, dan Self-Ethnography*. Metode observasi memungkinkan peneliti memahami pola perilaku audiens tanpa melakukan interaksi langsung, sementara *Photo Ethnography* memberikan wawasan visual dan grafis mengenai bagaimana audiens berinteraksi dengan ruang serta informasi di dalam museum. Di sisi lain, *Self-Ethnography* memungkinkan peneliti mengalami langsung tantangan serta permasalahan yang dihadapi oleh audiens. Untuk memastikan bahwa temuan dari metode-metode sebelumnya lebih akurat dan relevan dalam konteks desain, penulis menerapkan wawancara sebagai tahapan penting. Dengan metode ini, aspek-aspek data yang telah diperoleh dari observasi dan dokumentasi dapat divalidasi serta diperjelas melalui sudut pandang yang lebih spesifik, termasuk dari pengelola museum, ahli, dan pengunjung. Pendekatan ini membantu dalam mengidentifikasi permasalahan desain secara lebih

mendalam, sehingga solusi yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan serta fungsi yang diharapkan dalam lingkungan museum. Dengan demikian, hasil perancangan *signage* dapat lebih optimal dalam meningkatkan pengalaman audiens serta mempermudah navigasi di dalam museum.

3.3.2.1 Wawancara dengan Pihak Museum Basoeki Abdullah

Wawancara ini penulis laksanakan dengan Fiqih Triahanda selaku Perancang Promosi Museum dan Erni Purwaningsih sebagai Kurator Koleksi Museum Basoeki Abdullah. Wawancara dilakukan pada tanggal 26 Februari 2025 di Museum Basoeki Abdullah yang berlokasi di Cilandak, Jakarta Selatan. Berikut adalah rangkaian materi diskusi yang diajukan dan dibahas yang bertujuan untuk memperluas pemahaman penulis terhadap topik penelitian.

1. Sejauh mana peran *signage* dan petunjuk arah dalam membantu pengalaman pengunjung di Museum Basoeki Abdullah?
2. Apa tujuan utama pemasangan *signage* di museum ini? Apakah hanya sekadar membantu navigasi atau juga memiliki nilai edukatif?
3. Apakah pernah ada masukan dari pengunjung terkait kesulitan menemukan ruangan atau area tertentu?
4. Bagaimana pihak museum menentukan lokasi terbaik untuk memasang *signage* agar lebih efektif?
5. Apa saja elemen utama dalam sistem *wayfinding* di museum ini? Apakah menggunakan peta, kode warna, atau simbol khusus?
6. Bagaimana proses perancangan *signage* di museum? Apakah ada keterlibatan dengan desainer atau konsultasi dengan pengunjung?

7. Bagaimana proses perancangan *signage* di museum? Apakah ada keterlibatan dengan desainer atau konsultasi dengan pengunjung?
8. Bagaimana museum memastikan bahwa desain *signage* tetap selaras dengan estetika interior dan suasana museum?
9. Bagaimana museum membantu pengunjung yang mengalami kesulitan mencari arah, terutama mereka yang baru pertama kali datang?
10. Apakah sering ada pengunjung yang kesulitan mencari arah atau bertanya lokasi ruangan tertentu? Area mana yang paling sering membingungkan?
11. Bagaimana biasanya staf museum membantu pengunjung yang kesulitan menemukan lokasi yang mereka cari?
12. Apakah ada momen tertentu ketika navigasi di dalam museum menjadi lebih sulit, misalnya saat pameran atau acara besar?
13. Menurut staf museum, apakah ada bagian museum yang kurang jelas dalam petunjuk arah?
14. Menurut Anda, apakah papan petunjuk arah di museum ini sudah cukup jelas dan mudah dipahami pengunjung?
15. Apakah pernah ada pengunjung yang mengeluhkan kurangnya petunjuk atau merasa bingung dengan *signage* yang tersedia?
16. Jika ada satu hal yang bisa diperbaiki dari sistem petunjuk arah di museum ini, apa yang menurut Anda paling perlu ditingkatkan?

17. Apakah museum menyediakan peta atau brosur untuk pengunjung? Jika ya, apakah pengunjung sering menggunakannya?
18. Dari pengamatan Anda, apakah pengunjung lebih sering membaca *signage* atau langsung bertanya kepada staf untuk mencari arah?

3.3.2.2 Wawancara *Expert* dengan Gina Lina *Interior Designer*

Wawancara ahli penulis laksanakan dengan Gina Lina selaku *Interior Designer* di PT. Prodotti Indonesia (Prodotti Indonesia) pada tanggal 10 Maret 2025 secara *online*. Berikut adalah rangkaian materi diskusi yang diajukan dan dibahas yang bertujuan untuk memperluas pemahaman penulis terhadap topik penelitian.

1. Apakah ada standar khusus dalam pembuatan *signage* untuk lingkup *indoor* khususnya museum, baik dari segi ukuran,bahan, maupun desain?
2. Bagaimana *signage* dapat dirancang agar fleksibel dan mudah diperbarui sesuai dengan perubahan pameran di museum?
3. Bagaimana cara menentukan rute *signage* agar pengunjung dapat dengan mudah menjelajahi museum tanpa kebingungan?
4. Seberapa panjang idealnya teks dalam sebuah *signage* agar tetap informatif tetapi tidak membosankan bagi pengunjung?
5. Bagaimana *signage* dapat diintegrasikan dengan elemen desain interior museum agar tidak mengganggu keseluruhan estetika ruang?

Apakah ada bahan *signage* yang lebih ramah lingkungan tetapi tetap memiliki daya tahan yang baik di dalam museum?

6. Bagaimana cara memastikan *signage* dapat diakses oleh pengunjung, khususnya remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun?
7. Bagaimana elemen desain *signage* (warna, bentuk, tata letak) dapat memengaruhi pengalaman dan perilaku pengunjung di museum?
8. Material apa yang paling umum digunakan untuk *signage* dalam lingkup indoor khususnya museum, dan apa kelebihan serta kekurangannya?
9. Bagaimana memilih material *signage* yang tahan lama terhadap kondisi lingkungan di luar ruangan/outdoor, seperti perubahan suhu dan kelembapan?
10. Material seperti apa yang paling cocok digunakan agar tetap selaras dengan desain interior dan tema seni?
11. Jenis *finishing* apa yang paling baik untuk *signage* agar tidak mudah pudar, rusak, atau mengganggu visibilitas akibat pantulan cahaya?
12. Apakah ada material *signage* yang lebih ramah lingkungan tetapi tetap memiliki daya tahan yang baik? Bagaimana keunggulannya dibandingkan material konvensional?
13. Apakah ada inovasi material *signage* terbaru yang lebih ringan, kuat, dan mudah dipasang di museum?
14. Bagaimana memastikan bahwa material *signage* tidak berbahaya bagi pengunjung, terutama dari segi ketahanan terhadap api, toksisitas, atau bagian tajam?
15. Material apa yang paling cocok untuk *signage* agar tetap terbaca dalam berbagai kondisi pencahayaan museum, termasuk cahaya alami dan buatan?

16. Bagaimana memilih material *signage* yang memungkinkan perubahan atau pembaruan informasi tanpa harus mengganti keseluruhan papan *signage*?

3.3.2.3 Wawancara dengan Pengunjung Museum Basoeki Abdullah

Dalam penelitian dan perancangan ini, penulis juga melakukan wawancara bersama lima pengunjung museum dengan tujuan memperoleh pandangan dan pengalaman secara langsung dari pengunjung museum sendiri serta pengetahuan dan pemahaman pengunjung terhadap *signage* dan informasi yang berada di area museum. Wawancara dilakukan sesuai dengan subjek penelitian penulis yaitu dalam rentang usia 18-21 tahun di lokasi Museum Basoeki Abdullah pada tanggal 7 Februari 2025 dengan 1 pengunjung, 18 Februari dengan 1 pengunjung dan 9 Maret 2025 bersama 3 pengunjung.

Pengalaman Pengunjung Secara Umum

1. Bagaimana pengalaman Anda saat berkunjung ke Museum Basoeki Abdullah?

Pemahaman Arah Evakuasi

2. Apakah saat memasuki museum, Anda langsung melihat *signage* yang menunjukkan rute evakuasi?
3. Apakah Anda mengetahui letak pintu keluar darurat setelah melihat *signage*?
4. Jika berada di area berbeda seperti ruang pameran atau toilet, apakah Anda yakin dapat menemukan rute evakuasi dengan mengikuti *signage*?
5. Apakah Anda pernah merasa bingung saat mengikuti tanda arah evakuasi di museum?

Visibilitas *Signage* dalam Kondisi Gelap atau Darurat

6. Apakah *signage* evakuasi mudah terlihat dalam kondisi minim cahaya atau asap tebal?
7. Apakah Anda pernah melihat *signage* evakuasi yang menggunakan material menyala dalam gelap?

Kejelasan Instruksi *Signage* Darurat

8. Apakah Anda lebih memahami *signage* yang menggunakan teks, gambar, atau kombinasi keduanya?

Navigasi dalam Museum

9. Seberapa sering Anda menggunakan *signage* untuk mencari fasilitas umum seperti toilet, ruang istirahat, atau kafe?

10. Apakah *signage* arah di museum terletak di posisi strategis dan mudah terlihat?

11. Apakah Anda pernah merasa *signage* tidak cukup membantu hingga harus bertanya kepada staf museum?

***Signage* Informasi Koleksi**

12. Apakah Anda membaca *signage* yang memberikan informasi mengenai karya seni yang dipamerkan?

13. Apakah informasi pada *signage* cukup memberikan gambaran mengenai cerita atau sejarah di balik karya seni tersebut?

14. Apakah Anda lebih menyukai *signage* dengan informasi singkat atau yang lebih mendetail?

Penanda Pameran Sementara

15. Apakah *signage* membantu Anda membedakan antara area pameran tetap dan pameran sementara?

***Signage* untuk Program Edukasi dan Acara Khusus**

16. Bagaimana *signage* membantu Anda menemukan lokasi acara khusus di dalam museum?

Uji Pemahaman Pengunjung terhadap *Signage*

Studi Kasus: Kehilangan Arah di Museum

17. Jika Anda tersesat di museum, apakah *signage* cukup membantu Anda menemukan kembali jalur utama?

18. Bagaimana Anda mencari arah ke pintu keluar jika tidak menemukan staf museum?

Pengalaman Pengunjung dengan Kebutuhan Khusus

19. Apakah *signage* memudahkan Anda menemukan fasilitas khusus seperti toilet aksesibel?

Pengujian Melalui Simulasi

20. Jika diminta menuju titik evakuasi tanpa arahan verbal, apakah Anda yakin bisa mengikuti *signage* yang ada?

Kejelasan dan Konsistensi *Signage*

21. Pernahkah Anda menemukan *signage* yang membingungkan atau bertentangan dengan *signage* lain di museum?

22. Apakah Anda merasa *signage* di museum memiliki desain yang konsisten dan mudah dikenali?

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA