

# Perancangan Website Destinasi Wisata Museum Lampung "Ruwa Jurai"

DESIGN SYSTEM



Nathanael Axel Sentono  
00000068738



## Latar Situasi

Museum Lampung "Ruwa Jurai" merupakan salah satu museum utama di Provinsi Lampung yang memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi, ditandai dengan bentuk bangunan menyerupai rumah panggung sebagai representasi kehidupan tradisional masyarakat Lampung, serta diresmikan secara resmi pada tahun 1988 dengan makna historis yang penting.

## Masalah

Meskipun memiliki nilai budaya dan sejarah yang kuat, Museum Lampung "Ruwa Jurai" masih menghadapi kendala dalam penyampaian informasi kepada masyarakat, terutama karena keterbatasan sistem informasi dan kurang menariknya tampilan media digital yang ada, sehingga informasi mengenai museum belum tersampaikan secara optimal.

## Urgensi

Diperlukan media informasi mengenai Museum Lampung "Ruwa Jurai" yang informatif, menarik, dan mudah diakses agar informasi dapat disampaikan dengan jelas kepada masyarakat.

## Solusi

Sebagai solusi, diperlukan perancangan media informasi berbasis digital yang menarik, informatif, dan mudah diakses khususnya melalui website sebagai sarana penyebaran informasi mengenai sejarah, koleksi, serta aktivitas Museum Lampung "Ruwa Jurai" guna meningkatkan wawasan masyarakat, khususnya generasi muda dan pelajar.



## MUSEUM LAMPUNG "RUWA JURAI"

### Sejarah singkat

Museum Lampung mulai dirintis pada tahun 1975 oleh Kantor Pembinaan Permuseuman Provinsi Lampung di Tanjung Karang. Pembangunan gedung pameran dan kantor dimulai pada tahun 1978 berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Peletakan batu pertama dilakukan pada 13 Juni 1978 oleh Drs. Supangat, di lokasi yang kini dikenal sebagai Jl. H. Zainal Abidin Pagar Alam No. 64, Gedongmeneng, Bandar Lampung. Setelah bangunan selesai, proses pengumpulan koleksi pun dimulai. Untuk menarik pengunjung, museum mulai dibuka untuk umum setiap hari Sabtu sejak tahun 1986.

Pada tahun 1987, Museum Lampung resmi menjadi Unit Pelaksana Teknis (UPT) di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan. Setahun kemudian, pada 24 September 1988, museum diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Fuad Hasan, bersamaan dengan peringatan Hari Aksara Internasional di PKOR Way Halim.

Nama "Ruwa Jurai" ditambahkan pada tahun 1990, terinspirasi dari semboyan Provinsi Lampung, "Sai Bumi Ruwa Jurai."

Ketika sistem pemerintahan daerah mulai diberlakukan, status Museum Lampung beberapa kali berpindah antara Dinas Pendidikan dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung, hingga akhirnya kembali berada di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2014.

### Visi

Menjadi museum unggul sebagai pusat pelestarian warisan budaya, penguat jati diri masyarakat "Sai Bumi Ruwa Jurai," serta mendukung Lampung Maju menuju Indonesia Emas

### Misi

- Menjaga dan melindungi koleksi serta Cagar Budaya dengan baik.
- Mengembangkan penelitian dan pengelolaan museum secara profesional.
- Meningkatkan minat masyarakat terhadap warisan budaya.
- Memperkuat tenaga, lembaga, dan komunitas budaya agar lebih aktif melestarikan budaya.

### Tugas

Melaksanakan pengumpulan, perawatan, penyajian, dan penelitian benda budaya regional, serta memberikan edukasi budaya kepada masyarakat.

### Fungsi

- Mengumpulkan, merawat, dan menyajikan koleksi bernilai budaya dan ilmiah.
- Menyelenggarakan perpustakaan dan dokumentasi ilmiah.
- Memublikasikan hasil penelitian koleksi.
- Memberikan edukasi budaya kepada publik.
- Mengelola administrasi museum.

## DESIGN THINKING

### Emphatize

Pada tahapan ini penulis mengidentifikasi masalah dimana mencari informasi lebih dalam dari target perancangan melalui wawancara dan kuesioner. serta Studi refrensi dan eksisting untuk memahami masalah desain.

### Define

Pada tahapan ini penulis membuat user persona untuk memahmai kebutuhan target.

### Ideate

Pada tahapan ini pe ulis menuangkan ide-ide dengan membuat mindmap, lalu menentukan big idea, setelah itu mengumpulkan mood board dan reference board.. Pada tahapan ini penulis mulai menentukan warna, tipografi, membuat wireframe untuk menentukan konten dari website, membuat supergrafis dan membuat juga penggunaan foto atau gambar.

### Prototype

Pada tahapan prototype penulis membuat lowfi, hifi dan juga membuat media sekunder

### Test

Penulis melakukan alpha test serta beta test dimana penulis menguji website pada prototype day dan beta test terhadap target utama.

## Target Perancangan

Target perancangan ini adalah pria dan wanita usia 18-25 tahun SES B-C yang berdomisili di Bandar Lampung, memiliki minat pada sejarah dan budaya lokal, melalui website informatif dan interaktif tentang Museum Lampung "Ruwa Jurai".



# User Persona

# Define



## Clau

**Age: 21**

**Gender: Female**

**Location: Bandar Lampung**

**Status: Belum Menikah**

## NEEDS

- Informasi lengkap tentang jadwal, event, dan koleksi.
- Tampilan visual website yang menarik menonjolkan budaya Lampung.

## GOALS

- Menemukan info terbaru tentang museum.
- Mengumpulkan inspirasi visual dari berbagai tempat.
- Mengetahui lebih mendalam mengenai sejarah museum

Clau adalah mahasiswi dari Bandar Lampung yang suka mengunjungi museum dan pameran budaya di berbagai kota. Ia mencari inspirasi untuk tugas desain sekaligus menambah wawasan. Namun, Clau sering kesulitan menemukan informasi lengkap tentang museum. Karena itu, ia menginginkan website yang mudah digunakan, berisi info terbaru, dan menampilkan koleksi menarik sebelum berkunjung.

## BRAND

- Samsung
- Adidas
- Uniqlo
- Behance

**SAMSUNG**



**UNI  
QLO**

**Bē**

# User persona

# Define



## Devon

**Age: 24**

**Gender: Male**

**Location: Bandar Lampung**

**Status: Belum Menikah**

## NEEDS

- Informasi lengkap dan terbaru tentang lokasi serta pameran museum.
- Website yang responsif dengan tampilan modern dan visual kuat.
- Foto-foto yang menunjukkan keindahan interior dan koleksi museum.

## GOALS

- Menemukan spot foto menarik di museum.
- Mendapatkan informasi tentang jam buka, tiket, dan event dengan mudah.
- Mengakses galeri digital agar bisa melihat daya tarik museum sebelum berkunjung.

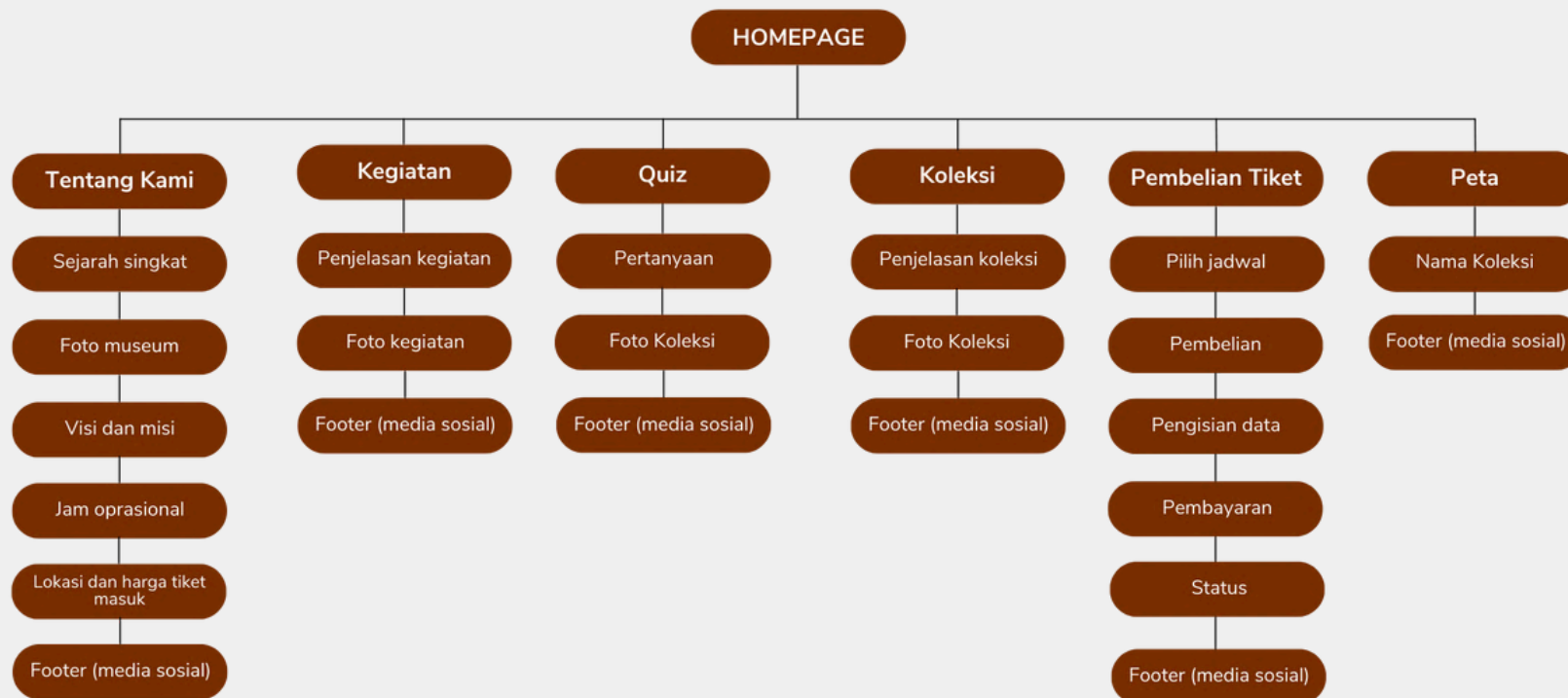
Devon adalah content creator muda dari Bandar Lampung yang gemar berburu tempat estetik untuk konten media sosialnya. Ia tertarik mengunjungi museum karena nilai budaya dan visualnya yang unik. Namun, Devon sering kesulitan menemukan informasi dan foto museum yang menarik agar ia bisa melihat spot spot foto yang mungkin ia miliki dari website resmi. Ia berharap adanya website museum dengan tampilan modern, cepat diakses, serta menyajikan konten visual yang inspiratif dan informatif.

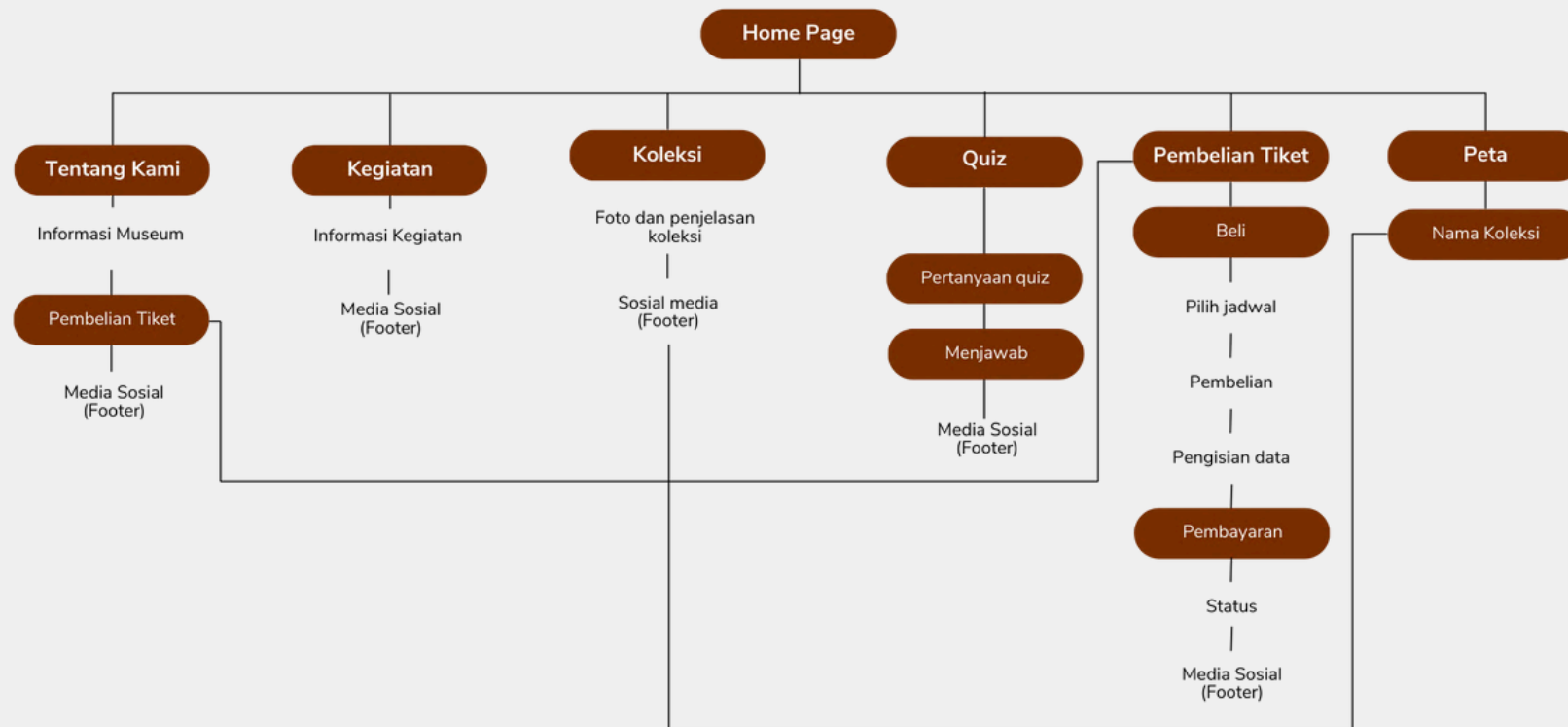
## BRAND

- Apple
- Spotify
- Tokopedia
- Nike



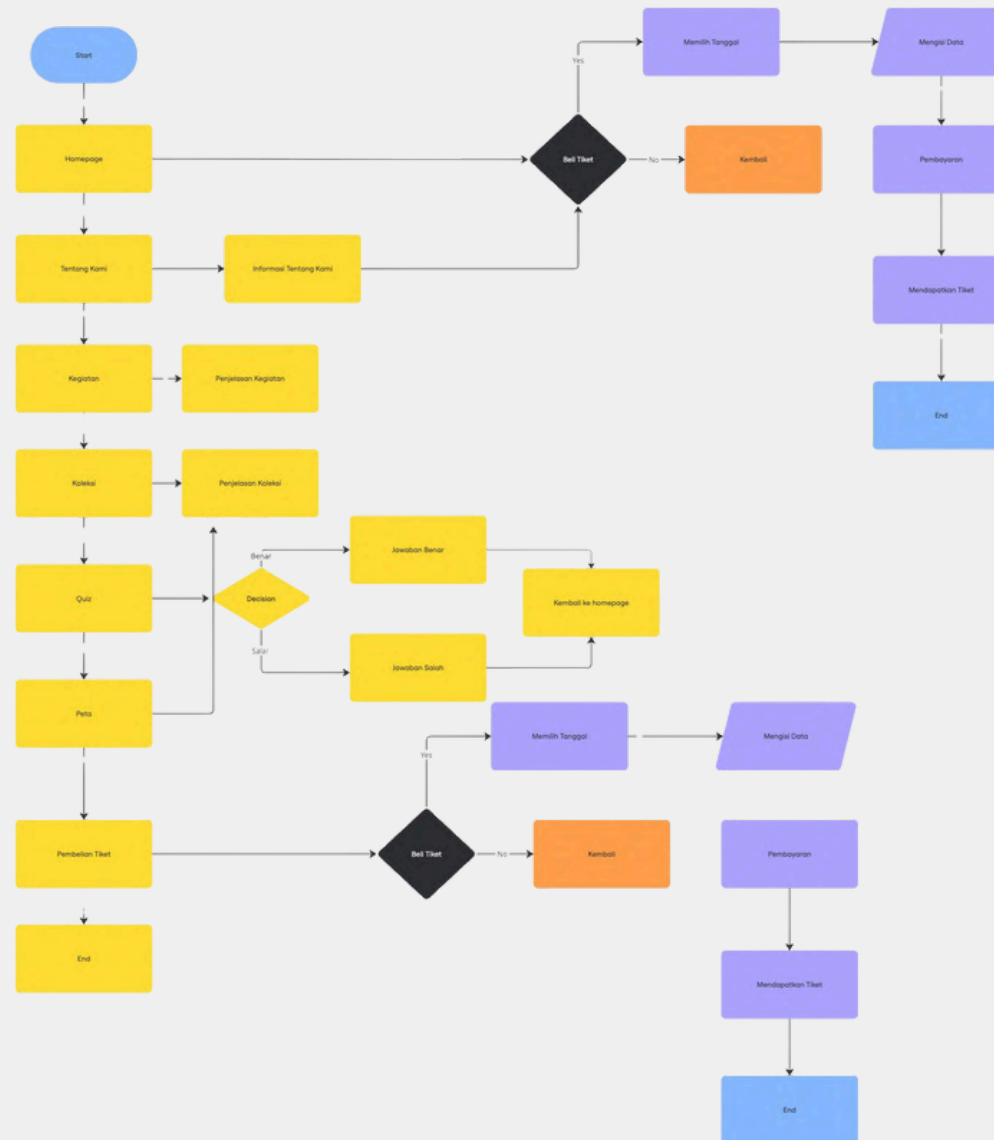






# Flowchart

# Ideate







## Keywords

Documented, Flexible dan Heritage

## Big Idea

When Heritage Adapts, its Story Endures





## Konsep

Konsep perancangan website ini mempertahankan kesan masa lampau agar identitas warisan budaya Lampung tetap menonjol. Gambar pada website diambil oleh penulis dengan penerapan teknik fotografi dan color grading yang mengacu pada warna tapis Lampung, serta penggunaan motif tapis sebagai elemen supergrafis, sehingga website tetap bernuansa budaya namun relevan dengan perkembangan zaman.

## **Tone of voice**

Formal, sopan, dan informatif

Pennggunaan gaya bahasa yang formal memmberikan kesan professional dan kredibel. Dengan menggunakan bahasa yang formal membuat informasi yang disampaikan menjadi jelas dan tertata sehingga pengguna dari website akan merasakan bahwa setiap informasi yang mereka dapatkan merupakan infromasi yang kredible bersumber langsung dari sebuah lembaga yang prosesional dan terpercaya.

# Mood board

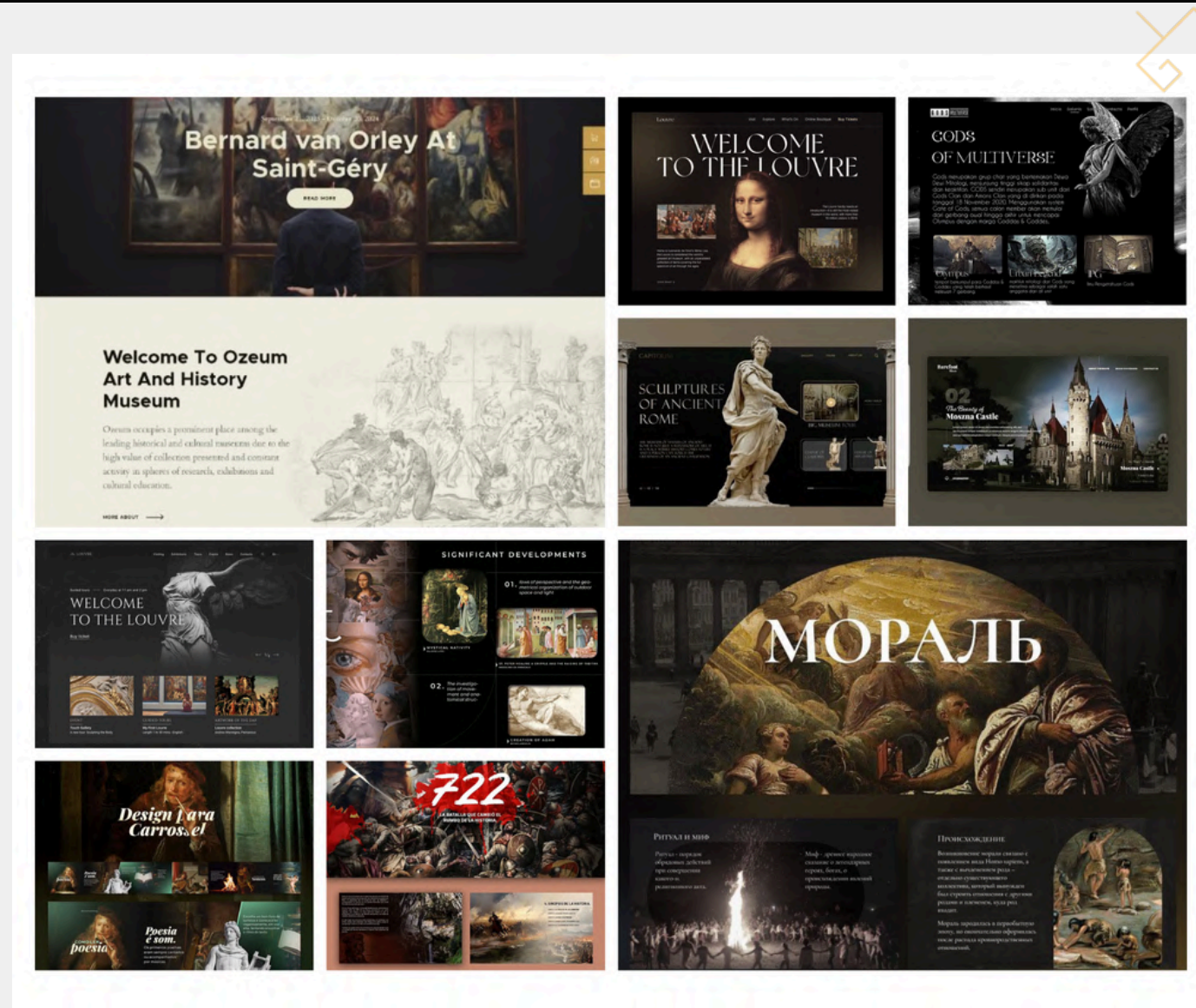
# Ideate





# Reference Board

# Ideate



## Pemilihan Warna

Warna merah tua (#A72D26) dan warna kuning (#ECB748) dipilih oleh dari inspirasi warna kain tapis Lampung. Warna merah tua dan kuning ini mewakili warisan budaya dimana kedua warna ini memberikan kesan makna yang kuat. Warna hitam (#070707), dan putih ke abu-abuan (#D9D9D9, #F6F5F5) ini merupakan warna-warna netral yang digunakan pada teks dan latar. Sedangkan abu-abu (#F36F6F) digunakan pada tombol. Warna-warna tersebut memberikan kesan elegan, professional dan modern yang dimana mewakili tone of voice dengan sangat baik.

#070707

#D9D9D9

#A72D26

#A72D26

#ECB748



## Tipografi

Font yang digunakan dalam perancangan website ini adalah **Josefin Sans**, yang memiliki kesan elegan dan profesional serta sesuai dengan konsep masa lampau. Varian Bold digunakan pada headline dan tombol untuk menonjolkan informasi penting, sedangkan Regular digunakan pada body text karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

## Josefin Sans

Regular

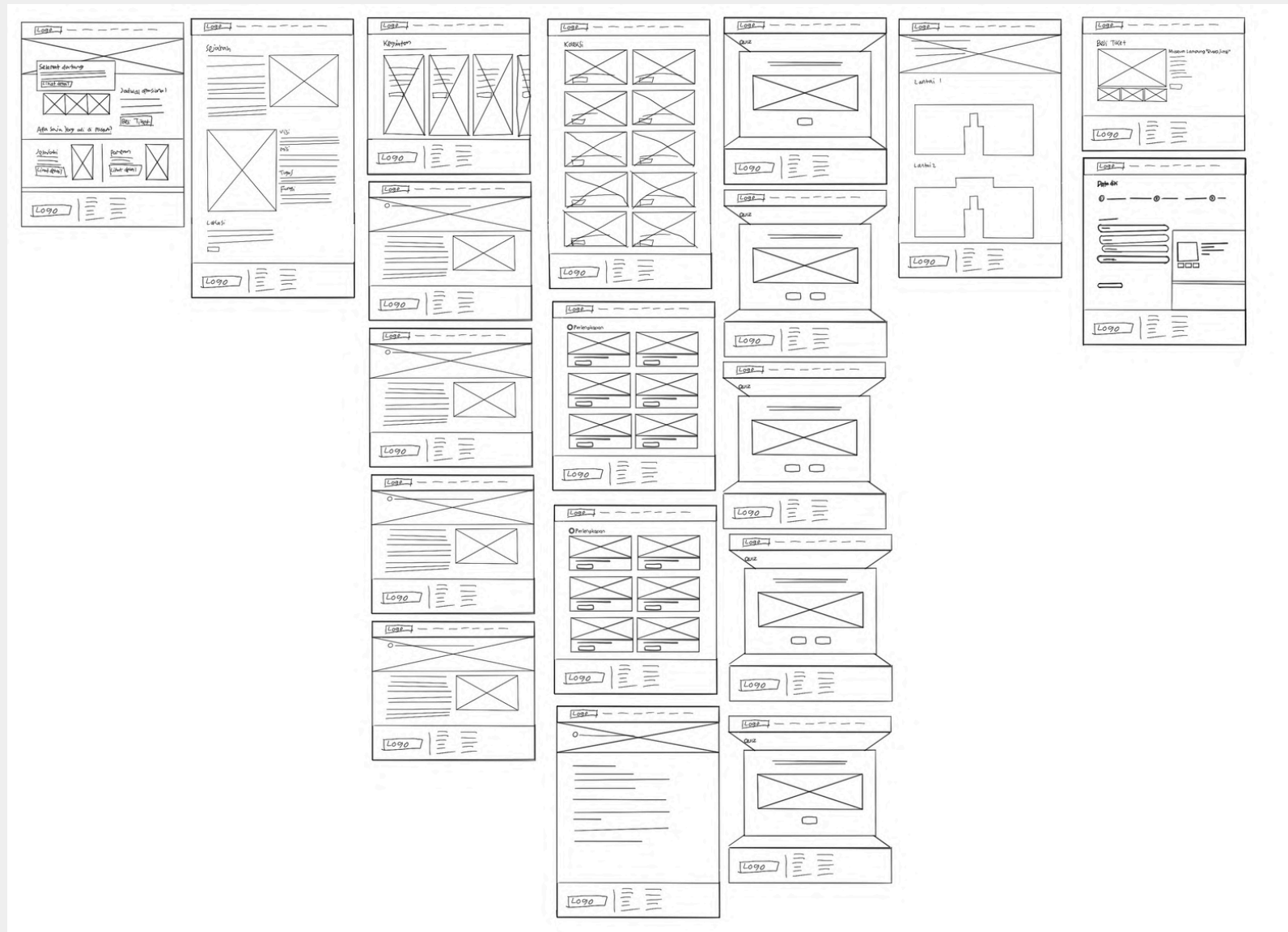
AaBbCCdDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOo  
PpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz  
1234567890

Bold

AaBbCCdDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm  
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz  
1234567890



# Ideate



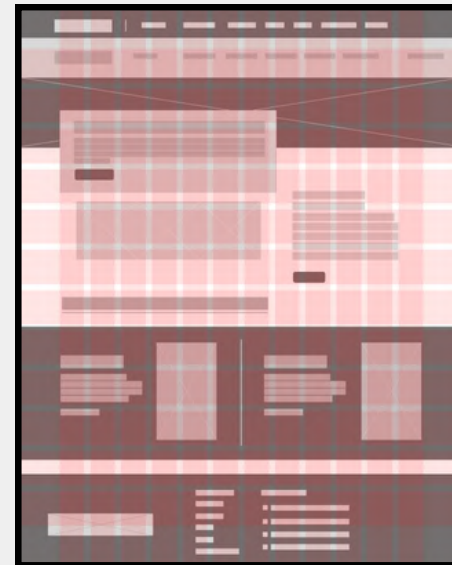
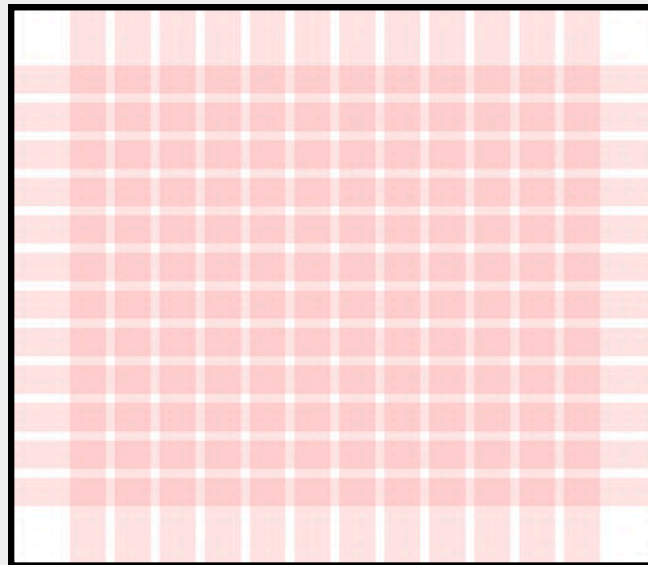


## Grid & Layout

Website ini menggunakan modular grid layout sebagai dasar tata letak, sehingga seluruh elemen seperti teks, gambar, dan konten visual dapat tersusun secara rapi, konsisten, dan mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Row dan coloums yang digunakan adalah 12 Rows dan coloumsns.

12 Coloumsns

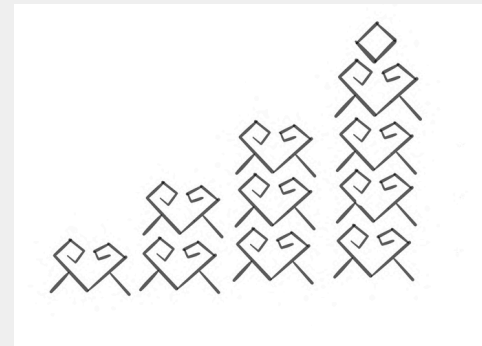
12 Rows



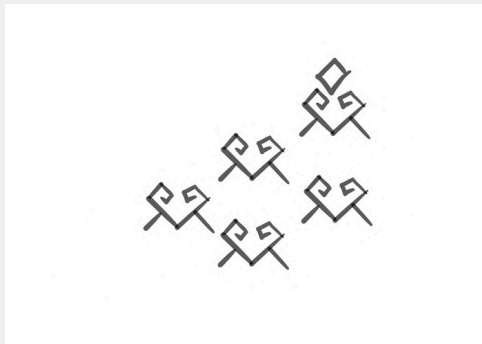
## Supergrafis

Supergrafis yang digunakan dalam perancangan ini terinspirasi dari corak khas yang terdapat pada kain tapis Lampung dan corak yang ada di museum dimana terdapat 3 variasi sebagai berikut.

1



2



3



## Supergrafis

Supergrafis yang digunakan dalam perancangan ini terinspirasi dari corak khas yang terdapat pada kain tapis Lampung dan corak yang ada di museum dimana terdapat 3 variasi sebagai berikut.

1



2



3





# Imagery

# Prototype

## Gambar/foto

Gambar atau foto berperan penting dalam perancangan website karena membantu pengguna memahami koleksi dan lokasi Museum Lampung "Ruwa Jurai". Foto-foto diambil langsung oleh penulis menggunakan kamera ponsel dengan mendokumentasikan koleksi serta arsitektur bangunan museum, kemudian diberi color grading berupa efek duotone yang diambil dari warna kain tapis Lampung sebagai thumbnail website.



# Ikon

# Prototype



## Ikon

Pada perancangan website ini terdapat 5 ikon. Dimana 3 ikon yaitu teelfon, lokasi dan email berukuran 17x17 pixel. Ikon kalender dan jam berukuran 24x24 pixel

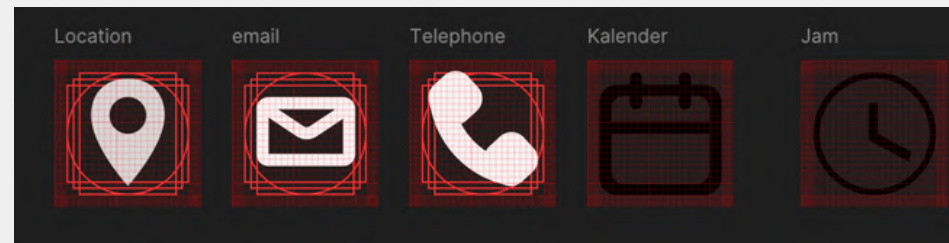
24 x 24 px

24 x 24 px

24 x 24 px

17 x 17 px

17 x 17 px



# Tombol

# Prototype

## Tombol

Tombol pada website berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan tindakan tertentu, seperti berpindah halaman atau mengakses informasi, sehingga memudahkan navigasi dan penggunaan website.

132 x 36 px

LIHAT DETAIL

LIHAT DETAIL

130 x 52 px

BELI TIKET

BELI TIKET

94 x 36 px

KEMBALI

KEMBALI

201 x 36 px

LANJUT PEMBAYARAN

LANJUT PEMBAYARAN

125 x 35 px

UNDUH

UNDUH

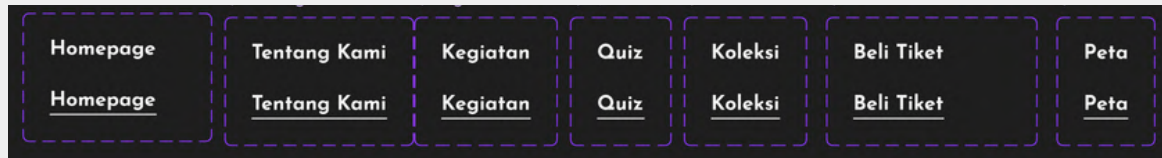
125 x 35 px

MULAI

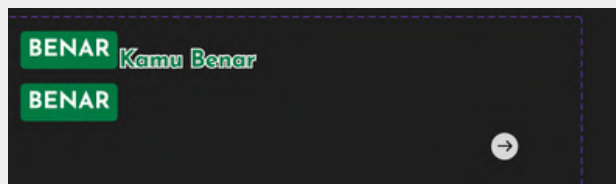
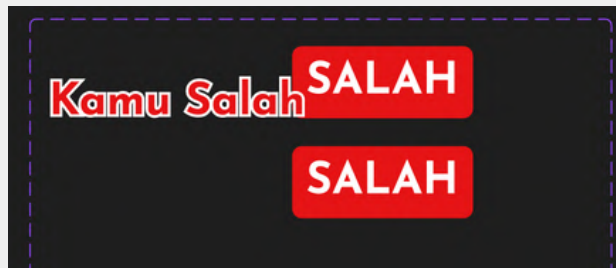
MULAI

# Tombol

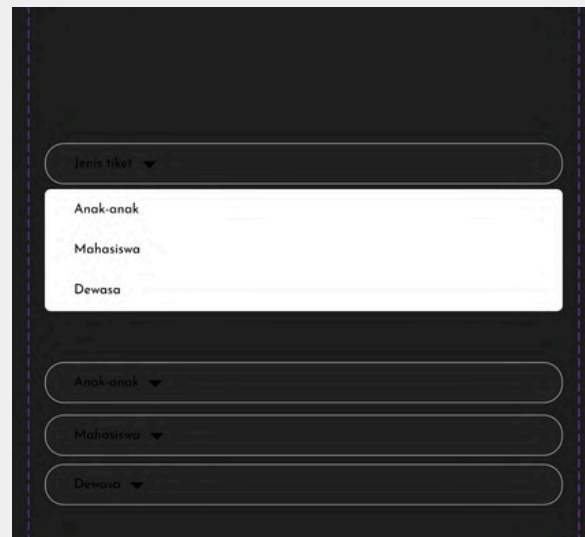
# Prototype



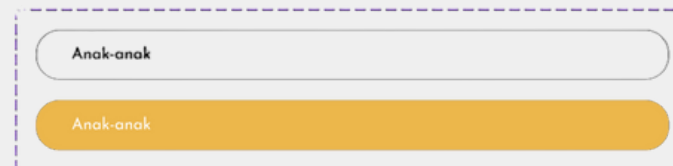
**621 x 201 px**



**40 x 40 px**



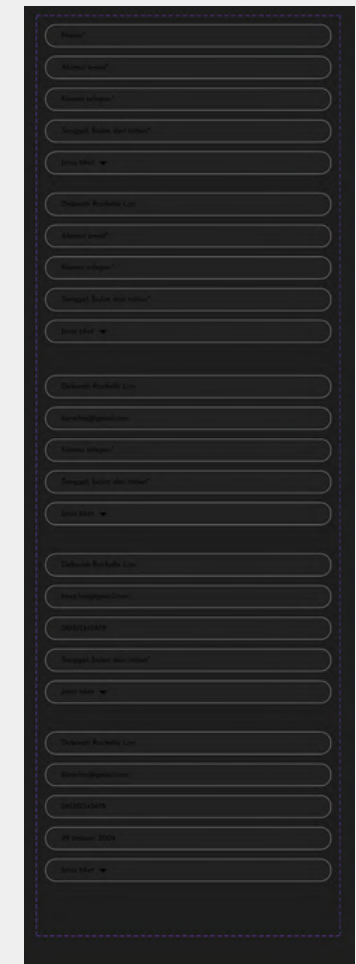
**621 x 49 px**



**37 x 37 px**

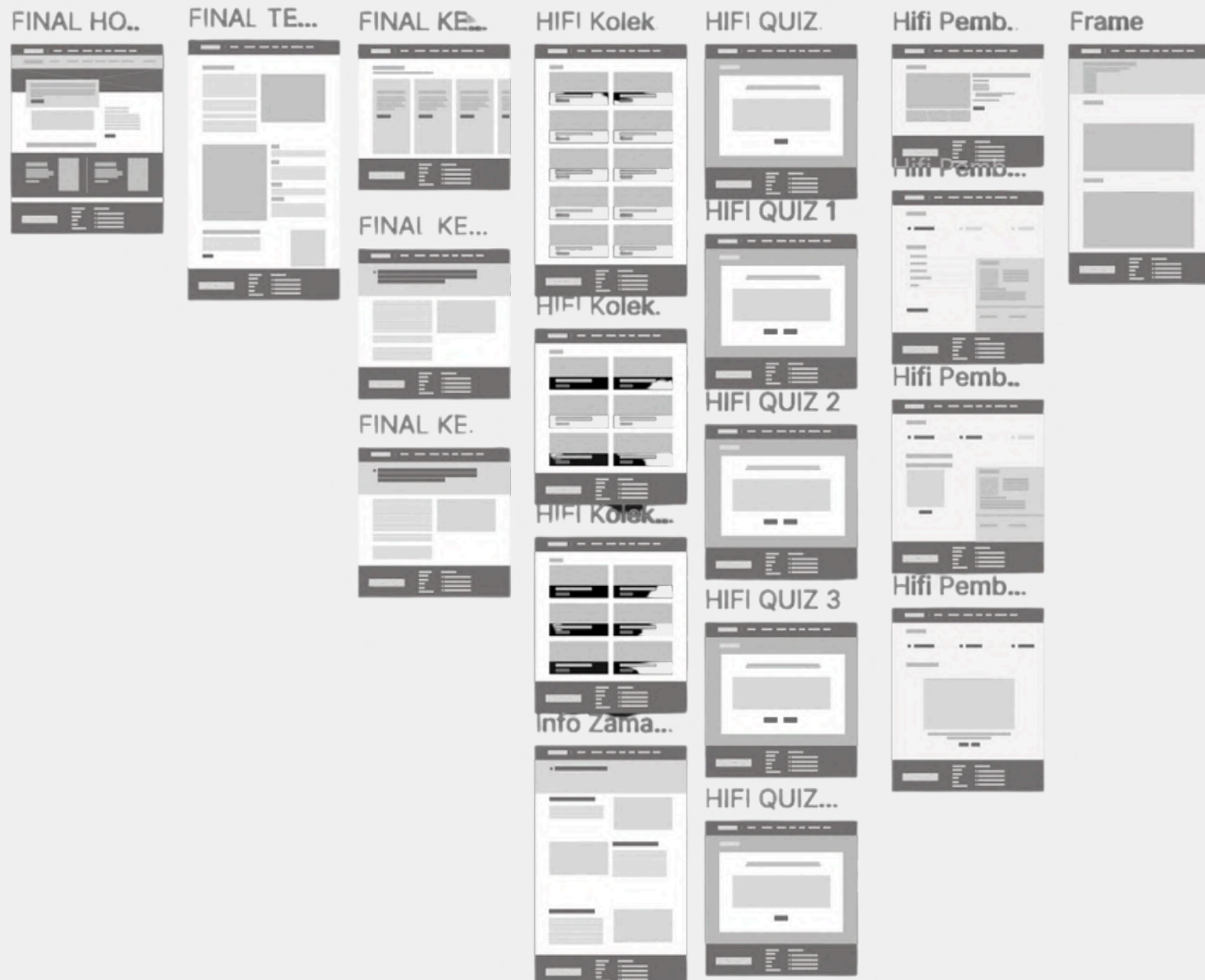


**621 x 325 px**

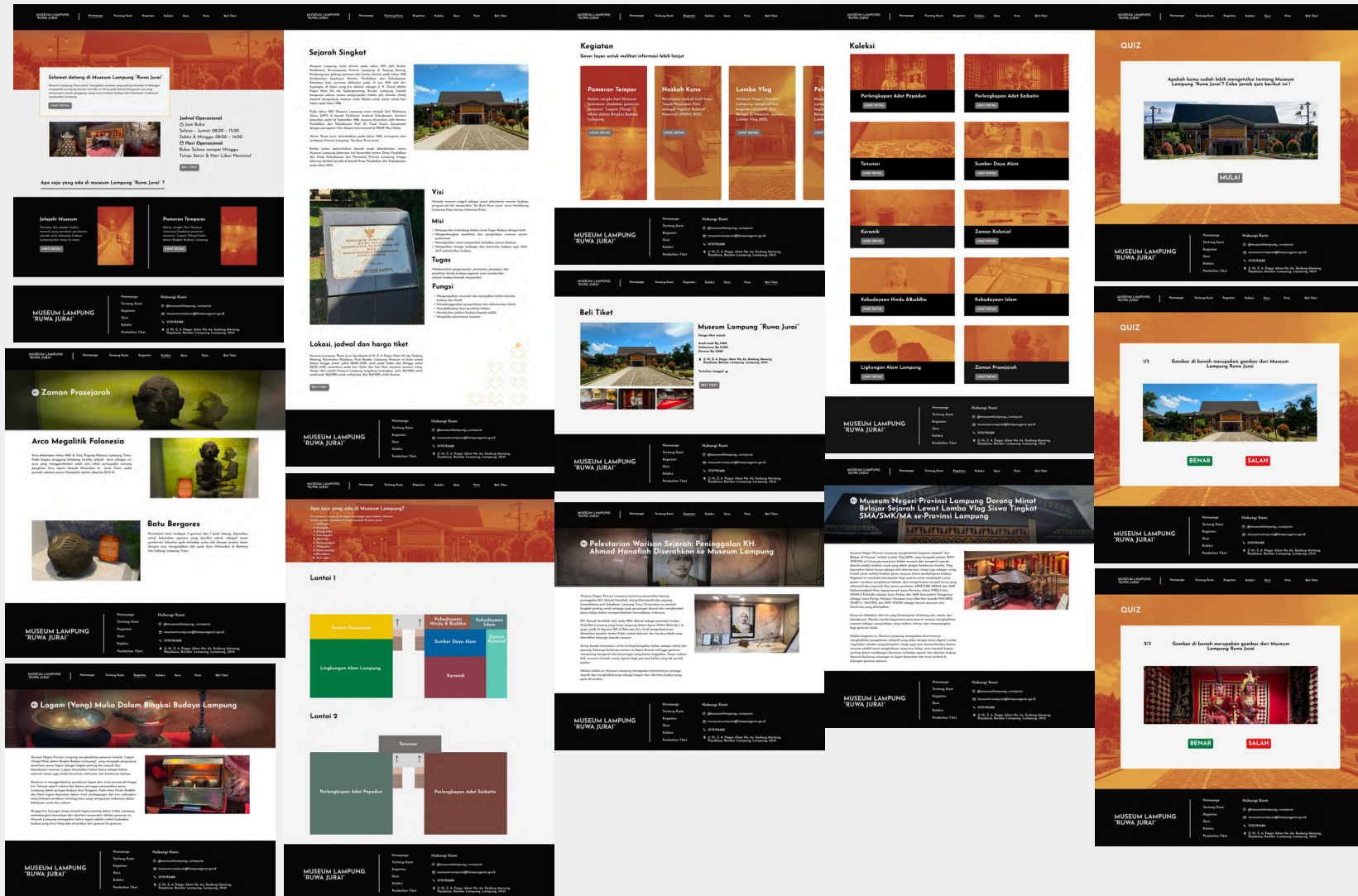


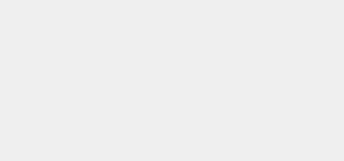
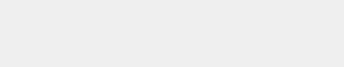
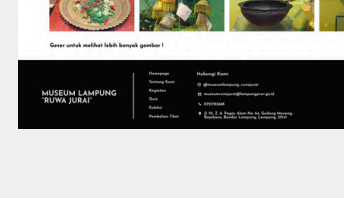
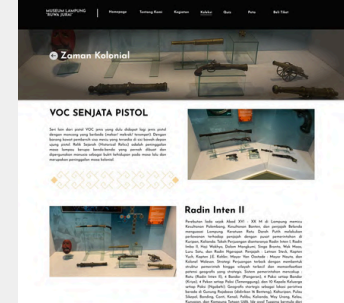
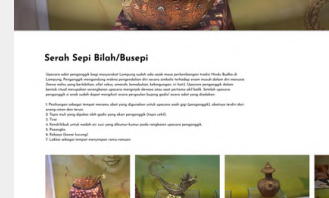
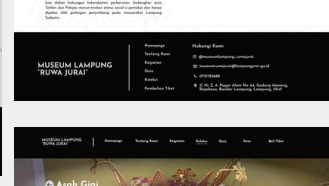
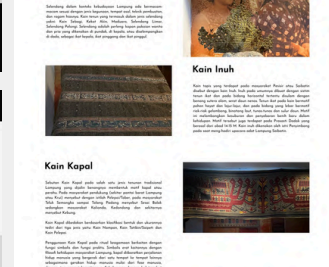
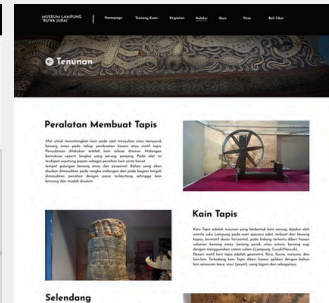
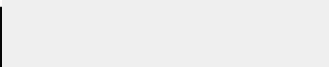
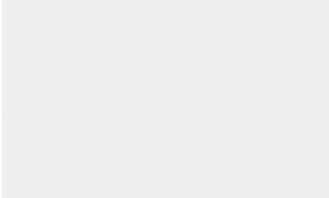
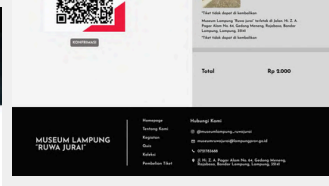
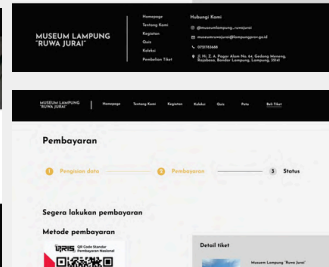
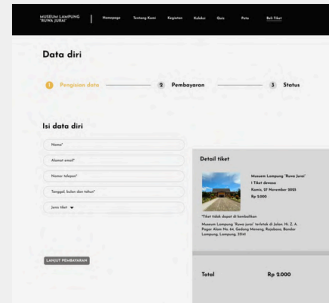
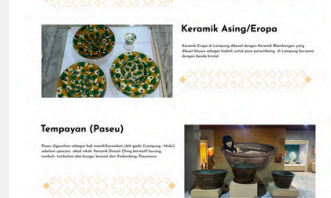
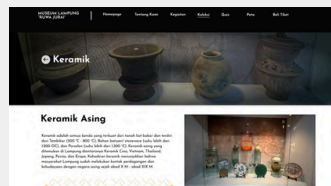
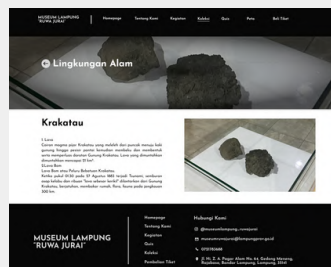
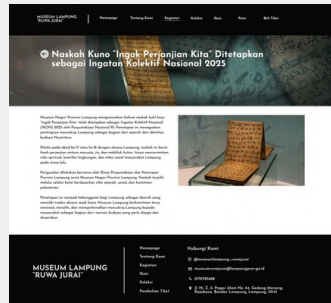
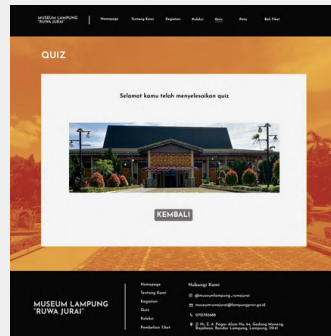
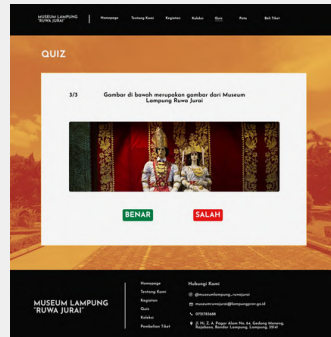
# Low-Fidelity

# Ideate

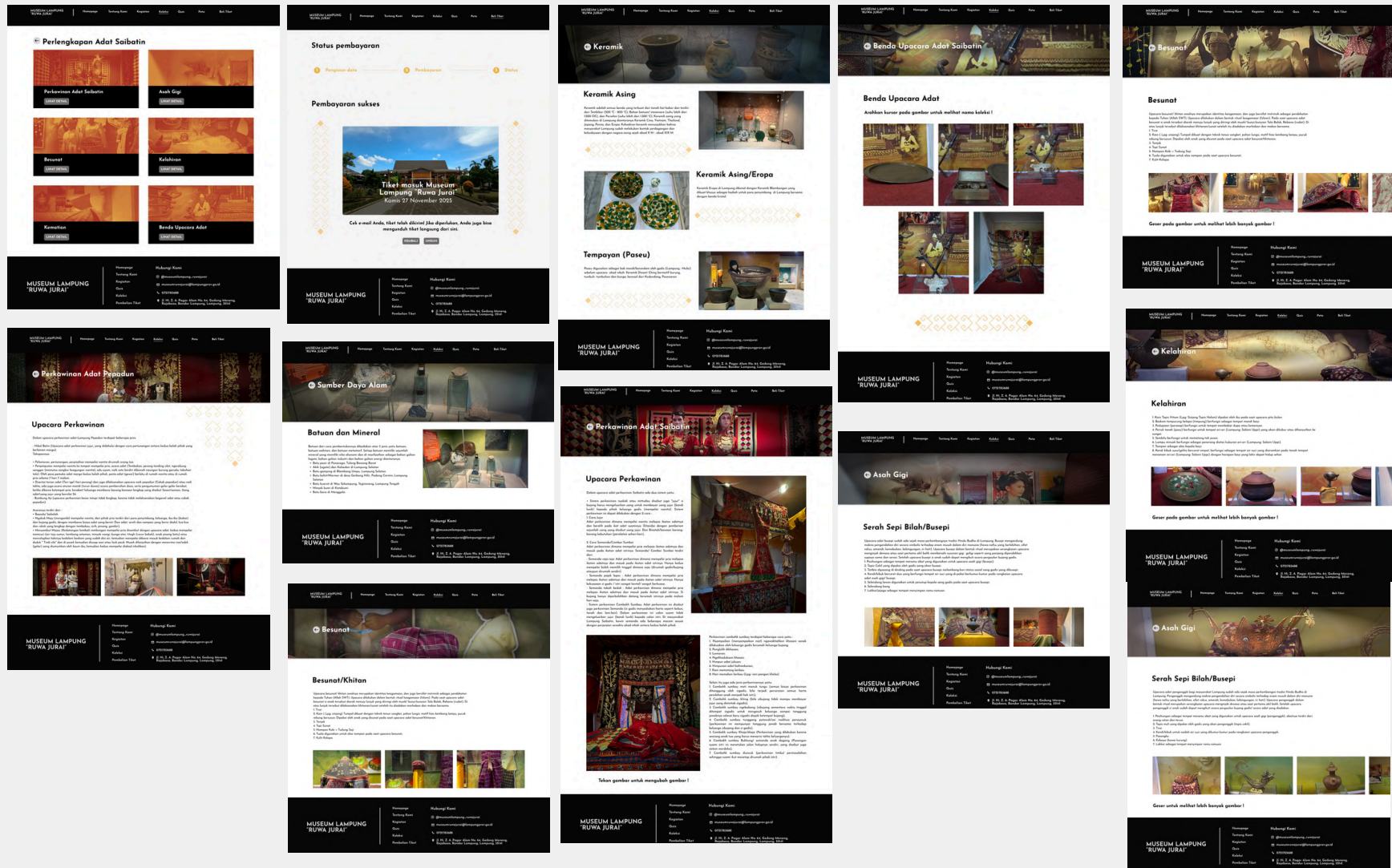


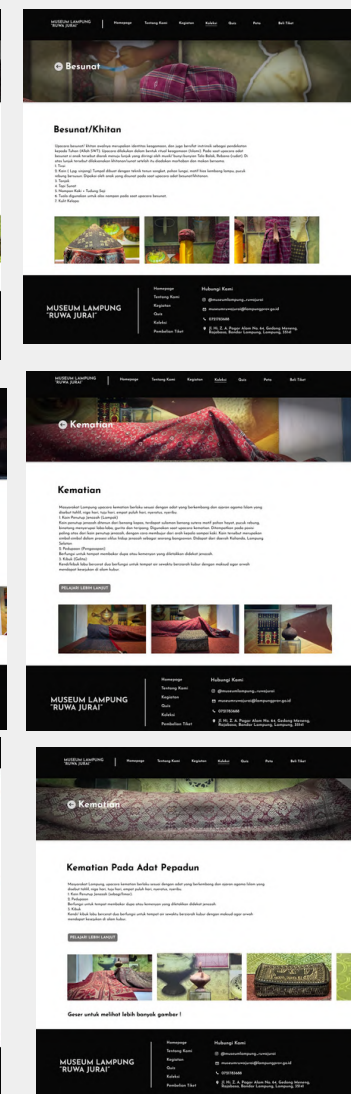
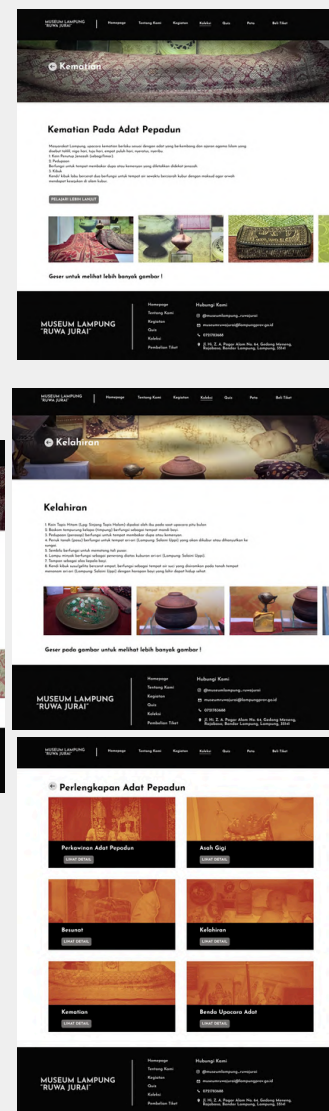
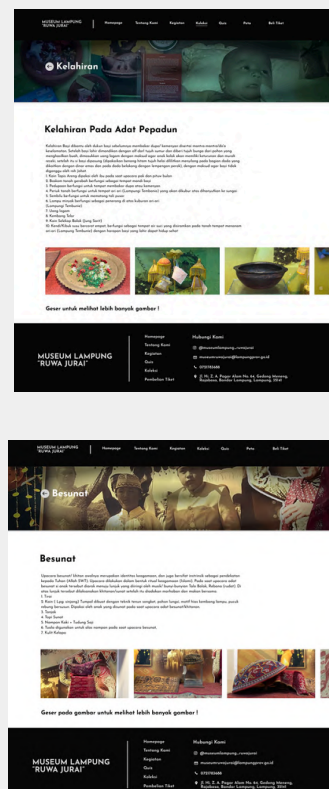
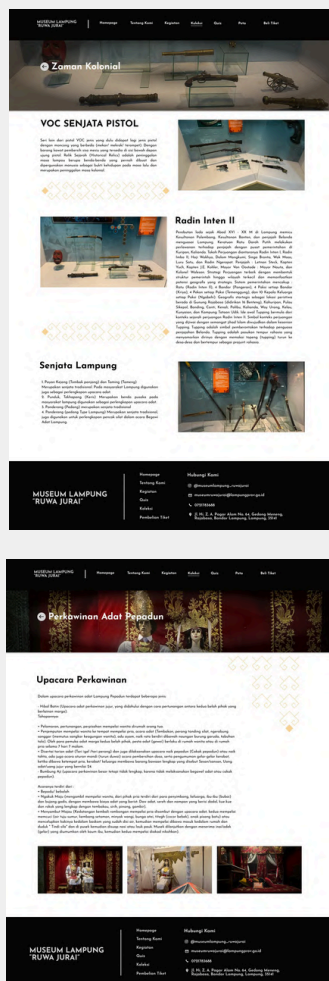
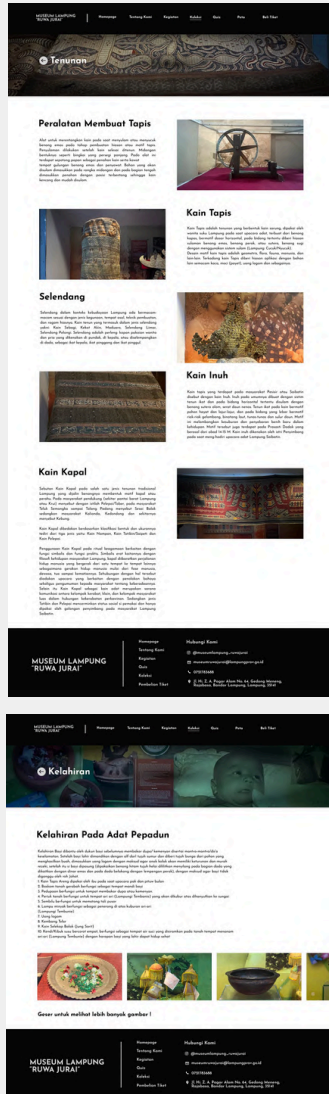












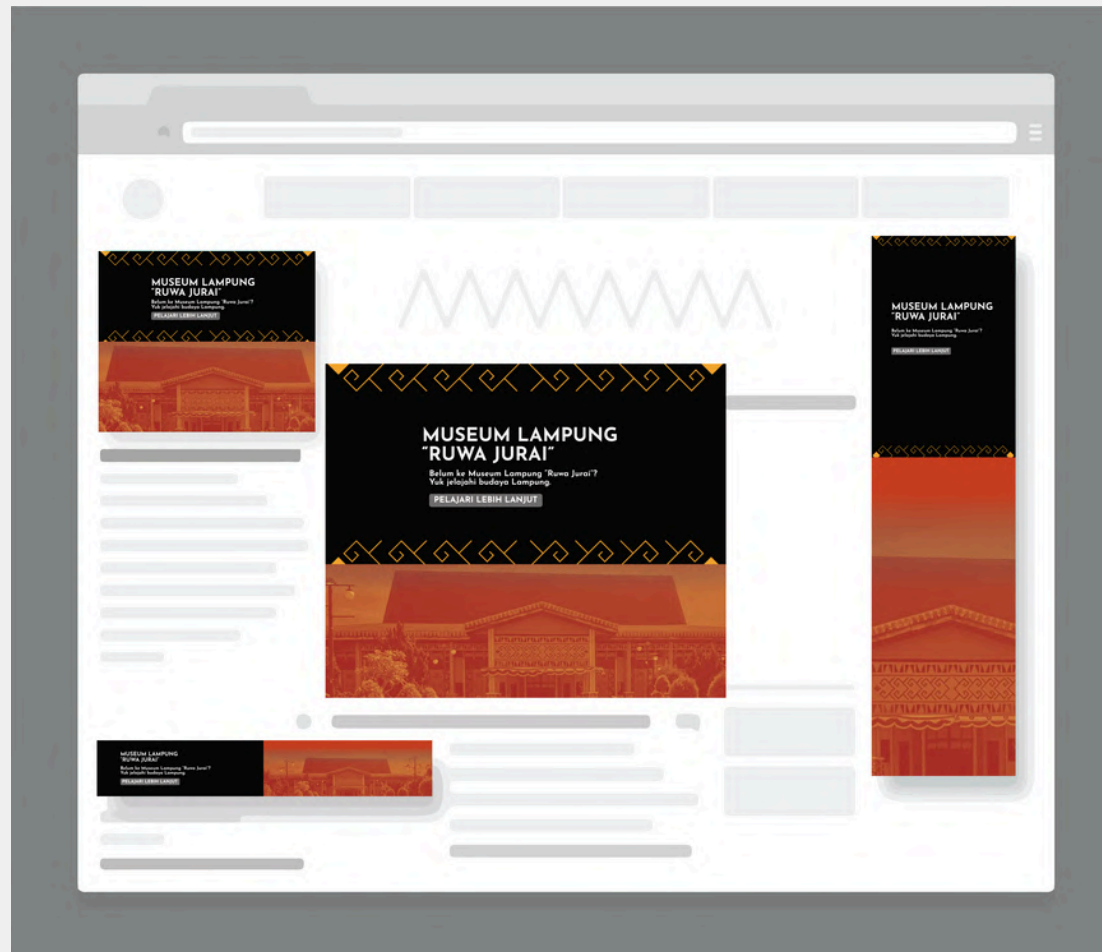






# Media Sekunder Website banner ads

Ideate



# Media Sekunder Instagram post

# Ideate



# Media Sekunder Instagram post

Ideate





# Media Sekunder Tote bag dan buku catatan

Ideate



## QR PROTOTYPE



<https://bit.ly/PrototypeWebsiteMuseumLampungRuwaJurai>

# Perancangan Website Destinasi Wisata Museum Lampung “Ruwa Jurai”

