

# REDESAIN BUKU PANDUAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI PENGUNJUNG DI UPTD MUSEUM BALI

Ni Putu Esa Narastiti<sup>1</sup>, Ni Ketut Pande Sarjani S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>, Eldiana Tri Narulita, S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: [esanarastiti@isi-dps.ac.id](mailto:esanarastiti@isi-dps.ac.id)

## Abstrak

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan redesign buku panduan sebagai media informasi dan edukasi bagi pengunjung di Museum Bali. Museum Bali merupakan salah satu lembaga kebudayaan yang berperan penting dalam pelestarian warisan sejarah dan budaya Bali, dengan koleksi yang mencakup masa prasejarah hingga masa kini. Buku panduan yang digunakan sebelumnya memiliki tampilan desain yang sudah tergolong lama dan belum menyesuaikan dengan perkembangan desain visual saat ini, sehingga diperlukan pembaruan agar informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan buku panduan yang informatif, edukatif, dan menarik secara visual, serta meningkatkan pengalaman pengunjung dalam menjelajahi ruang pameran Museum Bali. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung di Museum Bali, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, analisis data, serta proses perancangan desain. Hasil perancangan berupa buku panduan Museum Bali dengan tampilan visual yang lebih informatif dan terbaru, serta didukung oleh media tambahan berupa brosur, merchandise (bookmark dan stiker), video promosi, dan label informasi gedung. Perancangan Buku panduan dan media pendukung menghasilkan media informasi visual yang memudahkan pengunjung dalam memahami isi Museum Bali, sekaligus memberikan pengalaman membaca dan melihat yang lebih menarik dibandingkan media sebelumnya.

**Kata Kunci:** Redesain, Buku Panduan, Museum Bali

## Abstract

*This final project report discusses the redesign of a guidebook as an information and educational medium for visitors to the Bali Museum. The Bali Museum is a cultural institution that plays an important role in preserving Bali's historical and cultural heritage, with collections ranging from the prehistoric period to the present day. The previously used guidebook features an outdated design and has not adapted to current developments in visual design, therefore requiring an update so that information can be delivered in a more engaging and easily understood manner. The objective of this project is to produce a guidebook that is informative, educational, and visually appealing, as well as to enhance the visitor experience while exploring the exhibition spaces of the Bali Museum. The methods applied include direct observation at the Bali Museum, interviews, literature study, documentation, data analysis, and the design process. The results of the project consist of a redesigned Bali Museum guidebook with a more updated and informative visual appearance, supported by additional media such as brochures, merchandise (bookmarks and stickers), promotional videos, and building information labels. The guidebook and supporting media function as visual information media that assist visitors in understanding the contents of the Bali Museum while providing a more engaging reading and viewing experience compared to the previous media.*

**Keywords:** Redesign, Guidebook, Bali Museum

## PENDAHULUAN

Redesain berasal dari kata bahasa Inggris yaitu “redesign” yang merupakan gabungan dari kata re- dan design, berarti “merancang ulang” karya yang telah dibuat sebelumnya. Menurut Hanks (2009, dalam Nyoman Artha & Nina Carina, 2020) menjelaskan bahwa “redesign is to change the design of (something)”, yang dapat diartikan mengubah suatu desain dari (sesuatu), termasuk memperbarui identitas visual, gaya ilustrasi, dan sistem layout agar karya dapat dipahami lebih cepat dan digunakan secara lebih efektif. Berdasarkan pemahaman tentang redesign tersebut menjadi dasar dalam merancang ulang buku panduan yang akan dibuat, sehingga menghasilkan rancangan baru yang sesuai dengan kebutuhan pembaca. Buku panduan merupakan media informasi yang berisi arahan atau petunjuk yang membantu pembaca memahami suatu hal secara menyeluruh (Farisakta, Narulita, & Indira, 2022). Di Museum Bali, buku panduan merupakan media informasi yang berisi penjelasan mengenai profil museum, gambaran setiap gedung yang ada, serta berbagai koleksi dan sejarahnya. Buku ini disusun untuk membantu pengunjung memahami konteks dan nilai budaya dari setiap benda maupun ruang pameran yang ditampilkan di Museum Bali.

Museum Bali merupakan salah satu lembaga kebudayaan yang memiliki peranan penting dalam melestarikan warisan sejarah dan budaya Bali. Berlokasi di pusat Kota Denpasar, tepatnya di Jalan Mayor Wisnu, museum ini berdiri sebagai museum tertua di Bali yang menjadi pemicu hadirnya museum-museum lainnya.

Berdasarkan koleksinya, Museum Bali tergolong museum etnografi karena menyimpan dan memamerkan benda-benda budaya dari zaman prasejarah hingga masa kini. Koleksinya meliputi artefak arkeologi, historika, seni rupa, dan etnografika yang mencerminkan unsur-unsur kebudayaan Bali. Namun, banyak pengunjung yang masih mengalami kesulitan dalam memahami alur informasi maupun makna koleksi yang dipamerkan. Hal ini menunjukkan pentingnya kehadiran media informasi yang efektif, salah satunya dalam bentuk buku panduan. Selain redesign buku panduan berfungsi sebagai sarana informasi dan edukasi, Buku Panduan Museum Bali juga membantu pengunjung memahami koleksi, sejarah, dan nilai-nilai budaya yang tersimpan di Museum Bali sehingga pembuatan Buku Panduan dapat mempermudah pengunjung dalam menjelajahi ruang pameran, mengenal artefak secara lebih mendalam, serta memperkuat fungsi museum sebagai lembaga pelestari dan penyebar pengetahuan tentang budaya Bali. Dengan demikian, buku panduan tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga bagian dari upaya UPTD Museum Bali dalam meningkatkan kualitas pengalaman edukatif bagi masyarakat dan wisatawan. Di sisi lain, media informasi dapat dipahami sebagai saluran atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang didapat dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih bermanfaat bagi penerima.

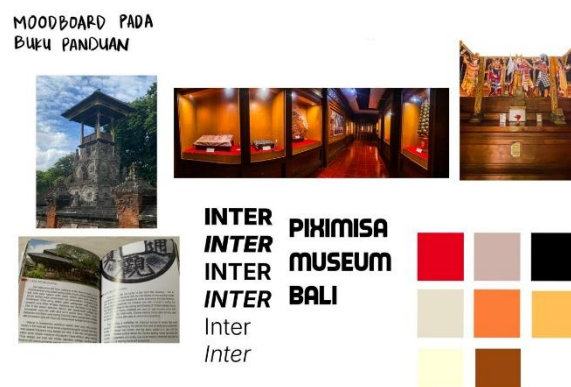
## METODE PENCIPTAAN

Metode berasal dari bahasa Yunani, yakni dari kata meta (sepanjang) dan hodos (jalan). Dengan demikian, metode dipahami sebagai ilmu mengenai cara atau tahapan yang ditempuh dalam suatu disiplin tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (dalam Fitrah & Luthfiyah, 2017; 134). Metode penciptaan yang digunakan dalam redesain buku panduan museum bali dimulai dari Pengumpulan Data. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lingkungan museum, wawancara dengan pegawai Museum Bali pada divisi koleksi yang terlibat langsung dalam pengelolaan dan penyajian koleksi, studi pustaka, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui pemetaan kebutuhan informasi pengunjung dan karakter visual Museum Bali, termasuk koleksi dan lingkungan bangunan, sebagai dasar perumusan konsep visual serta pengembangan desain buku panduan.

## PROSES PERWUJUDAN

Dalam perancangan redesain Buku Panduan Museum Bali, penulis mengacu pada buku panduan sebelumnya sebagai referensi agar desain tetap selaras dengan identitas dan karakter museum serta menjaga kesinambungan visual dengan media yang telah ada. Buku panduan dirancang dengan sistem dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia di sisi kiri halaman dan Bahasa Inggris di sisi kanan, untuk memudahkan pengunjung lokal maupun mancanegara dalam membaca dan membandingkan informasi secara bersamaan.

Selain itu, pemilihan warna merah pada sampul mengikuti versi sebelumnya, sehingga mempertahankan keterkaitan visual dan karakter khas Museum Bali. Pada proses perancangan redesain Buku Panduan Museum Bali, langkah awal yang dilakukan adalah menentukan moodboard dan layout. Kedua elemen ini menjadi pedoman utama dalam menyusun desain media,



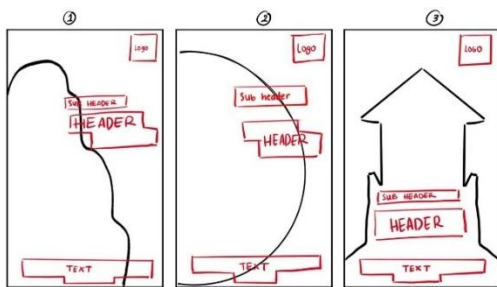
Gambar 1. Moodboard buku panduan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Moodboard menampilkan arah visual yang mengacu pada unsur arsitektur dan identitas Museum Bali sebagai elemen utama. Visual tersebut dikombinasikan dengan penggunaan foto koleksi yang terdapat di salah satu gedung Museum Bali sebagai representasi isi buku panduan. Warna yang digunakan pada sampul didominasi oleh warna merah dan putih, dengan tambahan warna putih kecokelatan yang menyerupai warna kertas buku. Dari segi tipografi, moodboard sampul menampilkan penggunaan jenis huruf Inter dan Piximisa, dengan Inter digunakan pada elemen pendukung dan Piximisa digunakan sebagai tipografi judul.

Sedangkan pada isi buku panduan, warna yang digunakan meliputi merah, hitam, jingga, dan putih kecokelatan. Visual isi buku menggunakan foto-foto yang diambil langsung di Museum Bali sebagai pendukung informasi. Dari segi tipografi, isi buku menggunakan jenis huruf Inter dengan variasi Light, Light Italic, Bold, Bold Italic, Black, dan Black Italic.

Menentukan layout merupakan tahap selanjutnya setelah penyusunan moodboard sebagai acuan visual dalam proses perancangan.



Gambar 2. Layout sampul buku panduan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Perancangan layout pada sampul buku panduan diawali dengan pembuatan beberapa alternatif desain sebagai upaya eksplorasi komposisi visual, yang selanjutnya dipilih satu layout terbaik untuk diterapkan pada desain final.

Pada tahap ini penulis membuat tiga alternatif layout dengan perbedaan penempatan gambar dan teks. Pada layout 1 digunakan siluet patung sebagai bidang utama penempatan gambar. Header dan subheader ditempatkan di sisi kiri atas, sejajar dengan area siluet, sedangkan logo diletakkan di pojok kanan atas. Teks pendukung ditempatkan di bagian bawah dengan komposisi

simetris terpusat (centered layout). Layout 2 menggunakan bentuk visual setengah lingkaran yang dibagi menjadi lima bagian sebagai bidang penempatan gambar. Setiap bagian diisi dengan foto yang merepresentasikan masing-masing gedung di Museum Bali. Penempatan header dan subheader tetap berada di sisi kiri atas, sama seperti pada layout 1, sedangkan logo diletakkan di pojok kanan atas. Teks pendukung ditempatkan di bagian bawah layout dengan komposisi yang terpusat dan seimbang. Layout 3 menggunakan siluet Bale Kul-kul sebagai elemen visual utama. Header dan subheader ditempatkan di bagian bawah dengan komposisi terpusat (centered layout). Penempatan logo dan teks pendukung tetap sama seperti pada layout sebelumnya, sehingga menjaga konsistensi tata letak antar alternatif desain.

Berdasarkan hasil pertimbangan visual dan konsistensi konsep, layout 3 dipilih sebagai desain terpilih. Penggunaan siluet Bale Kul-kul sebagai elemen utama dinilai mampu merepresentasikan identitas Museum Bali secara lebih kuat. Selain itu, komposisi elemen visual pada layout 3 tersusun lebih rapi dan terpusat, sehingga mendukung keterbacaan dan kesatuan desain.



Gambar 3. Layout isi buku panduan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada layout isi Buku Panduan Museum Bali, teks disusun secara dua kolom dengan pembagian bahasa, yaitu teks berbahasa Indonesia ditempatkan di sisi kiri dan teks berbahasa Inggris di sisi kanan. Penempatan foto masih mengacu pada struktur layout buku panduan sebelumnya, dengan penyesuaian pada tampilan visual foto melalui penerapan gradasi warna.

## WUJUD KARYA



Gambar 4. Hasil karya sampul buku panduan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Sampul buku panduan Museum Bali menampilkan siluet Bale Kul-kul sebagai elemen visual utama yang dipadukan dengan foto koleksi museum yang disusun secara bertingkat. Bagian atas siluet menampilkan cuplikan interior Gedung Karangasem, sedangkan bagian bawah memuat visual koleksi dari Gedung Tabanan, seperti Barong. Siluet dirancang dengan pendekatan visual menyerupai teknik kliping dan aksan tepi sobekan kertas untuk menghadirkan kesan klasik dan

artistik. Efek gradasi hitam dan merah serta bayangan berlapis diterapkan pada siluet guna menciptakan kesan volume dan kedalaman. Latar belakang menggunakan gradasi putih ke merah dengan tambahan tekstur sapuan kuas digital serta foto bangunan museum bertransparansi rendah agar menyatu dengan komposisi tanpa mengalihkan fokus utama. Tipografi menggunakan huruf Inter untuk teks pendukung, sementara judul “Museum Bali” menggunakan huruf Piximisa dengan pengolahan gradasi dan bayangan agar tampil menonjol. Identitas institusi diperkuat melalui penempatan logo Museum Bali dan Pemerintah Provinsi Bali pada bagian atas sampul.

Sampul belakang menerapkan skema warna yang selaras dengan sampul depan, didominasi gradasi putih ke merah dengan nuansa hangat. Visual diperkaya melalui tekstur brush dan foto gapura Museum Bali dengan tingkat transparansi rendah untuk menjaga kesatuan desain. Judul “Museum Bali” ditampilkan pada bagian atas tengah dengan tipografi yang konsisten, sementara ikon “Nangun Sat Kerthi Loka Bali” ditempatkan di bagian kiri bawah sebagai representasi nilai keharmonisan budaya Bali. Informasi pendukung berupa lokasi, alamat, kontak, media sosial, serta kode QR disusun secara rapi agar mudah dibaca tanpa mengganggu keseimbangan visual.

Pada bagian punggung buku, gradasi warna putih ke merah diterapkan secara konsisten dengan sampul depan dan belakang. Elemen teks berupa judul buku panduan serta keterangan



“UPTD. Museum Bali, 2026” ditata sederhana agar tetap terbaca saat buku disusun secara vertikal.



Gambar 5. Hasil karya isi buku panduan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 6. Hasil karya isi buku panduan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada bagian isi buku panduan, elemen visual berupa gambar digunakan sebagai pembuka pada setiap pembahasan gedung. Gambar diolah dengan teknik gradasi dari bagian atas ke bawah

maupun sebaliknya. Khusus pada halaman awal keterangan gedung, gradasi warna yang digunakan merupakan perpaduan warna jingga ke putih sehingga peralihan dari gambar ke area teks terlihat lebih halus. Pada halaman lainnya, gradasi gambar menggunakan warna putih agar tampilan tetap sederhana dan mudah dibaca. Teks disusun dengan perbedaan jenis dan ketebalan huruf. Judul utama menggunakan jenis huruf Inter Black berwarna merah dengan ukuran 15 pt. Teks penjelasan menggunakan Inter Light berwarna hitam, sedangkan judul bagian menggunakan Inter Bold untuk membedakan bagian pembahasan. Teks Bahasa Indonesia ditempatkan di sisi kiri, sementara teks Bahasa Inggris ditempatkan di sisi kanan dengan penggunaan gaya italic sebagai pembeda bahasa.

Pada bagian daftar atau poin-poin tertentu, ditambahkan contoh foto sebagai pendukung informasi visual. Penomoran halaman ditempatkan di bagian bawah halaman pada sisi kanan dan kiri dengan penggunaan warna hitam dan putih. Jarak margin halaman diatur sekitar 1 cm dari tepi halaman serta antara area halaman dan isi guna menjaga kerapian dan kenyamanan baca.

## SIMPULAN

Perancangan Redesain Buku Panduan Museum Bali bertujuan menghadirkan media informasi dan edukasi yang lebih efektif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung masa kini. Buku panduan ini dirancang sebagai pengantar kunjungan yang membantu

pengunjung mengenal Museum Bali, memahami fungsi setiap gedung, serta konteks sejarah dan koleksi yang dipamerkan. Pengembangannya mengutamakan pendekatan visual yang mempertahankan identitas Museum Bali melalui penggunaan warna merah, tipografi sans serif, dan unsur budaya lokal seperti aksara Bali, serta disajikan secara bilingual agar dapat menjangkau pengunjung lokal dan mancanegara.

museum bali. (2020). *Buku panduan Museum Bali*.

mayor wisnu street, Denpasar:  
pemerintahan provinsi bali dinas  
kebudayaan UPTD.Museum Bali.

Pusaba, I. P. (2024). Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Si Timun Mas Untuk Enyo Studio. *Skripsi/TA*, 38.

## DAFTAR PUSTAKA

Brilliant Tegar Farisakta, E. T. (2022).  
PERANCANGAN BUKU PANDUAN  
MENG GAMBAR KARAKTER “NAGA  
BONBON” SEBAGAI MASKOT STUDIO  
BONBIN. *jurnal amarasi*, 144.

Dr. Bresca Merina, S. M. (2024). *Buku Ajar  
Kewirausahaan Berbasis Project Based  
Learning*. Jakad Media Publishing by PT.  
Jeef Legal Corpora.

Dr. Bresca Merina, S. M. (2024). *Buku Ajar  
Kewirausahaan Berbasis Project Based  
Learning*. Jakad Media Publishing.

I Dewa Nyoman Artha, N. C. (2020). PENGGUNAAN  
KONSEP REDESAIN TERHADAP  
GELANGGANG REMAJA SEBAGAI TEMPAT  
KETIGA DI KAWASAN BULUNGAN,  
JAKARTA SELATAN. *Jurnal STUPA*, 1355.

Muh. Fitrah, M. &. (2017). *Metodologi Penelitian:  
Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas &  
Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.