

Redesain Media Informasi Koleksi Benda Sejarah di Museum Tuanku Imam Bonjol Sumatera Barat

Alvin Rendinal Rifa'i^{1)*}, Anin Ditto²⁾

^{1,2)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

*Corresponding Author

Email : alvinrendinalrifai5@gmail.com

How to cite: Rifa'i. A.R. & Ditto. A. (2025). Redesain Media Informasi Koleksi Benda Sejarah di Museum Tuanku Imam Bonjol Sumatera Barat. *In Laboratory Journal*, 3(2): 123-129.

Article History : Received: Mar 12, 2025. Revised: Apr 29, 2025. Accepted: Aug 15, 2025

ABSTRAK

Museum berfungsi sebagai lembaga pelestarian warisan budaya dan sejarah yang berperan penting dalam pendidikan publik melalui penyajian koleksi dan narasi interpretatif. Namun, efektivitas penyampaian informasi sering kali terhambat oleh lemahnya sistem komunikasi visual di ruang pameran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang ulang (redesain) media informasi koleksi benda sejarah di Museum Tuanku Imam Bonjol, Sumatera Barat, agar lebih komunikatif, estetis, dan kontekstual dengan nilai-nilai lokal. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian koleksi belum dilengkapi papan informasi dan tata letaknya belum tertata dengan baik. Proses redesain dilakukan berdasarkan analisis 5W+1H, yang meliputi perumusan tujuan, penentuan target pengguna, dan pengembangan strategi visual serta verbal. Papan informasi dirancang menggunakan material akrilik dengan teknik UV Print dan desain formal-estetik yang memadukan tipografi sans serif, warna bernuansa historis, serta ilustrasi motif kaluk paku dan keris sebagai representasi identitas Minangkabau. Redesain ini menghasilkan sistem informasi yang lebih efektif, meningkatkan keterbacaan, serta memperkuat citra museum sebagai pusat edukasi dan kebudayaan lokal. Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan prinsip desain komunikasi visual dalam pengelolaan media interpretatif museum guna memperluas pemahaman publik terhadap nilai sejarah dan budaya bangsa.

KEYWORDS

Museum
Tuanku Imam Bonjol
Papan Informasi
Media Interpretatif
Pelestarian Budaya.

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, menyimpan, dan memamerkan berbagai koleksi benda yang memiliki nilai sejarah, budaya, seni, ilmu pengetahuan, maupun pendidikan. Kehadiran museum menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini, memungkinkan masyarakat memahami proses terbentuknya identitas sosial dan budaya melalui peninggalan material maupun narasi yang dikandungnya. Dalam konteks pendidikan nonformal, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, melainkan juga sebagai wahana pembelajaran dan rekreasi edukatif yang mampu menumbuhkan kesadaran sejarah dan kebanggaan budaya.

Di Indonesia, museum memiliki peran penting dalam memperkuat kesadaran nasional melalui representasi nilai-nilai perjuangan dan kearifan lokal. Salah satu museum yang berperan dalam pelestarian sejarah perjuangan bangsa adalah Museum Tuanku Imam Bonjol, yang terletak di Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. Museum ini dibangun untuk mengenang jasa besar Tuanku Imam Bonjol, seorang ulama, pemimpin, dan pahlawan nasional yang menjadi tokoh sentral dalam Perang Padri (1803–1837) melawan

penjajahan Belanda. Keberadaan museum ini tidak hanya menyimpan benda peninggalan perjuangan, tetapi juga menjadi simbol identitas kolektif masyarakat Minangkabau dalam mempertahankan harga diri, keimanan, dan kemandirian bangsa.

Tuanku Imam Bonjol, yang lahir pada 1 Januari 1772 di Bonjol, memiliki nama asli Muhammad Shahab. Ia dikenal sebagai figur yang memadukan kekuatan spiritual dan kepemimpinan politik. Ayahnya merupakan seorang ulama dari Sungai Rimbang, Suliki, yang berpengaruh dalam pembentukan karakter religius dan intelektualnya. Ketokohan Tuanku Imam Bonjol tidak hanya diingat sebagai sosok pejuang bersenjata, tetapi juga sebagai simbol integritas moral dan keteguhan prinsip. Museum yang mengabadikan namanya menjadi ruang penting dalam memahami perjuangan Islam dan adat di Minangkabau, serta proses dialektika antara modernitas dan tradisi.

Secara arsitektural, kompleks Museum Tuanku Imam Bonjol terletak tidak jauh dari Benteng Bukit Tajadi, salah satu basis pertahanan dalam perang melawan Belanda. Kawasan museum cukup luas dengan taman rindang di bagian halaman depan, menciptakan suasana teduh bagi pengunjung. Di dalamnya tersimpan 541 koleksi benda sejarah, meliputi peninggalan perjuangan, artefak etnografi, numismatik, keramik, serta koleksi visual seperti peta, lukisan, dan foto. Pembagian ruang museum terdiri atas dua lantai: lantai pertama menampilkan barang-barang pribadi Tuanku Imam Bonjol seperti senjata, pakaian, silsilah keluarga, serta dokumentasi perjuangan, sedangkan lantai kedua menampung koleksi pendukung dan pameran tematik.

Namun demikian, berdasarkan observasi dan wawancara dengan pengurus museum, ditemukan sejumlah persoalan dalam aspek penyajian informasi koleksi. Banyak koleksi belum memiliki papan informasi yang memadai, bahkan beberapa tidak memiliki keterangan sama sekali. Letak papan informasi yang tidak teratur serta format visual yang tidak seragam menyebabkan pengunjung kesulitan memahami makna, sejarah, dan fungsi setiap objek. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas pengalaman edukatif dan apresiasi pengunjung terhadap nilai historis koleksi.

Dalam konteks komunikasi visual dan museologi modern, papan informasi berfungsi sebagai media interpretatif yang menghubungkan pengunjung dengan makna kultural dan historis benda koleksi. Menurut McLean (1997), informasi dalam museum harus disampaikan melalui pendekatan interpretative design, yakni penyajian visual yang tidak hanya memberi data, tetapi juga membangun narasi emosional dan intelektual antara objek dan pengunjung. Karena itu, keberadaan papan informasi yang efektif bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen utama dalam mendukung fungsi edukatif museum.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses redesain media informasi koleksi benda sejarah di Museum Tuanku Imam Bonjol sebagai upaya meningkatkan efektivitas komunikasi visual, memperkuat identitas lokal, dan memperluas daya tarik museum. Fokus penelitian diarahkan pada aspek visual, verbal, dan simbolik dari rancangan baru papan informasi, serta relevansinya terhadap nilai-nilai lokal Minangkabau.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada proses perancangan media informasi koleksi benda sejarah di Museum Tuanku Imam Bonjol. Tujuannya adalah untuk memahami kondisi eksisting, mengidentifikasi permasalahan, dan merancang solusi desain yang kontekstual serta aplikatif. Data dikumpulkan melalui tiga metode utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi langsung dilakukan di lokasi museum menggunakan pendekatan non-partisipatif. Peneliti mencatat kondisi fisik ruang pameran, penempatan koleksi, tata letak papan informasi, serta pola interaksi pengunjung. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian koleksi belum dilengkapi papan

informasi, sementara yang ada sering kali tidak diletakkan dengan proporsional. Beberapa papan sudah usang dan sulit dibaca. Wawancara terstruktur dilakukan dengan pengurus museum, yaitu Bapak Deni, untuk memperoleh informasi mendalam mengenai sejarah museum, kondisi fasilitas, serta kendala dalam penyajian informasi. Dari wawancara terungkap bahwa keterbatasan anggaran dan kurangnya tenaga desain profesional menjadi penyebab utama lemahnya sistem informasi koleksi. Dokumentasi visual dilakukan untuk merekam kondisi eksisting ruang pamer dan papan informasi. Foto-foto hasil dokumentasi digunakan sebagai bahan analisis visual dan acuan dalam proses redesain.

Proses perancangan dilakukan melalui pendekatan analisis 5W+1H (What, Why, Who, Where, When, How) untuk merumuskan konsep desain secara sistematis. Permasalahan utama difokuskan pada dua hal: (1) tidak teraturnya tata letak papan informasi, dan (2) ketidaklengkapan deskripsi pada sebagian koleksi. Perancangan media informasi diarahkan untuk ditempatkan di dekat setiap koleksi utama dengan mempertimbangkan keterbacaan, kesesuaian tema, serta integrasi dengan desain ruang. Target pengguna mencakup pelajar, wisatawan domestik, serta masyarakat umum. Dengan demikian, desain informasi perlu memenuhi tiga prinsip: informatif, estetis, dan representatif.

Strategi komunikasi dalam redesain ini menggabungkan dua pendekatan: verbal dan visual. Pendekatan verbal diwujudkan melalui penyusunan teks yang ringkas, formal, dan mudah dipahami, menggunakan Bahasa Indonesia dan Inggris. Dual-language ini penting untuk mengakomodasi wisatawan mancanegara dan mendukung pariwisata sejarah Sumatera Barat. Pendekatan visual diterapkan melalui tata letak simetris vertikal, pemilihan tipografi sans serif untuk keterbacaan tinggi, serta penggunaan elemen dekoratif khas Minangkabau seperti motif kaluak paku dan ornamen keris. Pemilihan warna bernuansa coklat, krem, dan hitam menciptakan suasana hangat, elegan, dan historis, sejalan dengan karakter bangunan museum yang bernuansa kolonial-Minangkabau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Papan Informasi sebagai Media Interpretatif

Papan informasi berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara benda koleksi dan pengunjung. Redesain papan informasi di Museum Tuanku Imam Bonjol diarahkan untuk mengoptimalkan fungsi interpretatif tersebut dengan menghadirkan tampilan yang lebih terstruktur, menarik, dan informatif.

Setiap papan informasi menampilkan deskripsi singkat mengenai nama benda, tahun pembuatan, bahan, serta konteks sejarah penggunaannya. Penambahan unsur visual seperti ikon, ilustrasi dekoratif, dan layout modular membantu pengunjung memproses informasi dengan cepat. Desain ini memperkuat konsep edutainment museum, di mana informasi disajikan tidak hanya sebagai data, tetapi juga pengalaman visual yang menyenangkan.

Material yang digunakan adalah akrilik UV Print full color dengan laminasi doff untuk mencegah pantulan cahaya. Ukuran bervariasi antara 18×15 cm hingga 30×25 cm, disesuaikan dengan ukuran objek. Pemilihan material akrilik memiliki keunggulan dari segi daya tahan dan kemudahan perawatan dibanding papan kayu konvensional.

Tipografi dan Keterbacaan

Tipografi yang dipilih adalah jenis sans serif, yang dikenal memiliki keterbacaan tinggi dalam jarak menengah. Font ini dipilih untuk menonjolkan kesan modern, bersih, dan tegas, namun tetap netral agar tidak mengalihkan fokus dari isi informasi. Dalam konteks desain museologis, keterbacaan (legibility) dan kenyamanan visual (readability) menjadi aspek penting agar informasi dapat diserap tanpa beban kognitif berlebih.

LATO

Aa Bb Cc Dd Ee

OPEN SANS

Aa Bb Cc Dd Ee

Gambar 1. Tipografi

Warna dan Makna Simbolik

Warna memegang peran penting dalam menciptakan kesan emosional dan historis. Kombinasi warna hitam, coklat tua, krem, dan putih menggambarkan harmoni antara ketegasan, kehangatan, dan kesederhanaan. Warna hitam memberi kesan formal dan kontras tinggi terhadap latar; coklat tua mencerminkan nuansa sejarah dan keteguhan perjuangan; krem memberikan rasa nyaman dan ringan bagi mata; sedangkan putih mempertegas kebersihan dan kejelasan informasi.

Dari perspektif semiotik, warna-warna ini menandakan kesinambungan antara masa lalu dan masa kini. Coklat dan krem misalnya, tidak hanya mengingatkan pada warna tanah dan kayu — simbol keteguhan Minangkabau — tetapi juga pada nilai adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah yang menjadi fondasi perjuangan Tuanku Imam Bonjol.

Ilustrasi Dekoratif dan Identitas Lokal

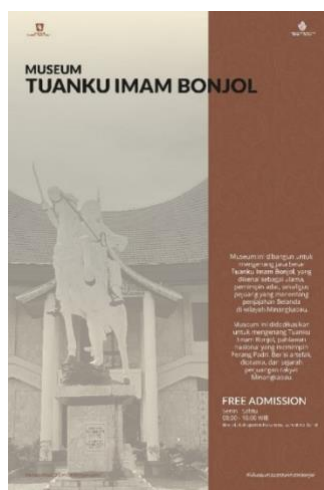
Ilustrasi dekoratif seperti motif kaluak paku diambil dari kain tradisional Minangkabau yang sering dikaitkan dengan kebijaksanaan dan keteguhan, sementara ornamen keris mengacu pada senjata khas Tuanku Imam Bonjol. Kedua elemen ini bukan sekadar hiasan visual, tetapi sarana memperkuat identitas lokalitas dan nilai perjuangan. Dengan demikian, papan informasi tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga menghadirkan nuansa emosional dan rasa keterikatan budaya bagi pengunjung.



Gambar 2. Ilustrasi Dekoratif

Poster dan Identitas Visual Museum

Desain poster Museum Tuanku Imam Bonjol dikembangkan sebagai media komunikasi tambahan yang memuat informasi tentang sejarah, lokasi, jam operasional, serta koleksi unggulan. Poster dirancang dengan prinsip visual hierarchy yang kuat: judul besar di bagian atas, foto museum sebagai elemen fokus, serta teks pendukung di bagian bawah. Tujuannya untuk menciptakan komunikasi cepat bagi pengunjung potensial. Poster juga menjadi alat promosi bagi sekolah, komunitas, dan lembaga wisata.



Gambar 3. Poster Museum Tuanku Imam Bonjol

Logo sebagai Representasi Identitas Baru

Logo baru Museum Tuanku Imam Bonjol dikembangkan sebagai simbol visual yang mewakili semangat perjuangan dan nilai historis. Bentuk geometris yang sederhana dikombinasikan dengan ornamen Minangkabau menghasilkan karakter modern-tradisional yang harmonis. Logo ini berfungsi tidak hanya sebagai identitas resmi, tetapi juga sebagai elemen branding yang memperkuat posisi museum dalam jaringan wisata sejarah Sumatera Barat. Dalam perspektif desain komunikasi visual, logo berperan strategis dalam membangun brand awareness. Keberadaan logo yang konsisten pada media promosi, katalog, dan papan informasi akan menciptakan citra profesional serta meningkatkan kredibilitas museum.



Gambar 4. Logo Museum Tuanku Imam Bonjol

Katalog Koleksi sebagai Media Dokumentasi

Buku katalog disusun untuk memberikan gambaran lengkap mengenai koleksi museum. Setiap halaman memuat foto beresolusi tinggi, deskripsi singkat, dan informasi historis. Katalog juga menjadi bentuk dokumentasi yang berkelanjutan — berfungsi sebagai arsip bagi pengelola museum, serta bahan referensi bagi peneliti dan pengunjung. Dalam konteks digitalisasi, katalog ini berpotensi dikembangkan menjadi e-catalogue interaktif, sesuai dengan tren museum kontemporer yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam pelestarian budaya.



Gambar 5. Isi Katalog Museum Tuanku Imam Bonjol

KESIMPULAN

Redesain media informasi di Museum Tuanku Imam Bonjol merupakan langkah penting dalam memperkuat fungsi edukatif dan komunikatif museum. Melalui pendekatan visual dan verbal yang dirancang secara kontekstual, papan informasi tidak hanya berfungsi sebagai penyampai data, tetapi juga sebagai media interpretatif yang membangun pemahaman mendalam terhadap sejarah perjuangan Tuanku Imam Bonjol. Integrasi elemen lokal seperti motif kaluak paku dan keris memperkaya identitas visual serta memperkuat nilai budaya Minangkabau dalam konteks nasional.

Selain meningkatkan pengalaman pengunjung, redesain ini juga memperkuat citra museum sebagai pusat pembelajaran sejarah dan kebanggaan daerah. Ke depan, pengembangan desain dapat diarahkan ke media digital interaktif untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan menjadikan Museum Tuanku Imam Bonjol sebagai model inovatif dalam pengelolaan museum sejarah di Indonesia.

REFERENSI

- Aditya, D. (2024). Kosmopolitanisme Digital: Sebuah Tawaran Perspektif Baru dalam Kajian Komunikasi Visual. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 12(1), 45–58.
- Eva, Y. S. (2015). *Suatu Pengantar Metode & Riset Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The Museum Experience Revisited*. Routledge.
- Handayani, L., & Setiawan, W. (2021). Pengaruh desain papan informasi di museum terhadap pemahaman pengunjung. *Jurnal Desain dan Media*, 8(2), 110–122.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.
- Kurniawati, D., & Prasetyo, H. (2021). Museum sebagai sarana pembelajaran sejarah di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 9(1), 25–34.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Bantul: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McLean, K. (1997). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Association of Science-Technology Centers.
- Muliananda, I. (2023). *Redesain Sign System Perpustakaan Proklamator Bung Hatta*. Padang: ISI Press.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ramandhita, D., & Indrayana, D. (2012). *Perancangan Environmental Graphic Design Museum Nopember Surabaya Area Dalam*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Screven, C. G. (1993). Museums and informal education. *Visitor Studies*, 5(2), 3–22.
- Widyastuti, P. A. (2018). *Visualisasi ergonomi papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Yulianto, K., dkk. (2013). *Museum Tematik di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.